

PARTE 2 – VISUALIZACIÓN DEL PERSONAJE

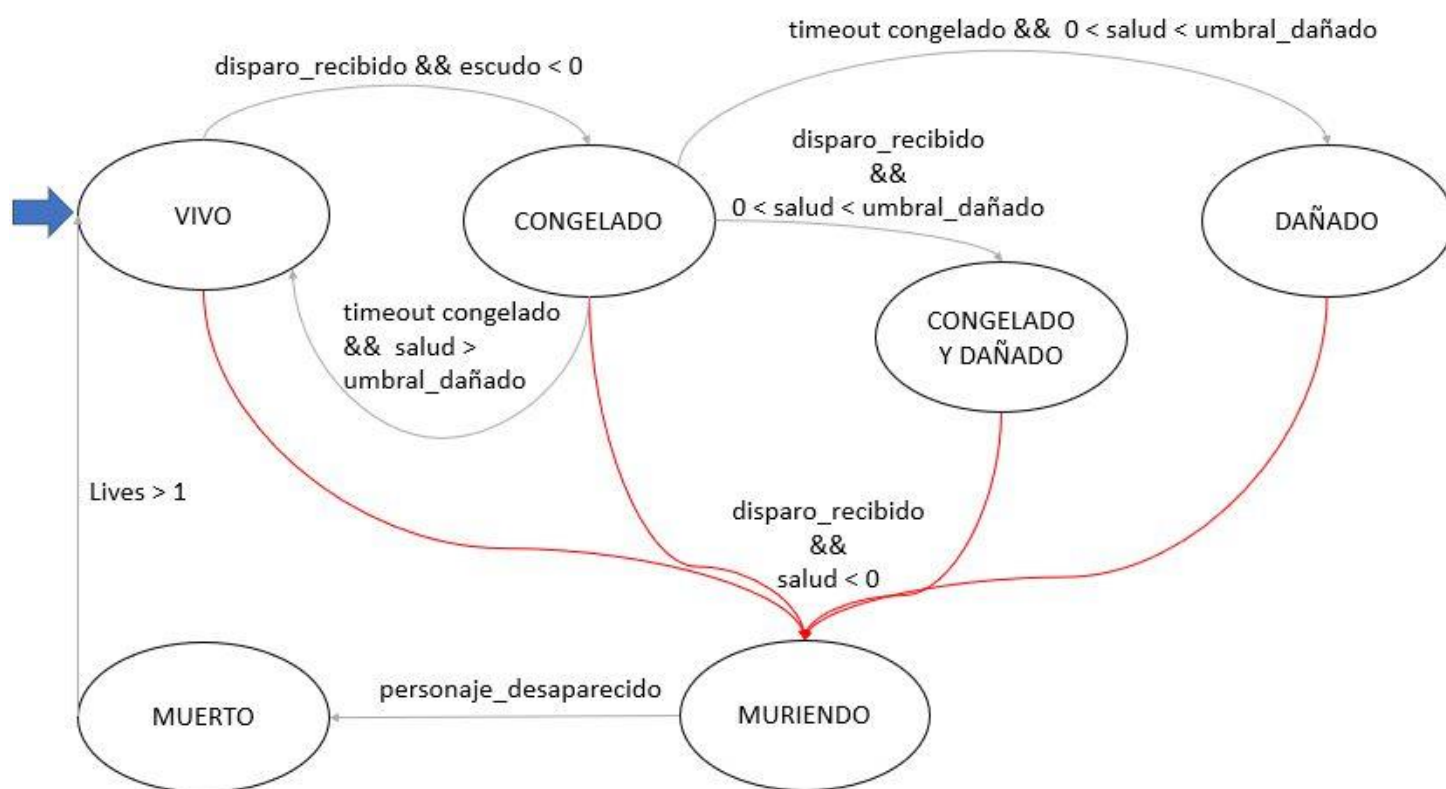
En esta parte, se han dotado de comportamiento al personaje y se le han asignado sonidos.

Su comportamiento simplificado, es seguir al player cuando este se aleja en más de un determinado umbral, si la vida del support o la del player llega a alguno de los umbrales por defecto o especificados en el html de nivel, el support curará al player (se informa cambiando la malla del player y con un sonido), si su número de curaciones es mayor que 0 (especificado por defecto o mediante el html de nivel).

Si el support es alcanzado por un disparo (se ha decidido que los del player también le dañen para no dar tanta ventaja al player) y tras el disparo todavía tiene escudo, solo pierde escudo y suena un sonido de un choque contra un escudo, si por el contrario no tiene escudo, se congela durante un tiempo determinado (de nuevo modificable mediante el html de nivel), en el caso de que su salud llega a cero, suena el sonido de muerte, comienza a hacerse pequeño y moverse por la pantalla hasta que desaparece.

Tras esto, si tiene más vidas, suena el sonido de reaparición y reaparece.

La máquina de estados implementada es la siguiente:



Cabe destacar que cada estado, tiene una mesh distinta para cada color predeterminado (rojo, gris y amarillo) para saber como está el support en cada momento. Para usar una mesh predeterminada basta con utilizar la etiqueta `<SUPPORT_COLOR>` en el html de configuración de nivel.



ETIQUETAS CREADAS:

`<ALTURA>` Altura relativa a la que estará el support del player
(sobreescribe la coordenada Y)
`<ESCUDO>` Cantidad de escudo que tendrá el support
`<FROZEN_TIME_AFTER_IMPACT>` Milisegundos de congelación del support tras recibir un disparo
`<PLAYER_CURATION>` Cantidad de vida que puede dar al player en cada curación
`<SUPPORT_COLOR>` Meshes predefinidas (gris, amarillo y rojo)
`<SUPPORT_NUM_CURATIONS>` Veces que el support puede curar al player en cada vida del support
`<PERIODO_ESPERA_CURACIONES>` Milisegundos de espera para la próxima curación
`<UMBRAL_PASA_A_ESTADO_DAÑADO>` Umbral de vida a partir del cual el support pasa a estado dañado
`<UMBRAL_DAÑO_PLAYER_CURAR>` Daño a partir del cual se cura al player aunque el support este en estado vivo