Marco Antonio Farías Cardona A01380475

Marco Brown Cunningham A0 0822215

4 de Abril del 2020.

Documentación del Proyecto “Breaker” de Examen 2

El juego esta programado en java y consiste de clases de los mismos objetos que se ven en el juego junto con otras clases para su correcto funcionamiento.

Las clases que conforman los objetos visibles en el juego son las siguientes:

* **Ball**:
  + Contiene los diferentes parámetros de la pelota en el juego tales como su posición, velocidad, tamaño y dirección.
* **Brick**:
  + Contiene los parámetros de posición y de tamaño.
* **Paddle**:
  + Similar a la pelota, contiene diferentes parámetros como su posición, tamaño y dirección de rebote.

El resto de las clases conforman el correcto funcionamiento del juego, las clases son:

* **Animation**:
  + Contiene los parámetros necesarios para actualizar y correr los frames de las diferentes animaciones que conforman los objetos del juego.
* **Assets**:
  + Aquí se guardan los archivos externos tales como imágenes y sonidos que contiene el juego.
* **Background**:
  + Contiene los parámetros para dar color al background dependiendo de la situación del juego.
* **Display**
  + Contiene los parámetros para mostrar la ventana del juego al jugador.
* **Game**
  + Es una de las clases más importantes, ahí se lleva a cabo gran parte le la lógica del juego y se unen la mayoría de las clases.
* **ImageLoader**:
  + Clase para poder cargar las imágenes de las animaciones
* **Item**:
  + Clase padre de la cual heredan varios parámetros como posición y tamaño otro tipo de clases como ball, paddle y brick.
* **KeyManager**:
  + En esta clase se implementan los key listeners para poder recibir inputs de los comandos del usuario mediante las teclas presionadas.
* **ReadAndWrite**:
  + Clase en la cual se implementa la lógica para guardar y cargar el juego.
* **SoundClip**:
  + Clase para poder cargar los sonidos del juego.
* **SpriteSheet**:
  + Clase para poder cargar las spritesheets de las animaciones del juego.
* **VideoGame**:
  + Clase que comienza el juego.