|  |
| --- |
| JUEGO |
| anchoCanvas |
| altoCanvas |
| jugador |
| vidasInicial |
| ganador |
| obstaculosCarretera |
| bordes |
| enemigos |
|  |
| iniciarRecursos() |
| obstáculos() |
| comenzar() |
| buclePrincipal() |
| update() |
| capturarMovimiento() |
| dibujar() |
| moverEnemigos() |
| calcularAtaques() |
| chequearColisiones(x,y) |
| intersecan(ele1,ele2,x,y) |
| dibujarFondo() |
| terminoJuego() |
| ganoJuego() |

|  |
| --- |
| JUGADOR |
| sprite |
| x |
| y |
| ancho |
| alto |
| velocidad |
| vidas |
| mover(movX, movY) |
| perderVidas(cantidad) |

|  |
| --- |
| ENEMIGO |
| sprite |
| x |
| y |
| ancho |
| alto |
| velocidad |
| rangoMov |
| atacando |
| Prototype: |
| atacar(jugador) |
| comenzarAtaque(jugador) |
| dejarDeAtacar() |

|  |
| --- |
| ZOMBIE-CAMINANTE |
| Prototype: |
| mover() |
| \*atacar(jugador) |
| \*comenzarAtaque(jugador) |
| \*dejarDeAtacar() |

|  |
| --- |
| ZOMBIE-CONDUCTOR |
| direccion |
| Prototype: |
| mover() |
| \*atacar(jugador) |
| \*comenzarAtaque(jugador) |
| \*dejarDeAtacar() |

|  |
| --- |
| OBSTACULOS |
| sprite |
| x |
| y |
| ancho |
| alto |
| potencia |
| chocar(jugador) |

|  |
| --- |
| DIBUJANTE |
| canvas |
| borrarAreaDeJuego() |
| inicializarCanvas |
| dibujarImagen(…) |
| dibujarEntidad(entidad) |
| dibujarRectangulo(…) |