

Modelo

## Class Objeto

java.lang.Object  
Modelo.Objeto

```
public class Objeto  
extends java.lang.Object
```

Esta es la clase que administra los objetos atraves de su movimiento

**Version:**

1.0.0.0

**Author:**

Jonathan Muñoz, Carlos Ortiz, Jefersson Guevara

### Field Summary

#### Fields

Modifier and Type	Field and Description
javax.swing.JLabel	<b>imagen</b> Variable JLabel para cargar las imagenes y poderlos mover
javax.swing.ImageIcon	<b>personae</b> Se crea un icono de imagen para la posicion este de la persona
javax.swing.ImageIcon	<b>personan</b> Se crea un icono de imagen para la posicion norte de la persona
javax.swing.ImageIcon	<b>personao</b> Se crea un icono de imagen para la posicion oeste de la persona
javax.swing.ImageIcon	<b>personas</b> Se crea un icono de imagen para la posicion sur de la persona
int	<b>X</b> Variable de posicion en el eje X
int	<b>Y</b> Variable de posicion en el eje X

## Constructor Summary

### Constructors

#### Constructor and Description

**Objeto**(java.lang.String ruta)

Inicializo las coordenadas y la imagenes cuya ruta se pide por parametro

**Objeto**(java.lang.String ruta, java.lang.String persona1, java.lang.String persona2, java.lang.String persona3, java.lang.String persona4)

Este es el contructor de la persona

## Method Summary

### All Methods    Instance Methods    Concrete Methods

Modifier and Type	Method and Description
void	<b>abajo</b> (int num) Abajo: Este metodo mueve la persona en el eje Y negativo
void	<b>arriba</b> (int num) Arriba: Este metodo mueve la persona en el eje Y positivo
void	<b>derecha</b> (int num) Derecha: Este metodo mueve la persona en el eje Y positivo
void	<b>establecer_direccion</b> (java.lang.String dir) Metodo para decirle que imagen poner segun la direccion que se movio
void	<b>izquierda</b> (int num) Izquierda: Este metodo mueve la persona en el eje X negativo

### Methods inherited from class java.lang.Object

clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait

## Field Detail

### X

public int X

Variable de posicion en el eje X

### Y

```
public int Y
```

Variable de posicion en el eje X

#### **imagen**

```
public javax.swing.JLabel imagen
```

Variable JLabel para cargar las imagenes y poderlos mover

#### **personan**

```
public javax.swing.ImageIcon personan
```

Se crea un icono de imagen para la posicion norte de la persona

#### **personas**

```
public javax.swing.ImageIcon personas
```

Se crea un icono de imagen para la posicion sur de la persona

#### **personae**

```
public javax.swing.ImageIcon personae
```

Se crea un icono de imagen para la posicion este de la persona

#### **personao**

```
public javax.swing.ImageIcon personao
```

Se crea un icono de imagen para la posicion oeste de la persona

## ***Constructor Detail***

#### **Objeto**

```
public Objeto(java.lang.String ruta)
```

Inicializo las coordenadas y la imagenes cuya ruta se pide por parametro

#### **Parameters:**

ruta - donde se encuentra almacenado el icono a cargar

**Objeto**

```
public Objeto(java.lang.String ruta,  
              java.lang.String persona1,  
              java.lang.String persona2,  
              java.lang.String persona3,  
              java.lang.String persona4)
```

Este es el constructor de la persona

**Parameters:**

ruta - de la imagen

persona1 - es la imagen con perspectiva norte

persona2 - es la imagen con perspectiva sur

persona3 - es la imagen con perspectiva este

persona4 - es la imagen con perspectiva oeste

**Method Detail****arriba**

```
public void arriba(int num)
```

Arriba: Este metodo mueve la persona en el eje Y positivo

**Parameters:**

num - recibe la posicion actual

**abajo**

```
public void abajo(int num)
```

Abajo: Este metodo mueve la persona en el eje Y negativo

**Parameters:**

num - recibe la posicion actual

**izquierda**

```
public void izquierda(int num)
```

Izquierda: Este metodo mueve la persona en el eje X negativo

**Parameters:**

num - recibe la posicion actual

#### derecha

```
public void derecha(int num)
```

Derecha: Este metodo mueve la persona en el eje Y positivo

**Parameters:**

num - recibe la posicion actual

#### establecer\_direccion

```
public void establecer_direccion(java.lang.String dir)
```

Metodo para decirle que imagen poner segun la direccion que se movio

**Parameters:**

dir - La direccion en que se ha movido

[PACKAGE](#) [CLASS](#) [USE](#) [TREE](#) [DEPRECATED](#) [INDEX](#) [HELP](#)

[PREV CLASS](#) [NEXT CLASS](#) [FRAMES](#) [NO FRAMES](#) [ALL CLASSES](#)

[SUMMARY: NESTED](#) | [FIELD](#) | [CONSTR](#) | [METHOD](#) [DETAIL: FIELD](#) | [CONSTR](#) | [METHOD](#)