

AKSEL DENEKEN A01711966

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.

El Guerrero es un personaje jugable que responde dinámicamente al entorno. Su comportamiento se rige por un conjunto de estados que cambian según las acciones del jugador y las condiciones del entorno. Inicia en un estado Inactivo, esperando órdenes. Cuando el jugador lo activa, puede pasar a Explorando o directamente a Atacando si hay enemigos cerca. Si es atacado, puede pasar a Defendiendo y a Herido, y si su vida llega a cero, entra en el estado Muerto, del cual no puede salir. Cuando no hay enemigos y está quieto, vuelve a Inactivo. Puede entrar en modo Recuperando si encuentra pociones o escurre el tiempo tras ser herido. Si está en Herido por mucho tiempo sin recuperarse, también puede morir. Estos estados reflejan sus decisiones, salud y entorno.

