**Informe de responsabilidades**

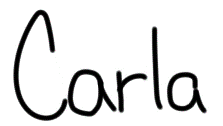
La subida de este documento firmado al repositorio es obligatoria para acceder a la sustentación y debe hacerse a más tardar el día anterior a la misma. Es obligatorio solo para entregas en pareja.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del componente desarrollado (clase, métodos o funciones)** | **Descripción breve de dicho componente** | **Porcentaje de complejidad respecto al desarrollo global** | **Desarrollador principal (nombre de sólo una persona)** |
| Clase Bart | Maneja la creación, movimiento y animación, municiones y disparos, y colisiones con las tumbas de Bart en el nivel 3. | 9% | Carla Zapata |
| Clase Enemigo (murciélagos y zombies) | Constructores y métodos asociados a los murciélagos y zombies del nivel 3. Se maneja su creación y movimiento. | 9% | Carla Zapata |
| Clase Enemigo (Krustys) | Constructor y métodos asociados a los Krustys del nivel 1. Se maneja su creación y movimiento. | 4% | Faith Alvarado |
| Clase Homero | Maneja la creación, movimiento, animación y colisiones de Homero en el nivel 1. | 16% | Carla Zapata |
| Clase Juego | Constructor y el destructor, se maneja la pantalla principal y selección de niveles. | 6% | Carla Zapata |
| Clase Juego | Método para salir del juego, y al terminar un nivel se muestran dos botones con las opciones que tiene el usuario. | 5% | Faith Alvarado |
| Clase Jugador | Clase abstracta de Jugador para manejar las vidas de los personajes | 3% | Faith Alvarado |
| King Homero | Maneja la creación, movimiento, animación y colisiones de King Homero en el nivel 2. | 9% | Faith Alvarado |
| Clase Nivel | Creación de objetos de diferentes clases y sus interacciones para los niveles 1 y 3. Escritura y lectura de archivos con los puntajes de cada nivel. Métodos para eliminar y mostrar la imagen correspondiente al ganar o perder un nivel. | 16% | Carla Zapata |
| Clase Nivel | Creación de objetos de diferentes clases para el nivel 2, creación de enemigos del nivel 3, método para el manejo del tiempo, señal juego terminado, método para mover el fondo con el personaje en el nivel 2. | 11% | Faith Alvarado |
| Clase Objetos | Creación páginas y armas para el nivel 3. | 4% | Carla Zapata |
| Clase Objetos | Creación switches para el nivel 1. | 2% | Faith Alvarado |
| Clase Obstaculo | Manejo de los obstáculos que caen en el nivel 2. | 6% | Faith Alvarado |

**Tabla resumen**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre del integrante**  **(Una fila por integrante del equipo)** | **Nombre de todos los componentes desarrollados** | **Porcentaje total desarrollado**  **(la suma de los ítems es 100)** |
| Faith Alvarado | Clase Enemigo (Krustys), Clase Juego, Clase Jugador, King Homero, Clase Nivel, Clase Objetos, Clase Obstaculo. | 40% |
| Carla Zapata | Clase Bart, Clase Enemigo (murciélagos y zombies), Clase Homero, Clase Juego, Clase Nivel, Clase Objetos. | 60% |
|  | Total | 100% |





Faith Alvarado: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Carla Zapata: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Nota:** La repartición de responsabilidades especificada en este formato no exime a ninguno de los miembros del equipo de la responsabilidad de conocer y explicar el análisis y diseño de las estrategias que fundamentan toda la solución entregada.