

Proponer diagrama de estado que describa el comportamiento de un personaje de algún proyecto donde hayan desarrollado un videojuego. En su defecto proponer uno imaginario. Otra opción es describir un personaje de algún videojuego que sea de su agrado.

En este documento se espera un apartado donde en prosa se describa el comportamiento del personaje y como complemento su correspondiente diagrama de estado.

Ricardo Alejandro Andrade Robledo / A01706813

Kaelis, el Errante

Es un viajero solitario, envuelto en el misterio de su propio pasado. Sus pasos lo llevan a través de ruinas antiguas, donde cada piedra y cada símbolo desgastado podrían guardar un fragmento de su memoria perdida. Armado con determinación y habilidades que resurgen con cada descubrimiento, Kaelis avanza en un mundo lleno de peligros y secretos, mientras el jugador guía sus acciones: desde el combate ágil contra criaturas olvidadas hasta las decisiones que moldean su destino.

Su comportamiento no es estático, sino que fluye como un reflejo de las circunstancias que lo rodean. Si su salud es estable y no hay amenazas cercanas, Kaelis se mueve con calma, explorando cada rincón con curiosidad silenciosa. Pero cuando los enemigos aparecen, su cuerpo se tensa, listo para la lucha, y cada movimiento se vuelve calculado: ataques precisos, esquivadas rápidas o incluso retiradas estratégicas si el peligro es demasiado grande.

El dolor también lo afecta; una herida grave lo ralentiza, obligándolo a ser más cauteloso, mientras que un estado crítico lo deja al borde del colapso, con apenas fuerzas para buscar refugio. Sin embargo, incluso en la derrota, hay esperanza: los santuarios dispersos en las ruinas le ofrecen un respiro, permitiéndole regenerarse y continuar su viaje.

Algunos de sus estados solo surgen bajo condiciones específicas: quizá una zona de descanso lo invita a detenerse y recuperar el aliento, o un obstáculo insuperable lo fuerza a buscar otra ruta. Así, Kaelis no es solo un guerrero, sino un ser reactivo, cuya existencia en el juego se teje entre la acción, la supervivencia y la búsqueda incansable de lo que una vez perdió.

