

Las clases Personaje y Bonus heredan de Sprite. Sprite es una clase dentro del paquete phaser, un ambiente para crear videojuegos. Las subclases de Bonus, instanciarán los objetos con los cuales interactuará el personaje. Obstáculos que podrán restarle vidas, monedas que le sumarán puntos y vidas que caerán del cielo para aumentar el contador de las mismas. La clase Personaje instanciará al personaje, valga la redundancia, que utilizará el jugador.

La clase Costanera será la encargada de gestionar todo el juego. Conocerá a las demás clases y generará la interfaz donde el usuario podrá jugar. En ella se definirán los parámetros del juego, la creación del personaje, sus movimientos y su interacción con los objetos previamente mencionados.

El objetivo del juego será sumar la mayor cantidad de puntos posible, antes de perder el total de las vidas.