

## **Clases de Videojuego**

**Hero** – Personaje principal.

Atributos privados

Posx- posición en x

Posy – posición en y

Vel – velocidad de movimiento

**Jefe1** – Enemigo principal de nivel 1

Posx – posición en x

Posy – posición en y

Vel – velocidad de movimiento

**Jefe2** – Enemigo principal de nivel 2

Posx – posición en x

Posy – posición en y

Vel – velocidad de movimiento

**Bullet** – Balas del enemigo y de principal

Posx – posición en x

Posy – posición en y

**Bloque\_Grav** – Bloque que atrae al enemigo

Posx – posición en x

Posy – posición en y

Masa – masa del bloque

**Obsta\_Grav** – enemigo que gira alrededor del bloque gravitatorio.

Posx – posición en x

Posy – posición en y

Velx – velocidad en x

Vely – velocidad en y

Masa – masa del enemigo

**Suelo** – superficie por la que se moverá el personaje principal.

Posx – posición en x

Posy – posición en y

**Manto** – superficie con fricción

Posx – posición en x

Posy – posición en y

Friccion – fuerza que aplica a personaje

**Cañones** – Cañones que lanzas balas en movimiento parabólico

Posx – posicion en x

Posy – posicion en y

### **Hero**

Es el personaje principal del video juego esta clase se pondrá 2 veces en la escena tendrá entre sus funciones la función de movimiento izquierda, derecha y la capacidad de saltar, también tendrá una para disparar.

### **Jefe1**

Es el enemigo principal del nivel 1 tendrá la capacidad de moverse por todo el mapa en todas las direcciones mientras flota contara con una vida que descenderá con cada disparo que le peguen.

### **Jefe2**

Es el enemigo principal del nivel 2 tendrá la capacidad de moverse por todo el mapa en todas las direcciones mientras flota y tendrá la capacidad de disparar de diferentes maneras, también contará con una barra de vida.

### **Jefe3**

Es el enemigo principal del nivel 3 tendrá la capacidad de moverse por todo el mapa mientras flota , tendrá la capacidad de disparar de diferentes formas y podrá aumentar su velocidad.