**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)** |
| camaraLogica | Sistema de cámara lateral automática, diseñada para seguir al personaje principal (Goku) durante el juego. | 4 | María Angélica Osorio |
| juego | Representa la ventana principal del videojuego. Administra la interfaz gráfica, controla el inicio, cambio y cierre de niveles, y gestiona las transiciones visuales y eventos como el éxito o la derrota del jugador. Orquesta la lógica general del flujo del juego. | 8 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Nivel | Base para todos los niveles del juego. Gestiona la escena, la vista, los temporizadores de lógica y efectos visuales como las nubes o el cartel de "Game Over", y proporciona funcionalidades comunes que son extendidas por clases derivadas como Nivel1 y Nivel2. | 8 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Nivel1 | Implementa la lógica específica del primer nivel del juego. Hereda de Nivel y configura los elementos del escenario como el fondo, obstáculos, personaje principal (Goku1), barra de vida y progreso, el carro final y los enemigos tipo robot. Administra el avance del juego, detecta condiciones de victoria o derrota, y emite señales para continuar la narrativa del juego o finalizar el nivel. | 9 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Nivel2 | Implementación de la lógica del segundo nivel del juego.  Contiene la definición completa de la clase Nivel2, que gestiona la progresión, eventos y elementos visuales del segundo nivel. Goku debe recolectar pociones repartidas aleatoriamente en la escena para llenar una barra de progreso y enfrentarse a un robot final. | 10 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Obstaculo | Define el comportamiento gráfico y dinámico de los obstáculos del juego (aves, montañas y rocas), incluyendo su creación, movimiento horizontal, animación y destrucción segura. Utiliza temporizadores para simular el desplazamiento continuo y, en el caso de aves, la animación de sus alas. | 7 | María Angélica Osorio |
| Goku | Define la lógica base del personaje principal, incluyendo su inicialización en la escena, vinculación con la barra de vida (Vida), recepción de daño y destrucción segura. Establece una interfaz común que será extendida por clases derivadas como Goku1 y Goku2. | 8 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Goku1 | Controla el comportamiento automático de Goku, incluyendo movimiento horizontal, reacción a teclas W/S, detección de colisiones, daño con inmunidad temporal y animación de patada. Define su lógica específica para el entorno del primer nivel. | 8 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Goku2 | Controla el comportamiento automático de Goku en el segundo nivel, incluyendo movimiento lateral, salto con física, detección de colisiones con explosiones y pociones, daño con inmunidad temporal y animaciones especiales como salto, muerte y Kamehameha. Define su lógica específica para el entorno del nivel 2. | 10 | Adriana Camila Erazo – María Angélica Osorio |
| Carro | Controla el comportamiento animado del carro como obstáculo especial del primer nivel. Incluye su trayectoria en espiral tras ser pateado por Goku, la rotación animada con cambio de sprites, detección de llegada al suelo y sincronización con eventos posteriores del juego. | 7 | Adriana Camila Erazo |
| Vida | Muestra y gestiona visualmente la salud del jugador mediante una barra de vida con colores dinámicos según el estado (verde, amarillo o rojo). Permite restar, reiniciar y consultar la vida actual, con diseño gráfico personalizado y fondo transparente. | 3 | María Angélica Osorio |
| Progreso | Widget gráfico que muestra una barra de progreso personalizada con un ícono lateral. Puede representar el avance horizontal del personaje (nivel 1) o la recolección de pociones (nivel 2), adaptando su comportamiento y visualización según el tipo de progreso. Redibuja dinámicamente la barra en función del estado actual. | 3 | María Angélica Osorio |
| Pocion | Objeto gráfico animado que representa una poción en caída dentro de una grilla del escenario. Usa múltiples frames para simular movimiento y animación, y se reposiciona automáticamente al salir de la pantalla para mantener una aparición continua. Su comportamiento es controlado por un temporizador interno. | 4 | María Angélica Osorio |
| Robot | Controla la animación, movimiento, ataque y secuencia de muerte de un robot enemigo en la escena gráfica. Puede lanzar explosiones con trayectorias variables, alternar entre modos de marcha y ataque, y reproducir animaciones específicas de aparición, combate y destrucción. Admite múltiples configuraciones visuales para distintos niveles del juego. | 7 | Adriana Camila Erazo |
| Explosion | Simula una explosión animada que se desplaza en trayectoria parabólica o rectilínea, daña a Goku2 al colisionar y se autodesactiva al salir de la pantalla o completar su animación. Controla su sprite por frames y su movimiento mediante temporizadores sincronizados. | 4 | Adriana Camila Erazo |

**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)** |
| María Angélica Osorio Rincón | camaraLogica, Obstaculo, Vida, Pocion, Progreso, Nivel, Nivel1, Nivel2, Goku, Goku1, Goku2, Juego | 50% |
| Adriana Camila Erazo Mora | Explosion, Robot, Carro, Nivel, Nivel1, Nivel2, Goku, Goku1, Goku2, Juego | 50% |
|  | Total | 100% |

A black wire with a black background

AI-generated content may be incorrect.María Angélica Osorio: Adriana Camila Erazo Mora: A signature of a person

AI-generated content may be incorrect.

**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.