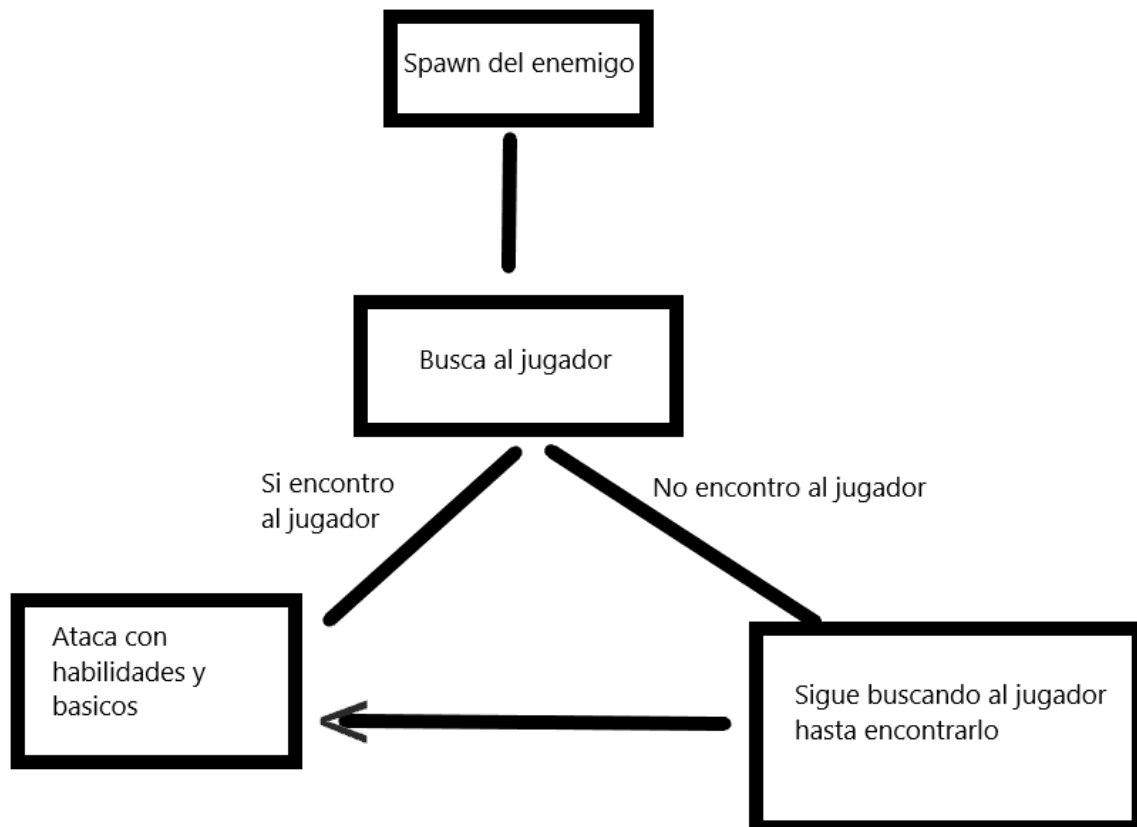


- 1.a Usa raycast, ya que primero invoca la función llamándola hitBuffer
- b. Utiliza una estructura de datos de tipo Arrays y es llamada en la línea 17
- c. El juego que más he jugado en este último tiempo es el “**Hades**”, así que el diagrama es sobre npc cualquiera de este juego, ya que casi todos, menos los bosses tienen este comportamiento.



- d. Se han encontrado 3 bugs del juego, y uno que es una “puerta secreta” pero no lo considero un bug, está hecho a propósito tal vez. Los 3 bugs encontrados son de collision, el primero es de una plataforma en la que no podemos pararnos y quedarnos sobre ella, el segundo es sobre un diamante al que no podremos juntar ya que le falta collision y el tercero es de un enemigo en el que no podremos matar ni él a nosotros porque no tiene collision.