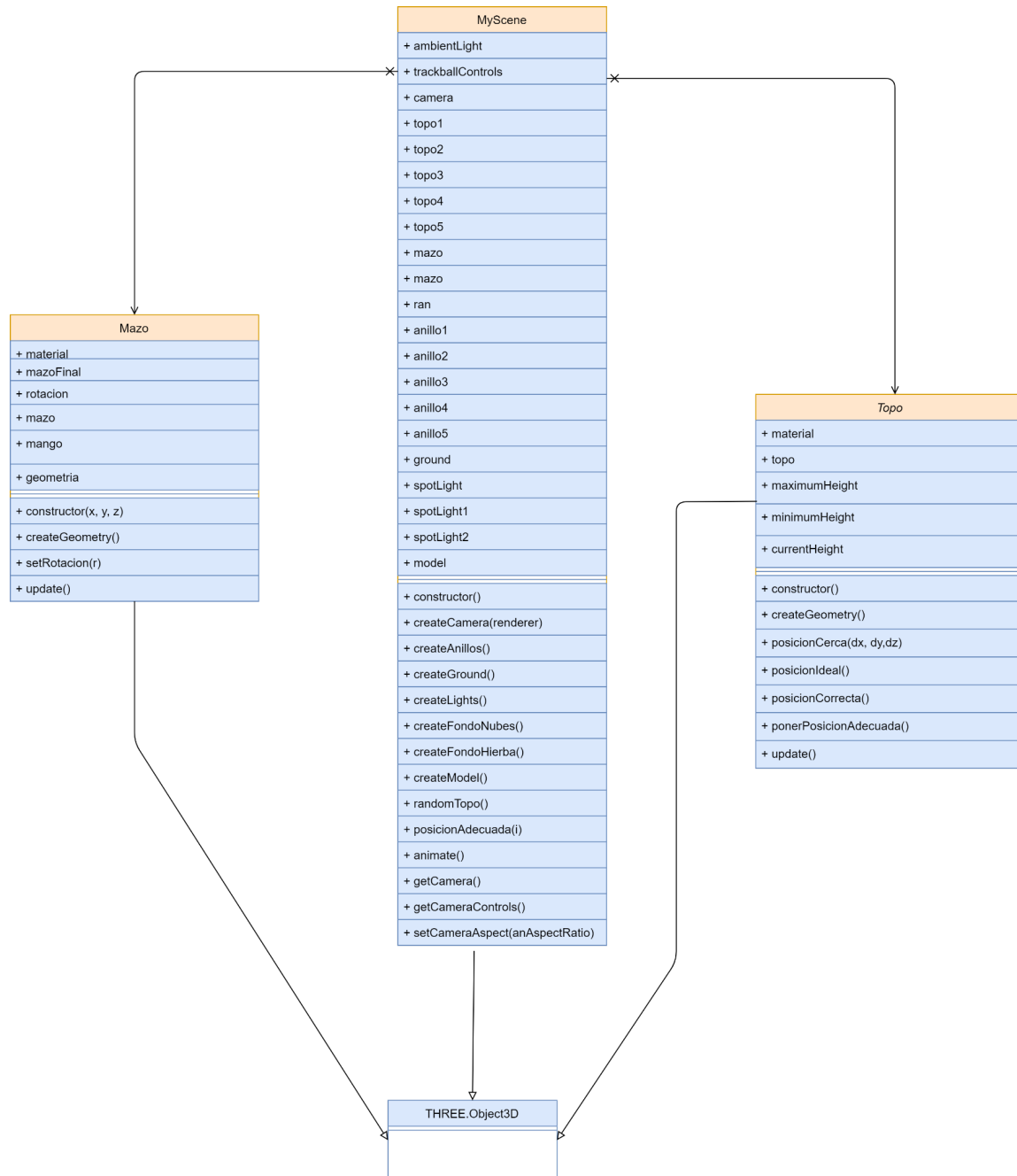


Diseño de aplicación de Whac-A-Mole

1.1. Diagrama de clases



1.2 Estructuración de la aplicación.

La aplicación Whac-a-mole, está formada por los siguientes archivos:

Las partes por las que está compuesta son:

- **index.html**: Contiene las referencias a las librerías que utilizamos en la aplicación y a los scripts correspondientes a la escena, a las funciones del juego, al mazo y a los topos. Contiene la visualización de la puntuación y del temporizador.
- **MyScene**: Es la clase principal y partimos clase scene de THREE.js. En ésta se crea el tablero (ground) junto a los anillos, a los topos y el mazo. De igual manera creamos en ella las cámaras y las luces, así como otras figuras para construir el escenario de fondo.
- **Topo**: En esta clase se estructura la forma en la que están contruidos los topos, así como funcionalidades variadas que se necesitan para organizar su comportamiento y su animación. Los topos se crean haciendo un merge de varias formas geométricas, conllevando a la figura geométrica del topo que hemos diseñado.
- **Mazo**: Es la clase que engloba la estructura del mazo con el cual se golpean los topos. En este caso, también se utiliza un merge de dos formas geométricas para obtener la figura geométrica de un mazo.
- **Juego**: Es un archivo en el que se implementa las distintas funciones necesarias para la aplicación. Concretamente, las funciones necesarias para que los topos sean golpeados, para que el ratón sea captado correctamente, para que se pueda desplazar el mazo, las funcionalidades de las teclas.