

## PARTE 2 – VISUALIZACIÓN DEL PERSONAJE

En esta parte, se han añadido los tokens de los atributos del nuevo personaje al LevelParser.h y se ha modificado el LevelParser.cpp para que sea susceptible al Support y a sus atributos.

Tras esto se ha añadido al html del nivel 0 la especificación de nuestro personaje que sobrescribirá a la del "Initialization.html".

Tras comprobar que el log del nivel 0 era correcto, hemos creado un modelo en 3D con blender, y tras varios intentos, se ha ajustado su orientación y tamaño para que sea el adecuado sin necesidad de modificar sus atributos o su especificación.

Se han realizado los modelos 2D aunque esta versión de Space Invaders no soporta el render 2D, por esto mismo, se creo un método render() en el Support.cpp pero no se implemento el caso 2D.

Se ha realizado el modelo en tres colores, amarillo, gris y rojo, para estos 3 colores, tenemos 2 modelos, uno normal y otro con grietas para mostrar que está dañado.

En la especificación, se señaló que Support, acompañaría al player y quedaría congelado con cada disparo recibido, por esto, tenemos 2 modelos más en color azul, uno con grietas y otro normal para mostrar la congelación.

Otro atributo era el "player\_curation", que señalaba cuanto podía curar al support al player, se creo un nuevo modelo del player con un + verde para señalar que está siendo curado.

Por último, se cambió el atributo inmortal del player a true para evadir una excepción de esta versión de Space Invaders

