

Proponer diagrama de estado que describa el comportamiento de un personaje de algún proyecto donde hayan desarrollado un videojuego. En su defecto proponer uno imaginario. Otra opción es describir un personaje de algún videojuego que sea de su agrado. En este documento se espera un apartado donde en prosa se describa el comportamiento del personaje y como complemento su correspondiente diagrama de estado.

Equipo: Systarch

El personaje de videojuego que escogimos es "RedBall". Dado la interacción con la interfaz del juego y el personaje es que podemos describir sus siguientes estados:

En el estado inicial (0), el personaje se encuentra estático, con los ojos abiertos y sonriendo. En el estado 1, el personaje comienza a moverse y abre y cierra los ojos mientras sigue sonriendo. En el estado 2, el personaje sufre algún tipo de daño y cierra los ojos, haciendo una mueca de dolor. En el estado 3, el personaje muere, explotando y convirtiéndose en un ángel hasta que desaparece. En el estado 4, el personaje cae por un precipicio y hace una mueca como si estuviera gritando. En el estado 5, el personaje parece estar ahogado, cierra la boca y saca burbujas. En el estado 6, el personaje experimenta una victoria y hace una mueca de alegría, para luego volver a sonreír.

