



# Proyecto Final Patrones

por Christian Esquivel y Daniel Castro

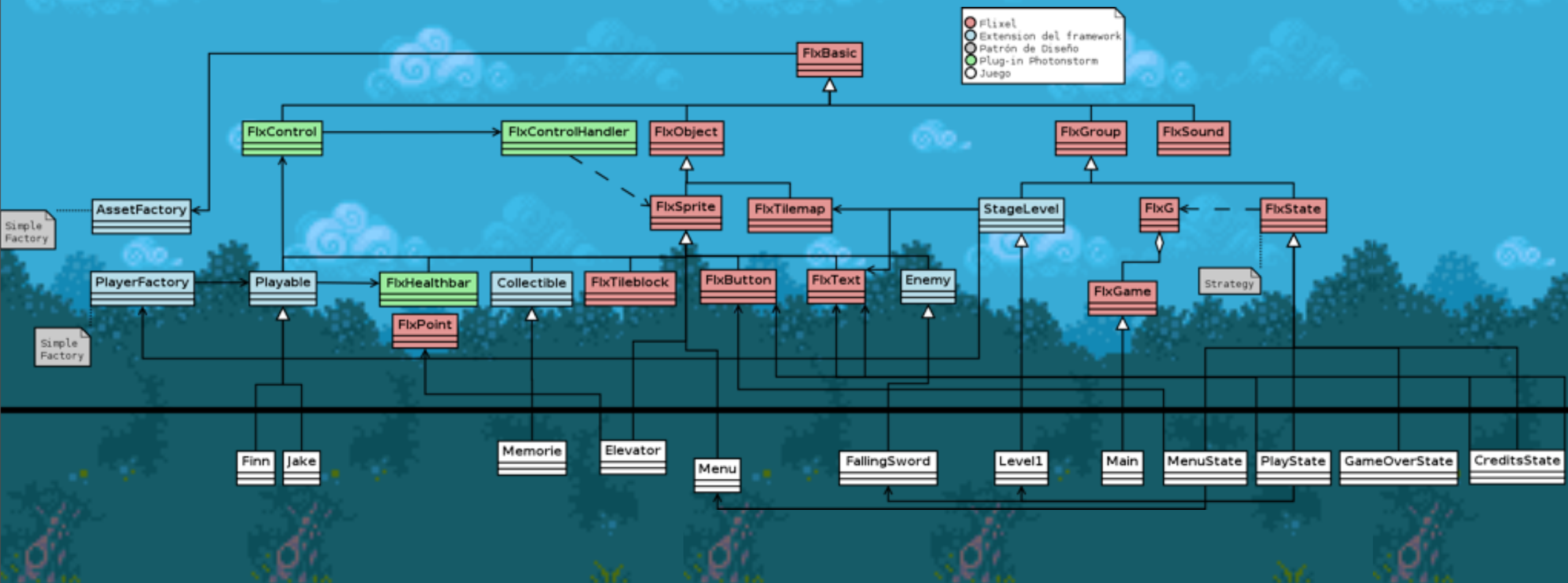
# Tecnologías Usadas

- Adobe Flex SDK
- Flash Develop IDE
- Flixel Library
- DAME Editor
- Photonstorm plug-in
- Actionscript 3
- Adobe Photoshop

# Información sobre el Juego

- 8-bit retro platformer basado en la caricatura Adventure Time
- Aplica el uso de OOP design patterns
- El objetivo es coleccionar los “Beemos” en el mapa
- Se debe evadir las espadas que caen al azar desde el cielo
- Se tiene un límite de vidas
- Dificultad: Legendario

# Diagrama de Clases



# Patron Usado: Simple Factory

AssetFactory

PlayerFactory



# Simple Factory: El Problema

- Cada FlxSprite requiere de un class que ligue un asset al mismo, para esto se usa una variable tipo Class que los asocie.
- En el caso del FlxState que define la mecánica del juego, la tarea de ligar un sprite a un asset puede volverse repetitiva y tediosa cuando se manejan muchas instancias.
- El FlxState requiere saber todos los parámetros necesarios para crear un Player.

# Simple Factory: La Solución

- **AssetFactory:** Permite a cualquier clase de `FlxEl` obtener una instancia tipo `Class` que este solicite, sin necesidad de que este conozca los parámetros de creación del class o ubicación del Asset.
- **PlayerFactory:** Le permite al `FlxState` crear el jugador sin necesidad de saber los parámetros de creación.



# Código del juego en:

[github.com/chrisEsk/dccc](https://github.com/chrisEsk/dccc)

## UNIVERSIDAD CENFOTEC 2013