**Proyecto final informática II definición de clases**

* **Class nivel**

Esta clase se encargará de administrar los diferentes niveles, personajes y objetos que posea nuestro videojuego

* **Atributos**

**Personaje**: me permitirá generar un tipo de personaje dependiendo del nivel en el que se encuentre, me recibirá objetos de la clase personaje y transporte.

**Mundo:** dependiendo del nivel en el que se encuentre nuestro personaje se irán colocando a lo largo del camino los diferentes obstáculos y ayudas con las cuales se topará nuestro personaje (trampolines, rampas, lianas, carros, libros, cascada etc.)

* **Métodos**

Esta clase posee el constructor, al mismo tiempo tendrá el método set y get de cada uno de sus atributos

* **Class personaje**

Esta clase me permitirá modelar las diferentes características que poseen los diferentes personajes que se encuentran a lo largo del juego.

* + - **Atributos**

**Personaje:** este atributo nos permite identificar si se trata del personaje principal (dependiendo del que escoja el jugador), o del enemigo.

**Movimiento:** este nos permite guardar los diferentes movimientos que es capaz de realizar nuestro personaje

**Energía:** este atributo se encargará de llevar la administración de la energía de nuestro personaje (dependiendo de lo que gaste u obtiene a lo largo del nivel en el que se encuentre)

* **Métodos**

Esta clase posee el constructor, al mismo tiempo tendrá el método set y get de cada uno de sus atributos

Un método que le permitirá actualizar la energía dependiendo del objeto que adquiera a lo largo del camino.

Un método que me permitirá generar diferentes tipos de movimientos a lo largo del camino.

* **Class obstáculos**

Por medio de esta clase se generarán los diferentes obstáculos que nuestro personaje tendrá que ir sorteando dependiendo del nivel en el que se encuentre

* **Atributos**

**Movimiento:** nos indicará la velocidad la dirección y el tipo de daño que generaría a nuestro personaje

**Estorbos:** me indica con qué obstáculo se encuentra nuestro personaje en el camino.

* **métodos**

Esta clase posee el constructor, al mismo tiempo tendrá el método set y get de cada uno de sus atributos

Un método que me permite decirle al obstáculo la velocidad, la dirección, el daño que causa

* **class transporte**

Esta clase me permitirá crear los diferentes elementos con los que contará nuestro personaje para sondear los diferentes niveles.

* **Atributos**

**Elemento:** me permitirá definir cuál transporte es el necesario.

**Movimiento:** dependiendo del tipo de transporte me generara los diferentes movimientos que sean necesarios

* **Métodos**
* **Class refuerzos**

Esta clase me permite generar los diferentes elementos que se encuentran en el camino que ayudarán a nuestro personaje a cruzar los diferentes obstáculos que se encuentre en el camino (lianas, rampas trampolines)

* **Atributos**

**Ayuda:** dependiendo del nivel en el que se encuentre nuestro personaje hallará diferentes ayudas que lo ayudar a superarlo (lianas, rampas trampolines).

**Movimiento:** dependiendo del nivel esta ayuda tendrá diferentes movimientos (resortes, pendular)

* **métodos**

Esta clase posee el constructor, al mismo tiempo tendrá el método set y get de cada uno de sus atributos

me permite generar un objeto que tenga el movimiento y la forma de un trampolín.

me permite generar un objeto que tenga los movimientos de una liana