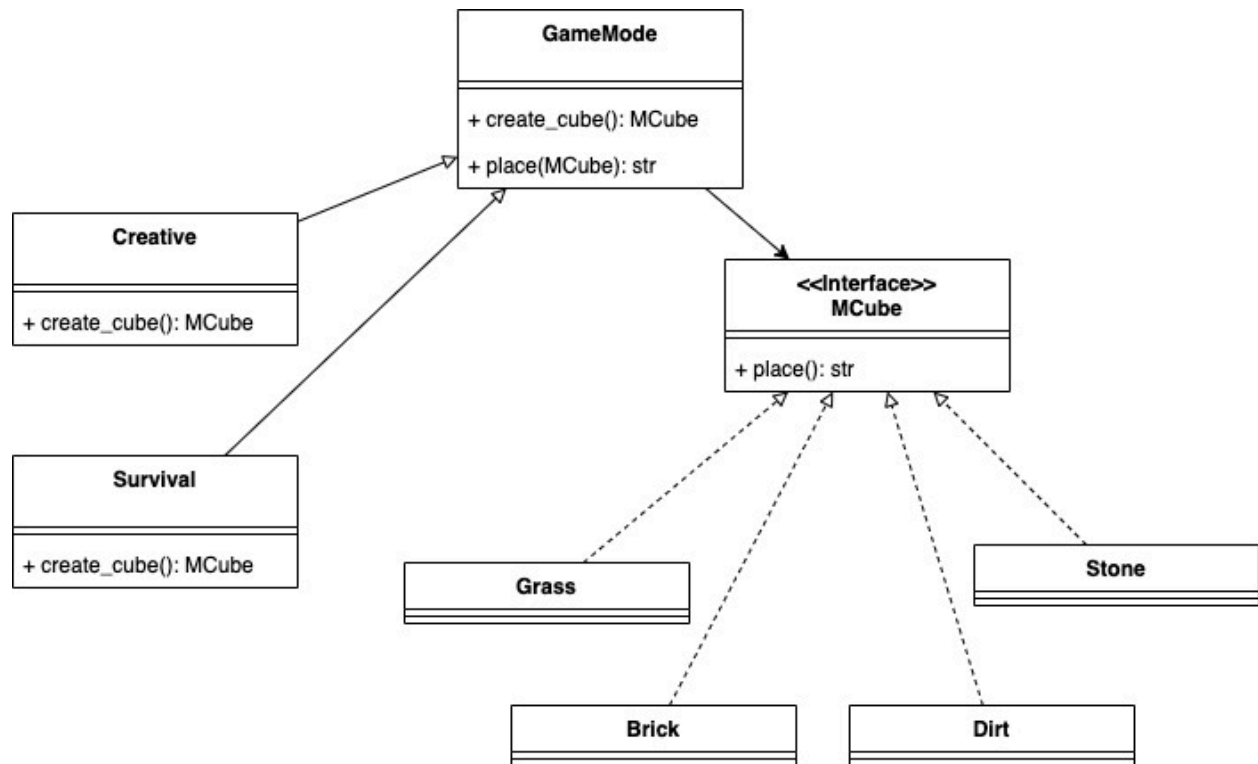


# Factory method

Gustavo Jose Hernandez Sotres



Se intento que la función place no regresara nada pero dentro invocara Voxel() y así crearlo pero me salió un error de dependencias y no lo logre solucionar entonces mejor solo regresa el string del asset

## MCube : Producto

Esta clase es la abstracta la que tiene el método base.

El nombre igual es MCube en vez de Cube porque me marcaba error que algo mas ya se llamaba así

## Gras, Brick, Dirt, Stone : Producto Concreto

Cada una de estas usa como interfaz a MCube e implementan cada función de place, en la que regresa cada una la ruta al asset

## GameMode : Creadora

La clase Creadora, tenemos create cube que crea regresa la instancia del tipo que se especifico cada clase creadora concreta puede definir una enum CubeType para saber que tipos de cubos puede crear

## Creative

El modo creativo, solo tenemos disponibles Grass y Brick

```
class CreativeGameMode(GameMode):  
    """Creative Game Mode"""  
    class CubeType(Enum):  
        """Available Creative Cubes"""  
        GRASS = Grass()  
        BRICK = Brick()
```

## Survival

Este modo solo tiene disponible Stone y Dirt

```
class SurvivalGameMode(GameMode):  
    """Survival Game Mode"""  
  
    class CubeType(Enum):  
        """Available Survival Cubes"""  
        STONE = Stone()  
        DIRT = Dirt()
```

En el caso de la ejecución, se ve ese cuadro porque no lo hice en pantalla completa porque mi mouse no funciona bien (Estoy en MAC) pero si sigue funcionando igual y la terminal no se si es diferente al resultado en windows porque acá es presionar cmd+q

```

(venv) gustavosotres@mbp:~/software_design_profe/games/ursina> python3 minecraft.py
package_folder: /Users/gustavosotres/Dev/software_design_profe/venv/lib/python3.11/site-packages/u
rsina
asset_folder: .
:prc(warning): Invalid integer value for ConfigVariable win-size: 1536.0
:prc(warning): Invalid integer value for ConfigVariable win-size: 864.0
Known pipe types:
  CocoaGraphicsPipe
(3 aux display modules not yet loaded.)
1.0
:pnmimage:png(warning): iCCP: known incorrect sRGB profile
:pnmimage:png(warning): iCCP: known incorrect sRGB profile
read obj at: assets/block.obj
:ffmpeg(warning): Could not update timestamps for skipped samples.
return True
return True
read obj at: assets/arm.obj
screen resolution: [1920.0, 1080.0]
os: Darwin
development mode: True
application successfully started
:display:gsg:glgsg(error): An error occurred while compiling GLSL vertex shader created-shader:
ERROR: created-shader:1: '' : version '130' is not supported
:display:gsg:glgsg(error): An error occurred while compiling GLSL fragment shader created-shader:
ERROR: created-shader:2: '' : version '140' is not supported
(venv) gustavosotres@mbp:~/software_design_profe/games/ursina> master 1! 1?
```

