**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)** |
| --- | --- | --- | --- |
| Juego | Es el controlador del flujo del juego para poder cambiar entre niveles | 7% | Isabela Aguirre Ceballos |
| MainWindow | Encargado de controlar la interfaz grafica de la ventana principal o mejor dicho de inicio del juego | 2% | Isabela Aguirre Ceballos |
| Nivel | Clase base de los niveles, define el marco para que todos los niveles funcionen bien y ordena el sistema para que varias cosas puedan ser reutilizadas en este | 4% | Isabela Aguirre Ceballos |
| Nivel | Clase base de los niveles, define el marco para que todos los niveles funcionen bien y ordena el sistema para que varias cosas puedan ser reutilizadas en este | 4% | Juan Felipe Higuita Perez |
| Nivel1 | Crea el escenario del nivel1 junto al tipo de objetos que hay en este, junto al movimiento de pantalla en vertical de este. | 12% | Isabela Aguirre Ceballos |
| Nivel2 | Crea el escenario del nivel2, se crean barras de vida para ambos personajes del nivel al obtener las vidas actuales de estos durante el nivel | 15% | Juan Felipe Higuita Perez |
| Nivel3 | Crea el escenario del nivel3, se implementa logica para que la pantalla se mueva de forma horizontal en el nivel | 15% | Isabela Aguirre Ceballos |
| Personaje | Clase base para personajes durante el juego. Maneja movimiento, vida, interacción básica. | 5% | Juan Felipe Higuita Perez |
| Goku | Controlado en Nivel2. Puede moverse, recibir daño y atacar. | 7% | Juan Felipe Higuita Perez |
| GokuNube | Controlado en Nivel3. Vuela, esquiva y recibe daño de misiles/aviones. | 5% | Isabela Aguirre Ceballos |
| taopaipai | Elemento controlado por el jugador en el nivel1, se implementa su logica de movimiento y salto, ademas de obtener su vida a cada momento | 6% | Isabela Aguirre Ceballos |
| taopaipaijefe | Crea la logica de movimiento y ataque del enemigo del nivel 2, ademas de obtener su vida actual | 8% | Juan Felipe Higuita Perez |
| obstaculo | Clase base de los obstaculos del juego, crea su colision contra el jugador y cuanta vida le quitara a este al hacerlo | 2% | Juan Felipe Higuita Perez |
| piedra | Obstaculo que aparece en el nivel1, hereda de la clase Obstaculo | 1% | Isabela Aguirre Ceballos |
| avionenemigo | Se crea una logica de movimiento para estos en el nivel3, ademas de detectar colision con el jugador y desparecer de la pantalla al hacerlo | 2% | Isabela Aguirre Ceballos |
| misil | Crea su propia logica de movimiento en cuanto aparece en pantalla y desaparecer de esta cuando colisiona con algo o sale de la pantalla | 1% | Juan Felipe Higuita Perez |
| granada | Inicializa las variables | 2% | Juan Felipe Higuita Perez |
| recursos | Carga los recursos del programa en variables especificas y evitar el uso excesivo de rutas en el programa | 1% | Isabela Aguirre Ceballos |

**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)** |
| --- | --- | --- |
| Isabela Aguirre Ceballos | Recursos, avionenemigo, Nivel, Nivel1, Nivel3, Juego, mainwindow, taopaipai, gokunube, obstaculo, piedra, | 56% |
| Juan Felipe Higuita Perez | granada,misil, obstaculo, taopaipaijefe, Goku, personaje, Nivel2, Nivel | 44% |
|  | Total | 100% |

Nombre y firma autógrafa del integrante 1: ***Isabela Aguirre Ceballos*** Nombre y firma autógrafa del integrante 2: ***Juan Felipe Higuita Perez.***

**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.