**ARQUITECTURA DEL JUEGO:**

En este juego hemos utilizado un sistema de máquinas de estados como motor principal, como motor secundario, o subsistema hemos utilizado un sistema de eventos.

El sistema de máquinas de estado funciona de tal manera que cada estado representa por ejemplo el menú principal, después según la elección que se tome pasará a un nuevo estado como por ejemplo el juego ( Nueva partida ), también puedes elegir ( Cargar partida ), otra opción que nuestro mapa principal nos permite es ( Salir ) del juego en caso de que hayamos acabado de jugar.

Dentro del juego el cambio de mapas funcionan también por máquina de estados, una vez llegado al final del mapa se activa un evento que nos permite el cambio de estado a un nuevo mapa.

El subsistema de eventos se encarga de dirigir todo lo relacionado a la jugabilidad, los NPC’S que te irás encontrando durante el juego , funcionan de la siguiente manera, en ciertas coordenadas del mapa si colisionas con alguien en el mapa, aparecerá un evento, contamos con 5 tipos de eventos distintos:

1. Cambio de mapa/estado.
2. Vendedor.
3. Evento de historia/información.
4. Healer ( Sanador ).
5. Enemigos.

Otros subsistemas que incluye nuestro juego son por ejemplo el motor de renderizado, la detección de las colisiones, por último como se explica en el documento de enemigos, los enemigos hemos intentado que parecieran “ inteligentes “, un tipo de IA basado en máquinas de estado.