**1.Listado de requerimientos:**

* Una clase principal que se encargue de cargar los niveles, realizar la tasa de refresco del juego, tener un ciclo que aplique las físicas del juego y medir el tiempo de juego en el nivel.
* Una clase que se encargue en cada ciclo aplicar la gravedad y revisar la colisión entre objetos
* Una clase que represente cada objeto interactuable o colisionable dentro del juego
* Que los objeto interactuables que posean una posición en el espacio, interactúen, y sean colisionables dentro del juego

**2.Objetos con atributos y sus métodos:**

**Juego:**

* Atributos:
* tiempo
* Nivel
* Métodos:
* cargarNivel()
* actualizar()

**Fisicas:**

* Atributos:
* Gravedad
* Métodos:
* aplicarGravedad()
* colisiones()

**GameObject:**

* Atributos:
* x
* y
* velocidadX
* velocidadY
* masa
* ancho
* alto
* estaColisionando
* Métodos:
* actualizar()
* comprobarColision()
* resolverColision()

**Personaje : hereda GameObject**

* Atributos:
* estaMuerto
* tieneLlave
* Métodos:
* Atacar()
* Morir()
* Mover()
* comprobarColision()

**Pared: hereda GameObject**

* Métodos:
* comprobarColision()

**Suelo: hereda GameObject**

* Métodos:
* comprobarColision()

**Puerta: hereda GameObject**

* Métodos:
* comprobarLlave()
* comprobarColision()

**Llave: hereda GameObject**

* Métodos:
* comprobarColision()

**Enemigo: hereda GameObject**

* Atributos:
* estaMirandoEnfrente;
* Métodos:
* Mover()
* comprobarColision()

**Trampa: hereda GameObject**

* Métodos:
* HacerDaño()
* ComprobarColision()

**3.Evidencia de depuración**

Revisar la carpeta “DepuracionModelamientoObjetos” en Analisis 2.