

Manual técnico

El código implementado son los movimientos del jugador, el cual consiste en un método para cambiar su posición hacia a la izquierda, derecha, adelante y atrás. Los patrones de diseño que hemos implementado son los siguientes:

Encapsulamiento: consiste en que todos los métodos deben de tener acceso y modificar únicamente las variables que les tocan, protegiéndolas.

Single responsibility principle: Cada método debe enfocarse en hacer únicamente una cosa, se deben de evitar métodos “navaja suiza” que hagan un poco de todo. Este patrón de diseño pertenece a los principios de diseño **SOLID**.

Para la entrega del 2do sprint, enfocado en el código, entregaremos más a detalle la arquitectura de software que implementemos, pues en esta primera se enfocó en los modelos 3D y 2D.