

# Diccionario de Datos

Nombre de Datos	Composición	Descripción	Tipo
Jugador	Jugador = Juego + movimiento + niveles + inventario + interfaz	Es el personaje jugable del videojuego	Entidad
Juego	Juego = Jugador + enemigos + niveles + combate + G_enemigos + eventos	Es la base del proyecto para que todo sea jugable	Base del proyecto
Enemigos	Enemigos = Juego + niveles + combate + G_enemigos + eventos	Entidades que atacan al jugador	Entidad
Movimiento	Movimiento = Jugador + Juego + combate	Controlador del jugador	Controlador
Niveles	Niveles = Jugador + Juego + enemigos + eventos + G_enemigos	Mapeado de zonas por las que pasa el jugador	Mapeado
Inventario	Inventario = Jugador + Juego + interfaz de usuario	Almacén de objetos que consiga el jugador	Interfaz
Interfaz de usuario	Interfaz de usuario = Jugador + Juego + Inventario	Menús que sirven para desplazarse por el juego	Interfaz
Sistema de combate	Sistema de combate = Jugador + Juego + movimiento + inventario + enemigos + G_enemigos	Es el sistema que funciona para que el jugador ataque	Controlador
Sistema de eventos	Sistema de eventos = Juego + Jugador + Niveles + enemigos + G_enemigos + combate	Activación de un jefe o enemigo especial	Controlador
Gestión de enemigos	Gestión de enemigos = Juego + Jugador + enemigos + niveles + combate	Es la inteligencia de los enemigos y como funcionan	Controlador

