1. Personajes del Juego

En nuestro juego tenemos el siguiente diagrama de clases para los personajes empleados:

* 1. Clase Character

La clase ***Character*** es la clase principal de manejo de los personajes, ya que implementa toda la funcionalidad común para nuestros personajes, es decir, para funcionalidades como caminar, girar, atributos del personaje como nivel de vida, etc, etc...

* 1. Clase Enemy

La clase enemigo hereda toda la funcionalidad de la clase ***Character*** añadiendo aquellas funciones específicas del enemigo, como son:

* Funcionalidad de detección del héroe en el campo de visión.
* Caminar por ruta de forma autónoma.
* Maquina de estados del enemigo.
* Billboards para la visualización del nivel de vida del enemigo en el escenario.
* Etc, etc...
  1. Clase Hero

Al igual que pasa con la clase ***Enemy***, ésta hereda toda la funcionalidad de la clase ***Character*** añadiendo algunas funciones particulares del héroe, como son:

* Objeto Dummy (Cubo) para la detección por parte de los enemigos.
  1. Clase Hostage

Aunque hereda toda la funcionalidad de la clase ***Character*** no hace uso de mucha funcionalidad, pero si de parte de ella, como ejemplo usa todos los objetos relacionados con Ogre y Bullet, mientras que luego no usaría todo lo relacionado al movimiento del personaje, ya que éste permanece quieto. Nuestro rehén, aún estando quieto, tiene una animación cíclica, que consiste en agitar los brazos solicitando ayuda para su rescate. Como funcionalidad añadida tendríamos:

* Tema de sistema de partículas para la liberación de éste.
  + 1. Lógica de Rescate aplicada a los Rehenes

Para el rescate de los rehenes hemos seguido el siguiente procedimiento:

1. Una vez localizado a nuestro rehén en la pantalla.
2. El héroe colisiona con nuestro rehén.
3. Nuestro rehén desaparece de la pantalla, una vez rescatado.
4. Empleo de un sistema de partículas para dar un efecto vistoso al éxito conseguido.