

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.

Kameo: Elements of Power



Kameo es una elfa con la habilidad de transformarse en diversas criaturas, cada una con habilidades únicas que se utilizan para superar desafíos y combatir enemigos. A lo largo del juego, Kameo puede cambiar entre su forma original y hasta diez formas de criaturas diferentes. El comportamiento de Kameo se puede describir en una serie de estados, cada uno representando una acción o transformación que el personaje puede realizar. Aquí se presenta una descripción en prosa de su comportamiento:

1. Estado Inicial (Normal): Kameo comienza en su forma de elfa. En este estado, puede moverse, saltar y ejecutar ataques básicos.
2. Selección de criatura: Kameo puede transformarse en una de sus formas de criatura. Esta acción se realiza seleccionando una criatura del inventario y activando la transformación.
3. Estado de Criatura: Una vez transformada, Kameo adquiere las habilidades y características de la criatura elegida. Cada criatura tiene un conjunto único de movimientos y ataques especiales.

4. Resolver Puzles / Combatir: Mientras está en el estado de criatura, Kameo puede usar habilidades específicas de esa forma para resolver puzles, interactuar con el entorno o combatir enemigos.
5. Herida/Daño: Si Kameo recibe daño, su salud disminuye. Si la salud llega a cero, entra en un estado de derrota.
6. Estado de Derrota: Si Kameo es derrotada, se reinicia desde el último punto de control o guardado.
7. Recolección de Objetos: Kameo puede recoger objetos del entorno que pueden afectar su estado (como recoger salud para recuperarse).
8. Interacción con el Entorno: Kameo puede interactuar con ciertos elementos del entorno para avanzar en el juego (palancas, puertas, etc.).

