

# Observaciones







### Sobre el diagrama de clases

Con respecto al diagrama de clases, por cuestión de prolijidad y para que sea entendible el mismo fue dividido 2 partes:

- Diagrama general: se encuentran las mayorías de los paquetes y clases del juego. Con la excepción de que no está el paquete completo de "ia", solo una clase llamada "tarea".
- Diagrama inteligencia artificial : diagramado de las clases para modelar el movimiento de los enemigos.

Además, para facilitar un poco más la lectura del diagrama de clases, se optó por no mostrar los atributos, que son instancias de otras clases, sobre las flechas de relaciones.

Por lo cual todos los atributos que posee una clase están especificados en su mismo sector de atributos.

PowerUp's	Descripción
	Doble disparo. El jugador al obtenerlo dispara dos disparos en uno.
	Pastilla de vida. El jugador al obtenerlo restaura su vida al máximo.
	Congela tiempo. El jugador al obtenerlo congela el tiempo y todas las unidades enemigas se quedan inmóviles por 4 segundos.
	Escudo de protección. El jugador al obtenerlo posee un escudo que le otorga una armadura, al próximo ataque no le resta vida sino que destruye el escudo.
	Poder Cósmico. El jugador al obtenerlo dispara un proyectil único que genera un agujero negro que absorbe a las naves enemigas cercanas restándole vida
	Misil. El jugador al obtenerlo cambia el arma con dos disparos más potentes

Los powerUps de “misil”, “poder cósmico”, y “mejora arma” tienen asociado el mismo png.

En este resumen se hizo de otro color para diferenciar su funcionalidad.

Los powerUps de “misil”, “poder cósmico”, y “mejora arma” se encargan de brindarle al jugador un arma con municiones distintas (ya sea una munición especial o una determinada cantidad

3

de disparos). Por lo cual estos powerUps están asociados al mismo png. Haciendo que el usuario no anticipe el arma que posee hasta que realice el 1er disparo. Dado que el “poder cósmico” es una buena ayuda para eliminar enemigos (ya que agrupa enemigos, inmovilizándolos), este es escondido entre estos powerUps.