

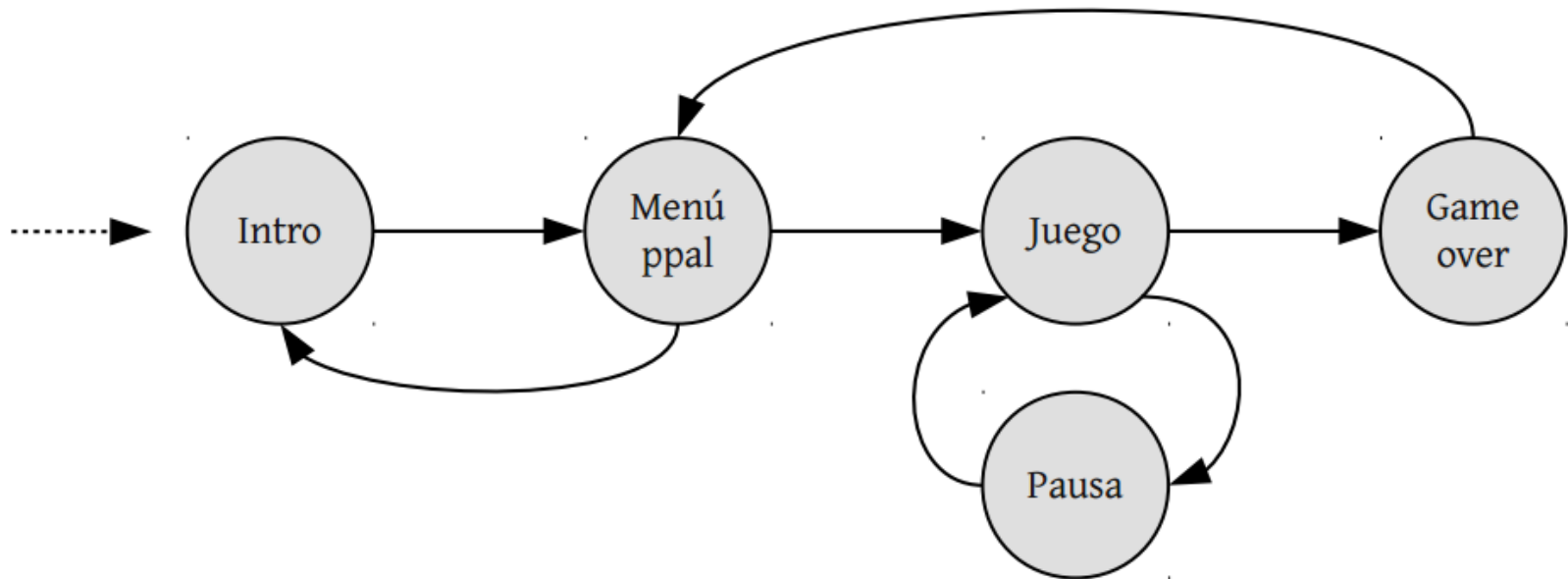
# Estados del Videojuego

Diciembre 2013

# Esquema basado en estados

- Los juegos se pueden dividir en una serie de etapas o estados que se caracterizan no sólo por su funcionamiento sino también por la interacción del jugador
  - Introducción (se muestran aspectos generales)
  - Calibración (kinect, etc.)
  - Menú principal (elección)
  - Juego (interactuar)
  - Finalización (game over, semuestra información sobre la partida)

# Estados



**Figura 7.5:** Visión general de una máquina de estados finita que representa los estados más comunes en cualquier juego.

## 2.4 Actividad

- Utilizando la propuesta del videojuego que has desarrollado, elabora un diagrama de estados donde incluyas las transiciones entre ellos.