

# Clase 21

Viernes, 20 Octubre 2023

---

[Indice](#)

## Funciones complejas de contenedores

- Es correcto separar el funcionamiento del programa en clases que realizan labores mas concretas.
- La función Draw() le pide al personaje que se pinte, según su propia función Draw() definida en su clase.
- Hasta ahora tenemos las siguientes funciones:  
Program -> MyGame -> World -> Character // Utils
- Si tenemos una 'List<Character>' y la hacemos privada, hay dos funciones que son mas o menos obligatorias:  
'GetCharacterCount()', que devuelve el número de personajes'.  
'GetCharacterAt(index)', que devuelve el personaje en la posición indicada.
- Es MUY IMPORTANTE comprobar que la lista non se acceda con valores equivocados.
- A partir de ahora utilizaremos la clase 'RECTANGLE' para definir la forma y limites del personaje.  
Sus atributos son 'x,y,width,height'.
- Podemos definir si los cuerpos se interesectan o no a partir de las ecuaciones de intersección.