

Proyecto Lily vs Abyss (Entrega 2)

Oscar Jesús Causado Sánchez

Richard Alexander Vélez Calle

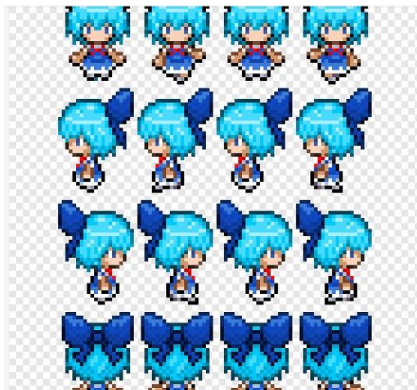
Informática II 2022-1

Introducción

Este escrito corresponde al segundo entregable del proyecto final del curso de Informática II, en donde se detallan las clases a utilizar y la descripción de cada una de estas.

Clases

Clase Personaje:



Esta clase va a ser en la que diseñaremos el movimiento del personaje, los Sprites a utilizar y las dimensiones del mismo.

Clase Enemigo:

Esta clase va a ser en la que diseñaremos que el enemigo se mueva solo, los Sprites a utilizar, las dimensiones del mismo y además tendrá un atributo que será una clase piedra la cual va a lanzar.

Clase Piedra:

En esta clase implementaremos una piedra que al momento del enemigo lanzarla simulará un movimiento parabólico y que después de caer simulará un movimiento circular.

Clases de los movimientos:

Haremos una clase para el movimiento circular y el parabólico, para el rectilíneo no es necesario ya que este está implementado en el movimiento del enemigo y del personaje.

Clase Charco de Lava:

En esta clase implementaremos un charco de lava el cual el personaje no puede pisar ya que esto le causaría la muerte.

Clase Obstáculos:



Esta clase va ser en la que diseñaremos las dimensiones de los muros que conforman el laberinto y sus respectivos sprites que ayuden a adornar el mapa como árboles y cosas de este estilo