1. Estados del Juego

Partiendo de nuestra clase raíz ***RansomApp***, la cual contiene una instancia de la clase ***AppStateManager***, la cual es el gestor de estados de nuestro juego.

La siguiente imagen muestra el diagrama de clases de nuestra clase principal del juego:

Nuestro juego se basa en un diagrama de estados implementado por el sistema de estados de la aplicación dado por ***AdvancedOgreFramework*** y el cual sigue el siguiente diagrama:



Mediante el uso del manager antes mencionado (***AppStateManager***) podemos cambiar entre los tres estados de nuestro juego. Los cuales son:

* MenuState
* GameState
* PauseState
  + 1. Estado MenuState

Este estado conlleva la pantalla de menú principal de nuestro juego, donde encontraremos la pantalla de créditos del juego (botón Credits), pantalla de records (botón Best Times) y el menú principal del juego. Desde éste estado sólo podríamos pasar al estado ***GameState***, no teniendo opción de poder pasar al ***PauseState***.



* + 1. Estado GameState

En éste estado tenemos la pantalla principal del juego, donde se realiza toda la acción al fin y al cabo. Desde éste estado sólo podríamos pasar al estado ***PauseState***.



* + 1. Estado PauseState

En éste estado nos aparece un menú el cual nos dará la opción de volver al juego (Resume Game) pasando al estado ***GameState***, volver al menú principal (Return to Main Menu) pasando al estado ***MenuState*** o salir completamente del juego (Exit Game).



Los estados que hemos implementado en el juego son los que aparecen en el siguiente diagrama de clases: