|  |  |
| --- | --- |
| TRabajo práctico – programación 1  El camino de Gondolf | Grupo 2 - INTEGRANTES  Mateo Balbona Arvigo - matu-2001@hotmail.com.ar  Matias Flores –  Franco Ariel Nuttini Rolon – franconuttini@hotmail.com.ar |

El objetivo del trabajo práctico es programar un videojuego en Java, donde un personaje debe derrotar enemigos mediante hechizos en un mapa con obstáculos. Para lograrlo se crearon distintas clases que crean distintos aspectos del juego, desde el personaje del mago, las rocas que sirven de obstáculos, los enemigos y los hechizos. A continuación, se detalla cada clase y el propósito que cumple.

**Clase Mago**

En esta clase se crea al personaje del mago, se determina su tamaño, movimiento, vida y energía para lanzar hechizos.

Para crear al mago se utiliza un rectángulo, y se utilizan las siguientes variables de instancia:

1. Alto
2. Ancho
3. X
4. Y
5. Margen
6. tamañoMago

Las variables alto, ancho, x e y se utilizan para determinar el tamaño que tendrá el rectángulo que representa al mago, y tamañoMago determina el tamaño que tendrán las imágenes que se superponen al rectángulo. La variable margen es un valor de referencia para determinar cuando el mago llega al margen de la pantalla y de esa manera no sobrepasarlo.

Sobre el rectángulo del mago se dibujan 4 imágenes distintas dependiendo de donde esté mirando el mago, y se determina en las siguientes variables:

1. izq
2. der
3. arriba
4. abajo