**UNIVERSIDAD AÚTONOMA DE SAN LUIS POTOSÍ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**ÁREA DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA**

PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

**Profesor. Cesar Augusto Puente Montejano**

**MANUAL DEL PROGRAMADOR**

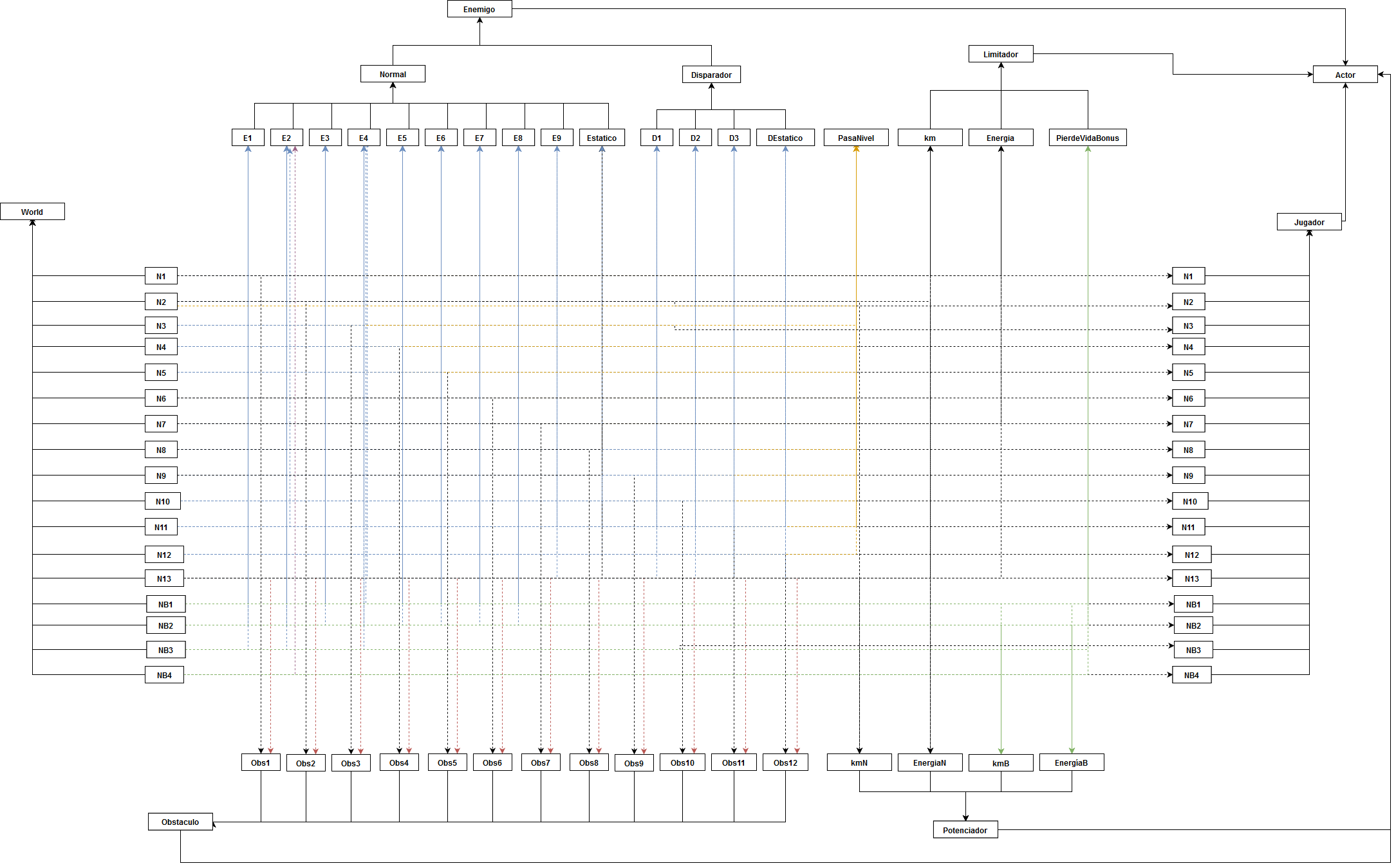
**ALUMNOS:**

Carrizales Cerda Luis Ángel

Elías Gómez Jorge Luis

**2 de Julio del 2018**

# Diagrama de Clases



# Estructuración de Enemigos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Num | NombreEnemigo | TipoMovimiento |
| **56** | **Arbol1** | **1** |
| **45** | **Barco3** | **1** |
| **15** | **Bici1** | **1** |
| **67** | **Bom1** | **1** |
| **94** | **Bruce** | **1** |
| **84** | **Calabaza1** | **1** |
| **25** | **Camion** | **1** |
| **32** | **Cangrejo4** | **1** |
| **71** | **Esqui2** | **1** |
| **85** | **Fenix** | **1** |
| **22** | **Fenix2** | **1** |
| **16** | **Frank1** | **1** |
| **82** | **Gato1** | **1** |
| **33** | **Gaviota2** | **1** |
| **95** | **Momia2** | **1** |
| **28** | **MonoNi1** | **1** |
| **3** | **Morsa2** | **1** |
| **61** | **Orca** | **1** |
| **37** | **Ping1** | **1** |
| **80** | **Serp1** | **1** |
| **48** | **Barco1** | **2** |
| **83** | **Calabaza2** | **2** |
| **31** | **Cangrejo1** | **2** |
| **58** | **Carro1** | **2** |
| **57** | **Carro2** | **2** |
| **54** | **Dracula** | **2** |
| **44** | **Dragon3** | **2** |
| **10** | **Egip1** | **2** |
| **13** | **Egip2** | **2** |
| **4** | **Esqueleto1** | **2** |
| **60** | **Oso1** | **2** |
| **59** | **Oso2** | **2** |
| **64** | **Patricio** | **2** |
| **12** | **Pescar1** | **2** |
| **55** | **Ping2** | **2** |
| **75** | **Salamandra** | **2** |
| **18** | **Tiburon4** | **2** |
| **38** | **Tortuga1** | **2** |
| **74** | **Tumba1** | **2** |
| **47** | **Barco5** | **3** |
| **78** | **Bruja2** | **3** |
| **35** | **Cangrejo3** | **3** |
| **1** | **Corr1** | **3** |
| **39** | **Dragon** | **3** |
| **8** | **Esqueleto3** | **3** |
| **63** | **fantasma1** | **3** |
| **29** | **Lavin** | **3** |
| **40** | **Morsa** | **3** |
| **26** | **Murcielago1** | **3** |
| **66** | **Oso3** | **3** |
| **65** | **Oso4** | **3** |
| **52** | **Perro** | **3** |
| **93** | **Pulpo1** | **3** |
| **69** | **Santa** | **3** |
| **19** | **Tiburon1** | **3** |
| **17** | **Tiburon3** | **3** |
| **49** | **Barco2** | **4** |
| **14** | **Bici2** | **4** |
| **77** | **Bruja1** | **4** |
| **70** | **caballo** | **4** |
| **53** | **Camello** | **4** |
| **30** | **Cangrejo2** | **4** |
| **2** | **Corr2** | **4** |
| **43** | **Dragon4** | **4** |
| **6** | **Esqueleto2** | **4** |
| **72** | **Esqui3** | **4** |
| **73** | **Esqui4** | **4** |
| **21** | **Fenix4** | **4** |
| **90** | **Frank2** | **4** |
| **36** | **FuegoR** | **4** |
| **87** | **Gaviota2** | **4** |
| **11** | **Lobo** | **4** |
| **27** | **Momia** | **4** |
| **91** | **Pez1** | **4** |
| **92** | **Pulpo2** | **4** |
| **46** | **Barco4** | **5** |
| **51** | **Dragon2** | **5** |
| **23** | **Fenix3** | **5** |
| **5** | **Monstruo1** | **5** |
| **41** | **Patinador1** | **5** |
| **81** | **Serp2** | **5** |
| **20** | **Tiburon2** | **5** |
| **76** | **Zombie** | **5** |
| **62** | **Bote1** | **6** |
| **88** | **Charizard** | **6** |
| **68** | **Esqui1** | **6** |
| **86** | **Ojo** | **6** |
| **42** | **Casa** | **7** |
| **7** | **Esqueleto5** | **7** |
| **79** | **Fueguin** | **7** |
| **89** | **Momia3** | **7** |
| **50** | **Moto1** | **7** |
| **9** | **Esqueleto4** | **8** |
| **34** | **Moltres** | **8** |
| **24** | **Lava** | **Estatico** |

# Agenda de elaboración del trabajo

1ra Semana de Junio – Propuesta de proyecto.

2da Semana de Junio – Elaboración de clases y asignación de imágenes

3ra Semana de Junio – Elaboración de comportamiento de clases, enemigos, mundo, timers, jugadores.

4ta Semana de Junio – Recorte del juego por falta de memoria, ajustes de este mismo para contener 8 niveles normales y 2 bonus, además de incluir los menus y pantallas de ayuda, créditos, asimismo como la música.

# Clases y código

**Class Creditos**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Creditos**

public class **Creditos**extends greenfoot.World

Crea la pantalla de los creditos

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Creditos**](about:blankCreditos.html#Creditos())()           Constructor for objects of class Creditos. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankCreditos.html#act())()           Actua de los creditos. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Creditos**

public **Creditos**()

Constructor for objects of class Creditos.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de los creditos. Inicializa la musica y cuando el boton es precionado crea un nuevo mundo de menu

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonPortada - Boton para regresar al menu

Creditos - musica del mundo

**Class Ganaste**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ganaste**

public class **Ganaste**extends greenfoot.World

Ganaste muestra el nombre y los kilometros del jugador

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| java.lang.String | [**Nombre**](about:blankGanaste.html#Nombre) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ganaste**](about:blankGanaste.html#Ganaste(int, java.lang.String))(int Km, java.lang.String N)           Constructor for objects of class Ganaste. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankGanaste.html#act())()           actua de ganaste |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Nombre**

public java.lang.String **Nombre**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Ganaste**

public **Ganaste**(int Km,

java.lang.String N)

Constructor for objects of class Ganaste.

**Parameters:**

NombreJug - Puntuacion Final

Km - Km del jugadoren el juego

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

actua de ganaste

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Class Menu**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Menu**

public class **Menu**extends greenfoot.World

Crea la pantalla de Menu

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Menu**](about:blankMenu.html#Menu())()           Constructor for objects of class Menu. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankMenu.html#act())()           Actua de Menu. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Menu**

public **Menu**()

Constructor for objects of class Menu.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de Menu. Inicializa la musica y cuando el botonA es presionado crea un nuevo mundo de Ayuda Cuando el botonJ es presionado se crea un nuevo mundo de nivel 1 cuando el botonC es presionado se crea un nuevo mundo de creditos

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonA - Boton para ir a Ayuda

botonJ - Boton para ir a N1

botonC - Boton para ir a Creditos

musicaMenu - musica del mundo

**Class Portada**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Portada**

public class **Portada**extends greenfoot.World

Crea la pantalla de Portada

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Portada**](about:blankPortada.html#Portada())()           Constructor for objects of class Portada. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankPortada.html#act())()           Actua de la portada. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Portada**

public **Portada**()

Constructor for objects of class Portada.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de la portada. Inicializa la musica y cuando el boton es presionado detiene la musica y crea un nuevo mundo de menu

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonPortada - Boton para regresar al menu

musicaPortada - musica del mundo

**Class Ayuda**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ayuda**

public class **Ayuda**extends greenfoot.World

Crea la pantalla de Ayuda

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| static greenfoot.GreenfootSound | [**musicaAyuda**](about:blankAyuda.html#musicaAyuda) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ayuda**](about:blankAyuda.html#Ayuda())()           Constructor for objects of class Ayuda. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankAyuda.html#act())()           Actua de la Ayuda. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**musicaAyuda**

public static greenfoot.GreenfootSound **musicaAyuda**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Ayuda**

public **Ayuda**()

Constructor for objects of class Ayuda.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de la Ayuda. Inicializa la musica y cuando el boton es presionado crea un nuevo mundo de ayuda 2

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonPortada - Boton para ir a ayuda2

musicaAyuda - musica del mundo

**Class N1**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N1**

public class **N1**extends greenfoot.World

Crea Nivel 1 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN1 | [**Jugador**](about:blankN1.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN1.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN1.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN1.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN1.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN1.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN1.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN1.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN1.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN1.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N1**](about:blankN1.html#N1())()           Constructor for objects of class N1. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN1.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN1.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN1.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN1.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN1.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN1.html#ApareceEne())()           ciclo que aparece los enemigos cada 3 segundos, con NumEne se elige el Enemigo que aparecera en pantalla |
| void | [**apareceObs**](about:blankN1.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 1 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN1.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN1.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN1**](about:blankN1.html#finN1())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 1 se detiene la musica y crea el mundo 2. |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN1.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 1000 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN1.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN1.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN1.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| int | [**pasanivelresultadose**](about:blankN1.html#pasanivelresultadose())()           Metodo que regresa la cantidad de Energia del contador |
| int | [**pasanivelresultadoskm**](about:blankN1.html#pasanivelresultadoskm())()           Metodo que regresa la cantidad de kilometros del contador |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN1.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN1.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN1.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN1.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN1 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N1**

public **N1**()

Constructor for objects of class N1.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**()

ciclo que aparece los enemigos cada 3 segundos, con NumEne se elige el Enemigo que aparecera en pantalla

**Parameters:**

NumEne - Numero de enemigo que aparecera en pantalla

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 1 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 1

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN1**

public void **finN1**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 1 se detiene la musica y crea el mundo 2. El mundo 2 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Nivel2 - Nivel 2

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 1000 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**pasanivelresultadose**

public int **pasanivelresultadose**()

Metodo que regresa la cantidad de Energia del contador

**Returns:**

contadorEnergia Regresa el contador de kilometros

**pasanivelresultadoskm**

public int **pasanivelresultadoskm**()

Metodo que regresa la cantidad de kilometros del contador

**Returns:**

contadorKm Regresa el contador de kilometros

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class N3**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N3**

public class **N3**extends greenfoot.World

Crea Nivel 3 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN3 | [**Jugador**](about:blankN3.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN3.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN3.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN3.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN3.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN3.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN3.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN3.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN3.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN3.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N3**](about:blankN3.html#N3(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N3. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN3.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN3.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN3.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN3.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN3.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN3.html#ApareceEne(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**apareceObs**](about:blankN3.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 1 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN3.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN3.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN3**](about:blankN3.html#finN3())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 3 se detiene la musica y crea el mundo 4. |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN3.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN3.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN3.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN3.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN3.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN3.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN3.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN3.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN3 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N3**

public **N3**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N3.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 1 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 1

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN3**

public void **finN3**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 3 se detiene la musica y crea el mundo 4. El mundo 4 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Nivel4 - Nivel 4

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class N2**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N2**

public class **N2**extends greenfoot.World

Crea Nivel 2 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN2 | [**Jugador**](about:blankN2.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN2.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN2.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN2.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN2.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN2.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN2.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN2.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN2.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN2.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N2**](about:blankN2.html#N2(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N2. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN2.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN2.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN2.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN2.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN2.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN2.html#ApareceEne(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**apareceObs**](about:blankN2.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 1 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN2.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN2.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN2**](about:blankN2.html#finN2())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 2 se detiene la musica y crea el mundo 3. |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN2.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN2.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN2.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN2.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN2.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN2.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN2.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN2.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN2 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N2**

public **N2**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N2.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 1 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 1

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN2**

public void **finN2**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 2 se detiene la musica y crea el mundo 3. El mundo 3 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Nivel3 - Nivel 3

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class N4**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N4**

public class **N4**extends greenfoot.World

Crea Nivel 4 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN4 | [**Jugador**](about:blankN4.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN4.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN4.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN4.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN4.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN4.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN4.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN4.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN4.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN4.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N4**](about:blankN4.html#N4(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N4. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN4.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN4.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN4.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN4.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN4.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN4.html#ApareceEne(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**apareceObs**](about:blankN4.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 2 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN4.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN4.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN4**](about:blankN4.html#finN4())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 4 se detiene la musica y crea el Nivel Bonus 1 El mundo NB1 recibe la variable Energia y la variable Km |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN4.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN4.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN4.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN4.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN4.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN4.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN4.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN4.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN4 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N4**

public **N4**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N4.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 2 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 2

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN4**

public void **finN4**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 4 se detiene la musica y crea el Nivel Bonus 1 El mundo NB1 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

NivelB1 - Nivel Bonus 1

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class N5**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N5**

public class **N5**extends greenfoot.World

Crea Nivel 5 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN5 | [**Jugador**](about:blankN5.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN5.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN5.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN5.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN5.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN5.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN5.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN5.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN5.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN5.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N5**](about:blankN5.html#N5(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N5. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN5.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN5.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN5.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN5.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN5.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN5.html#ApareceEne(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**apareceObs**](about:blankN5.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 3 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN5.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN5.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN5**](about:blankN5.html#finN5())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 5 se detiene la musica y crea el mundo 6. |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN5.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN5.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN5.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN5.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**Nevada**](about:blankN5.html#Nevada())()           Nevada crea objetos Nieve |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN5.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN5.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN5.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN5.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN5 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N5**

public **N5**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N5.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 3 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 3

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN5**

public void **finN5**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 5 se detiene la musica y crea el mundo 6. El mundo 6 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Nivel6 - Nivel 6

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**Nevada**

public void **Nevada**()

Nevada crea objetos Nieve

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class N6**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N6**

public class **N6**extends greenfoot.World

Crea Nivel 6 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN6 | [**Jugador**](about:blankN6.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN6.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN6.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN6.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN6.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN6.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN6.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN6.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN6.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN6.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N6**](about:blankN6.html#N6(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N6. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN6.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN6.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN6.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN6.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN6.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN6.html#ApareceEne(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**apareceObs**](about:blankN6.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 4 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN6.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN6.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN6**](about:blankN6.html#finN6())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 6 se detiene la musica y crea el mundo 7. |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN6.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN6.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN6.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN6.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN6.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN6.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN6.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN6.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |
| void | [**Viento**](about:blankN6.html#Viento())()           Viento crea objetos hojas |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN6 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N6**

public **N6**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N6.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 4 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 4

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN6**

public void **finN6**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 6 se detiene la musica y crea el mundo 7. El mundo 7 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Nivel7 - Nivel 7

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Viento**

public void **Viento**()

Viento crea objetos hojas

**Class N7**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N7**

public class **N7**extends greenfoot.World

Crea Nivel 7 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN7 | [**Jugador**](about:blankN7.html#Jugador) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankN7.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN7.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankN7.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN7.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN7.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerObs**](about:blankN7.html#timerObs) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN7.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN7.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN7.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N7**](about:blankN7.html#N7(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N7. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN7.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN7.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPasan**](about:blankN7.html#agarraPasan())()           Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN7.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN7.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne**](about:blankN7.html#ApareceEne(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**apareceObs**](about:blankN7.html#apareceObs())()           aparece obstaculo 5 cada 5 segundos |
| void | [**aparecePasN**](about:blankN7.html#aparecePasN())()           aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN7.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**finN7**](about:blankN7.html#finN7())()           Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 7 se detiene la musica y crea el bonus 2. |
| void | [**Fuego**](about:blankN7.html#Fuego())()           Fuego crea objetos Fuego |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN7.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN7.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN7.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN7.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN7.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN7.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN7.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN7.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN7 **Jugador**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerObs**

public SimpleTimer **timerObs**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N7**

public **N7**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N7.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPasan**

public void **agarraPasan**()

Al agarrar pasanivel el valor de pasanivel se vuelve verdadero

**Parameters:**

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne**

public void **ApareceEne**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**apareceObs**

public void **apareceObs**()

aparece obstaculo 5 cada 5 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Obstaculo 5

**aparecePasN**

public void **aparecePasN**()

aparece PasaNivel 30 segundos despues de iniciar el nivel

**Parameters:**

pasN - Objeto clase PasaNivel

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**finN7**

public void **finN7**()

Cuando la variable pasaNivel pasa a ser verdadera, se termina el nivel 7 se detiene la musica y crea el bonus 2. El bonus 2 recibe la variable Energia y la variable Km

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

NB2 - Nivel Bonus 2

**Fuego**

public void **Fuego**()

Fuego crea objetos Fuego

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class N8**

java.lang.Object

greenfoot.World

**N8**

public class **N8**extends greenfoot.World

Crea Nivel 8 del juego

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| JN8 | [**Jugador**](about:blankN8.html#Jugador) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankN8.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne1**](about:blankN8.html#timerEne1) |
| SimpleTimer | [**timerEne2**](about:blankN8.html#timerEne2) |
| SimpleTimer | [**timerEne3**](about:blankN8.html#timerEne3) |
| SimpleTimer | [**timerEne4**](about:blankN8.html#timerEne4) |
| SimpleTimer | [**timerEne5**](about:blankN8.html#timerEne5) |
| SimpleTimer | [**timerEne6**](about:blankN8.html#timerEne6) |
| SimpleTimer | [**timerEne7**](about:blankN8.html#timerEne7) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankN8.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankN8.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankN8.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankN8.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankN8.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**N8**](about:blankN8.html#N8(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor for objects of class N8. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankN8.html#act())()           Actua del nivel |
| void | [**agarraLimKm**](about:blankN8.html#agarraLimKm())()           Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros |
| void | [**agarraPotKm**](about:blankN8.html#agarraPotKm())()           Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraVeneno**](about:blankN8.html#agarraVeneno())()           Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia |
| void | [**ApareceEne1**](about:blankN8.html#ApareceEne1())()           Ciclo que aparece los enemigos del nivel 1 cada 3 segundos, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**ApareceEne2**](about:blankN8.html#ApareceEne2(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**ApareceEne3**](about:blankN8.html#ApareceEne3(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel 3 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**ApareceEne4**](about:blankN8.html#ApareceEne4(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel 4 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**ApareceEne5**](about:blankN8.html#ApareceEne5(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel 5 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**ApareceEne6**](about:blankN8.html#ApareceEne6(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel 6 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**ApareceEne7**](about:blankN8.html#ApareceEne7(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel 7 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**decrementaEnergia**](about:blankN8.html#decrementaEnergia())()           Disminuye la energia al chocar con enemigo |
| void | [**Ganaste**](about:blankN8.html#Ganaste())()           Cuando pasan 20 segundos, el juego se termina y se pasa a la pantalla de ganaste Ganaste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**incrementaEnergia**](about:blankN8.html#incrementaEnergia())()           Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia |
| void | [**kmR**](about:blankN8.html#kmR())()           Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo |
| void | [**limPizza**](about:blankN8.html#limPizza())()           aparece pizza cada 20 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankN8.html#limVeneno())()           aparece veneno cada 20 segundos |
| void | [**Lluvia**](about:blankN8.html#Lluvia())()           Lluvia crea objetos Lluvia |
| void | [**PerdisteJ**](about:blankN8.html#PerdisteJ())()           Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego |
| void | [**potAgua**](about:blankN8.html#potAgua())()           aparece agua cada 5 segundos |
| void | [**potPesas**](about:blankN8.html#potPesas())()           aparece pesas cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankN8.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Jugador**

public JN8 **Jugador**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne1**

public SimpleTimer **timerEne1**

**timerEne2**

public SimpleTimer **timerEne2**

**timerEne3**

public SimpleTimer **timerEne3**

**timerEne4**

public SimpleTimer **timerEne4**

**timerEne5**

public SimpleTimer **timerEne5**

**timerEne6**

public SimpleTimer **timerEne6**

**timerEne7**

public SimpleTimer **timerEne7**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**N8**

public **N8**(int Energia,

int Km)

Constructor for objects of class N8.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del nivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimKm**

public void **agarraLimKm**()

Al agarrar la pizza, perdera la mitad de sus kilometros

**agarraPotKm**

public void **agarraPotKm**()

Al agarrar las pesas, se sumaran km recorridos

**agarraVeneno**

public void **agarraVeneno**()

Al tomar el veneno el jugador pierde automaticamente la mitad de su energia

**ApareceEne1**

public void **ApareceEne1**()

Ciclo que aparece los enemigos del nivel 1 cada 3 segundos, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**ApareceEne2**

public void **ApareceEne2**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**ApareceEne3**

public void **ApareceEne3**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel 3 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**ApareceEne4**

public void **ApareceEne4**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel 4 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**ApareceEne5**

public void **ApareceEne5**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel 5 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**ApareceEne6**

public void **ApareceEne6**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel 6 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**ApareceEne7**

public void **ApareceEne7**(SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel 7 cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**decrementaEnergia**

public void **decrementaEnergia**()

Disminuye la energia al chocar con enemigo

**Ganaste**

public void **Ganaste**()

Cuando pasan 20 segundos, el juego se termina y se pasa a la pantalla de ganaste Ganaste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Ganaste - Pantalla de Ganaste

**incrementaEnergia**

public void **incrementaEnergia**()

Incrementa la energia al tomar agua no pasa de 100 el valor de energia

**kmR**

public void **kmR**()

Kilometro Recorridos suma +1 al contador de los kilometros cada segundo

**Parameters:**

contadorKm - Contador de los kilometros del nivel

**limPizza**

public void **limPizza**()

aparece pizza cada 20 segundos

**Parameters:**

pz1 - Objeto clase pz1

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece veneno cada 20 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**Lluvia**

public void **Lluvia**()

Lluvia crea objetos Lluvia

**PerdisteJ**

public void **PerdisteJ**()

Cuando la energia del jugador llega a 0 , el juego se termina y se pasa a la pantalla de Perdiste Perdiste recibe nombre del jugador y los kilometros obtenidos a lo largo del juego

**Parameters:**

Nombre - Guarda el nombre del jugador para mostrar en la pantalla de ganaste

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

Perdiste - Pantalla de Perdiste

**potAgua**

public void **potAgua**()

aparece agua cada 5 segundos

**Parameters:**

a1 - Objeto clase Agua

**potPesas**

public void **potPesas**()

aparece pesas cada 5 segundos

**Parameters:**

p1 - Objeto clase Pesas

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne1 - Timer de los Enemigos del nivel 1

timerEne2 - Timer de los Enemigos del nivel 2

timerEne3 - Timer de los Enemigos del nivel 3

timerEne4 - Timer de los Enemigos del nivel 4

timerEne5 - Timer de los Enemigos del nivel 5

timerEne6 - Timer de los Enemigos del nivel 6

timerEne7 - Timer de los Enemigos del nivel 7

**Class CreditosFinales**

java.lang.Object

greenfoot.World

**CreditosFinales**

public class **CreditosFinales**extends greenfoot.World

Creditos Finales

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| CorreCorre | [**CC**](about:blankCreditosFinales.html#CC) |
| int | [**n**](about:blankCreditosFinales.html#n) |
| boolean | [**pasaNivel**](about:blankCreditosFinales.html#pasaNivel) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankCreditosFinales.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerEne1**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne1) |
| SimpleTimer | [**timerEne2**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne2) |
| SimpleTimer | [**timerEne3**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne3) |
| SimpleTimer | [**timerEne4**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne4) |
| SimpleTimer | [**timerEne5**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne5) |
| SimpleTimer | [**timerEne6**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne6) |
| SimpleTimer | [**timerEne7**](about:blankCreditosFinales.html#timerEne7) |
| SimpleTimer | [**timerEneb2**](about:blankCreditosFinales.html#timerEneb2) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankCreditosFinales.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankCreditosFinales.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankCreditosFinales.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankCreditosFinales.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankCreditosFinales.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CreditosFinales**](about:blankCreditosFinales.html#CreditosFinales())()           Constructor for objects of class CreditosFinales. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankCreditosFinales.html#act())()           act de los creditos |
| void | [**ApareceEne1**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne1())()           aparece enemigos nivel 1 |
| void | [**ApareceEne2**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne2(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos nivel 2 |
| void | [**ApareceEne3**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne3(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos nivel 3 |
| void | [**ApareceEne4**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne4(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos de nivel 4 |
| void | [**ApareceEne5**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne5(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos nivel 5 |
| void | [**ApareceEne6**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne6(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos nivel 6 |
| void | [**ApareceEne7**](about:blankCreditosFinales.html#ApareceEne7(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos nivel 7 |
| void | [**EnemigosEneb2**](about:blankCreditosFinales.html#EnemigosEneb2(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           aparece enemigos bonus 2 |
| void | [**finJuego**](about:blankCreditosFinales.html#finJuego())()           al llegar a 3 |
| void | [**nivel**](about:blankCreditosFinales.html#nivel(SimpleTimer))(SimpleTimer T)           cada 2 segundos cambia el fondo de los creditos |
| void | [**started**](about:blankCreditosFinales.html#started())()           inicializa los timers de los enemigos |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**CC**

public CorreCorre **CC**

**n**

public int **n**

**pasaNivel**

public boolean **pasaNivel**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerEne1**

public SimpleTimer **timerEne1**

**timerEne2**

public SimpleTimer **timerEne2**

**timerEne3**

public SimpleTimer **timerEne3**

**timerEne4**

public SimpleTimer **timerEne4**

**timerEne5**

public SimpleTimer **timerEne5**

**timerEne6**

public SimpleTimer **timerEne6**

**timerEne7**

public SimpleTimer **timerEne7**

**timerEneb2**

public SimpleTimer **timerEneb2**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**CreditosFinales**

public **CreditosFinales**()

Constructor for objects of class CreditosFinales.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

act de los creditos

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**ApareceEne1**

public void **ApareceEne1**()

aparece enemigos nivel 1

**ApareceEne2**

public void **ApareceEne2**(SimpleTimer T)

aparece enemigos nivel 2

**ApareceEne3**

public void **ApareceEne3**(SimpleTimer T)

aparece enemigos nivel 3

**ApareceEne4**

public void **ApareceEne4**(SimpleTimer T)

aparece enemigos de nivel 4

**ApareceEne5**

public void **ApareceEne5**(SimpleTimer T)

aparece enemigos nivel 5

**ApareceEne6**

public void **ApareceEne6**(SimpleTimer T)

aparece enemigos nivel 6

**ApareceEne7**

public void **ApareceEne7**(SimpleTimer T)

aparece enemigos nivel 7

**EnemigosEneb2**

public void **EnemigosEneb2**(SimpleTimer T)

aparece enemigos bonus 2

**finJuego**

public void **finJuego**()

al llegar a 3

**nivel**

public void **nivel**(SimpleTimer T)

cada 2 segundos cambia el fondo de los creditos

**started**

public void **started**()

inicializa los timers de los enemigos

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Class Perdiste**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Perdiste**

public class **Perdiste**extends greenfoot.World

Perdiste muestra los kilometros y nombre del jugador

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| java.lang.String | [**Nombre**](about:blankPerdiste.html#Nombre) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Perdiste**](about:blankPerdiste.html#Perdiste(int, java.lang.String))(int Km, java.lang.String N)           Constructor for objects of class Perdiste. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankPerdiste.html#act())()           actua de perdiste |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**Nombre**

public java.lang.String **Nombre**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Perdiste**

public **Perdiste**(int Km,

java.lang.String N)

Constructor for objects of class Perdiste.

**Parameters:**

NombreJug - Nombre del jugador

Km - Kilometros del jugador

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

actua de perdiste

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Class Ayuda4**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ayuda4**

public class **Ayuda4**extends greenfoot.World

Crea la pangtalla de Ayuda4

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ayuda4**](about:blankAyuda4.html#Ayuda4())()           Constructor for objects of class Ayuda4. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankAyuda4.html#act())()           Actua de Ayuda2. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Ayuda4**

public **Ayuda4**()

Constructor for objects of class Ayuda4.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de Ayuda2. cuando el boton es presionado crea un nuevo mundo de menu

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonPortada - Boton para regresar a menu

musicaAyuda - Musica de Ayuda

**Class Ayuda2**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ayuda2**

public class **Ayuda2**extends greenfoot.World

Crea la pantalla de Ayuda2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ayuda2**](about:blankAyuda2.html#Ayuda2())()           Constructor for objects of class Ayuda2. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankAyuda2.html#act())()           Actua de Ayuda2. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Ayuda2**

public **Ayuda2**()

Constructor for objects of class Ayuda2.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de Ayuda2. cuando el boton es presionado crea un nuevo mundo de ayuda3

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonPortada - Boton para ir a ayuda 2

**Class Ayuda3**

java.lang.Object

greenfoot.World

**Ayuda3**

public class **Ayuda3**extends greenfoot.World

Crea la pantalla de Ayuda3

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ayuda3**](about:blankAyuda3.html#Ayuda3())()           Constructor for objects of class Ayuda3. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankAyuda3.html#act())()           Actua de Ayuda3. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, started, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Ayuda3**

public **Ayuda3**()

Constructor for objects of class Ayuda3.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de Ayuda3. cuando el boton es presionado crea un nuevo mundo de ayuda4

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**Parameters:**

botonPortada - Boton para ir a Ayuda4

**Class NB2**

java.lang.Object

greenfoot.World

**NB2**

public class **NB2**extends greenfoot.World

Write a description of class NB2 here.

**Version:**

(a version number or a date)

**Author:**

(your name)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| int | [**bonusFin**](about:blankNB2.html#bonusFin) |
| GuardaEspalda | [**J**](about:blankNB2.html#J) |
| JNB2 | [**Jugador**](about:blankNB2.html#Jugador) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankNB2.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerDesE**](about:blankNB2.html#timerDesE) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankNB2.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankNB2.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankNB2.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankNB2.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankNB2.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankNB2.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**NB2**](about:blankNB2.html#NB2(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor de la clase |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankNB2.html#act())()           Actua del bonus 1 |
| void | [**agarraLimEnePot**](about:blankNB2.html#agarraLimEnePot())()           Al chocar con limitadores o enemigos de bonus se igualara bonusFin a 1 para terminar el nivel |
| void | [**agarraPBonE**](about:blankNB2.html#agarraPBonE())()           Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraPBonKm**](about:blankNB2.html#agarraPBonKm())()           Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos |
| void | [**EnemigosN3**](about:blankNB2.html#EnemigosN3(int, SimpleTimer))(int TipoEnemigo, SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**FB1**](about:blankNB2.html#FB1())()           TerminarBonus por tiempo |
| void | [**finB1**](about:blankNB2.html#finB1())()           al tomar un limitador de bonus, se pasara al siguiente niv se detiene la musica y crea el mundo 8 |
| void | [**limVeneno**](about:blankNB2.html#limVeneno())()           aparece Veneno cada 2 segundos |
| void | [**Not**](about:blankNB2.html#Not())()           aparece Not cada 5 segundos |
| void | [**Sax**](about:blankNB2.html#Sax())()           aparece sax cada 5 segundos |
| void | [**started**](about:blankNB2.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**bonusFin**

public int **bonusFin**

**J**

public GuardaEspalda **J**

**Jugador**

public JNB2 **Jugador**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerDesE**

public SimpleTimer **timerDesE**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**NB2**

public **NB2**(int Energia,

int Km)

Constructor de la clase

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del bonus 1

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimEnePot**

public void **agarraLimEnePot**()

Al chocar con limitadores o enemigos de bonus se igualara bonusFin a 1 para terminar el nivel

**agarraPBonE**

public void **agarraPBonE**()

Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos

**agarraPBonKm**

public void **agarraPBonKm**()

Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos

**EnemigosN3**

public void **EnemigosN3**(int TipoEnemigo,

SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**FB1**

public void **FB1**()

TerminarBonus por tiempo

**finB1**

public void **finB1**()

al tomar un limitador de bonus, se pasara al siguiente niv se detiene la musica y crea el mundo 8

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece Veneno cada 2 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**Not**

public void **Not**()

aparece Not cada 5 segundos

**Parameters:**

n1 - Objeto clase Nota

**Sax**

public void **Sax**()

aparece sax cada 5 segundos

**Parameters:**

s1 - Objeto clase sax

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class NB1**

java.lang.Object

greenfoot.World

**NB1**

public class **NB1**extends greenfoot.World

Clase de NivelBonus 1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| int | [**bonusFin**](about:blankNB1.html#bonusFin) |
| JNB1 | [**Jugador**](about:blankNB1.html#Jugador) |
| SimpleTimer | [**timer**](about:blankNB1.html#timer) |
| SimpleTimer | [**timerDesE**](about:blankNB1.html#timerDesE) |
| SimpleTimer | [**timerEne**](about:blankNB1.html#timerEne) |
| SimpleTimer | [**timerL**](about:blankNB1.html#timerL) |
| SimpleTimer | [**timerN**](about:blankNB1.html#timerN) |
| SimpleTimer | [**timerP**](about:blankNB1.html#timerP) |
| SimpleTimer | [**timerPz**](about:blankNB1.html#timerPz) |
| SimpleTimer | [**timerV**](about:blankNB1.html#timerV) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**NB1**](about:blankNB1.html#NB1(int, int))(int Energia, int Km)           Constructor de la clase |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankNB1.html#act())()           Actua del bonus 1 |
| void | [**agarraLimEnePot**](about:blankNB1.html#agarraLimEnePot())()           Al chocar con limitadores o enemigos de bonus se igualara bonusFin a 1 para terminar el nivel |
| void | [**agarraPBonE**](about:blankNB1.html#agarraPBonE())()           Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos |
| void | [**agarraPBonKm**](about:blankNB1.html#agarraPBonKm())()           Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos |
| void | [**EnemigosN3**](about:blankNB1.html#EnemigosN3(int, SimpleTimer))(int TipoEnemigo, SimpleTimer T)           Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case |
| void | [**FB1**](about:blankNB1.html#FB1())()           TerminarBonus por tiempo |
| void | [**finB1**](about:blankNB1.html#finB1())()           al tomar 6 limitadores de bonus, se pasara al siguiente niv se detiene la musica y crea el mundo 5 |
| void | [**Goo**](about:blankNB1.html#Goo())()           aparece Googles cada 3 segundos |
| void | [**limVeneno**](about:blankNB1.html#limVeneno())()           aparece Veneno cada 2 segundos |
| void | [**Ox**](about:blankNB1.html#Ox())()           aparece oxigeno cada 3 segundos |
| void | [**started**](about:blankNB1.html#started())()           Inicializa los timer del nivel |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| addObject, getBackground, getCellSize, getColorAt, getHeight, getObjects, getObjectsAt, getWidth, numberOfObjects, removeObject, removeObjects, repaint, setActOrder, setBackground, setBackground, setPaintOrder, showText, stopped |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**bonusFin**

public int **bonusFin**

**Jugador**

public JNB1 **Jugador**

**timer**

public SimpleTimer **timer**

**timerDesE**

public SimpleTimer **timerDesE**

**timerEne**

public SimpleTimer **timerEne**

**timerL**

public SimpleTimer **timerL**

**timerN**

public SimpleTimer **timerN**

**timerP**

public SimpleTimer **timerP**

**timerPz**

public SimpleTimer **timerPz**

**timerV**

public SimpleTimer **timerV**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**NB1**

public **NB1**(int Energia,

int Km)

Constructor de la clase

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua del bonus 1

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**agarraLimEnePot**

public void **agarraLimEnePot**()

Al chocar con limitadores o enemigos de bonus se igualara bonusFin a 1 para terminar el nivel

**agarraPBonE**

public void **agarraPBonE**()

Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos

**agarraPBonKm**

public void **agarraPBonKm**()

Al agarrar potenciadores bonus, se sumaran km recorridos

**EnemigosN3**

public void **EnemigosN3**(int TipoEnemigo,

SimpleTimer T)

Ciclo que aparece los enemigos del nivel cada segundo, NumEne eligira el numero de enemigo a aparecer en pantalla, tomara un numero random y entrara en un switch-case

**Parameters:**

NumEne -

**FB1**

public void **FB1**()

TerminarBonus por tiempo

**finB1**

public void **finB1**()

al tomar 6 limitadores de bonus, se pasara al siguiente niv se detiene la musica y crea el mundo 5

**Parameters:**

Energia - Guarda el valor de la Energia del nivel

Km - Guarda el valor de los Km del nivel

pasaNivel - variable para controlar el paso de nivel

**Goo**

public void **Goo**()

aparece Googles cada 3 segundos

**Parameters:**

g1 - Objeto clase Googles

**limVeneno**

public void **limVeneno**()

aparece Veneno cada 2 segundos

**Parameters:**

v1 - Objeto clase Veneno

**Ox**

public void **Ox**()

aparece oxigeno cada 3 segundos

**Parameters:**

o1 - Objeto clase Oxigeno

**started**

public void **started**()

Inicializa los timer del nivel

**Overrides:**

started in class greenfoot.World

**Parameters:**

timer - Timer de los kilometros

timerN - Timer de Agua

timerP - Timer de las Pesas

timerV - Timer de Veneno

timerPz - Timer de Pizza

timerL - Timer de nivel

timerEne - Timer de los Enemigos

**Class PasaNivel**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**PasaNivel**

public class **PasaNivel**extends greenfoot.Actor

Clase de PasaNivel

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**PasaNivel**](about:blankPasaNivel.html#PasaNivel())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankPasaNivel.html#act())()           actua de PasaNivel |
| void | [**muevePasN**](about:blankPasaNivel.html#muevePasN())()           movimiento de PasaNivel toma los limites de los niveles para cambiar la direccion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**PasaNivel**

public **PasaNivel**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

actua de PasaNivel

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**muevePasN**

public void **muevePasN**()

movimiento de PasaNivel toma los limites de los niveles para cambiar la direccion

**Class botonPortada**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**botonPortada**

public class **botonPortada**extends greenfoot.Actor

Clase de Boton Portada

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**botonPortada**](about:blankbotonPortada.html#botonPortada())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankbotonPortada.html#act())()           Actua de BotonPortada (Crea un boton con gif) |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**botonPortada**

public **botonPortada**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Actua de BotonPortada (Crea un boton con gif)

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Limitador**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Limitador**

public class **Limitador**extends greenfoot.Actor

Clase Limitador agrega movimiento a los limitadores

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Limitador**](about:blankLimitador.html#Limitador())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankLimitador.html#act())()           Act de Limitador |
| void | [**mueveLim**](about:blankLimitador.html#mueveLim())()           movimiento del limitador al llegar a uno de los extremos del escenario rebotara |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Limitador**

public **Limitador**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de Limitador

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**mueveLim**

public void **mueveLim**()

movimiento del limitador al llegar a uno de los extremos del escenario rebotara

**Class Energia**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Limitador

**Energia**

public class **Energia**extends Limitador

Write a description of class Energia here.

**Version:**

(a version number or a date)

**Author:**

(your name)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Energia**](about:blankEnergia.html#Energia())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEnergia.html#act())()           Act - do whatever the Energia wants to do. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Limitador** |
| mueveLim |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Energia**

public **Energia**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act - do whatever the Energia wants to do. This method is called whenever the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.

**Overrides:**

act in class Limitador

**Class Veneno**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Limitador

Energia

**Veneno**

public class **Veneno**extends Energia

Clase Veneno

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Veneno**](about:blankVeneno.html#Veneno())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankVeneno.html#act())()           Act de veneno |
| void | [**mueveLim**](about:blankVeneno.html#mueveLim())()           mueve Limitador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Veneno**

public **Veneno**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de veneno

**Overrides:**

act in class Energia

**mueveLim**

public void **mueveLim**()

mueve Limitador

**Overrides:**

mueveLim in class Limitador

**Class Km**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Limitador

**Km**

public class **Km**extends Limitador

Clase Km

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Km**](about:blankKm.html#Km())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankKm.html#act())()           Act - do whatever the Km wants to do. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Limitador** |
| mueveLim |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Km**

public **Km**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act - do whatever the Km wants to do. This method is called whenever the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.

**Overrides:**

act in class Limitador

**Class Pizza**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Limitador

Km

**Pizza**

public class **Pizza**extends Km

Clase Pizza

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Pizza**](about:blankPizza.html#Pizza())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankPizza.html#act())()           Act de nivel pizza |
| void | [**mueveLim**](about:blankPizza.html#mueveLim())()           Movimiento Limitador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Pizza**

public **Pizza**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de nivel pizza

**Overrides:**

act in class Km

**mueveLim**

public void **mueveLim**()

Movimiento Limitador

**Overrides:**

mueveLim in class Limitador

**Class Potenciador**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Potenciador**

public abstract class **Potenciador**extends greenfoot.Actor

Clase Potenciador agrega movimiento a potenciador

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Potenciador**](about:blankPotenciador.html#Potenciador())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankPotenciador.html#act())()           actua de Potenciador, movimiento de potenciador |
| void | [**muevePot**](about:blankPotenciador.html#muevePot())()           movimiento del potenciador al llegar a uno de los extremos del escenario rebotara |
| void | [**Potenciador**](about:blankPotenciador.html#Potenciador())()           Constructor |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Potenciador**

public **Potenciador**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

actua de Potenciador, movimiento de potenciador

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**muevePot**

public void **muevePot**()

movimiento del potenciador al llegar a uno de los extremos del escenario rebotara

**Potenciador**

public void **Potenciador**()

Constructor

**Class KmB**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

**KmB**

public class **KmB**extends Potenciador

Clase de KilometrosPotenciador Bonus

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**KmB**](about:blankKmB.html#KmB())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankKmB.html#act())()           Hereda act de Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**KmB**

public **KmB**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Hereda act de Potenciador

**Overrides:**

act in class Potenciador

**Class KmB**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

**KmB**

public class **KmB**extends Potenciador

Clase de KilometrosPotenciador Bonus

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**KmB**](about:blankKmB.html#KmB())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankKmB.html#act())()           Hereda act de Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**KmB**

public **KmB**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Hereda act de Potenciador

**Overrides:**

act in class Potenciador

**Class Googles**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

KmB

**Googles**

public class **Googles**extends KmB

Clase Googles Potenciador Km Bonus

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Googles**](about:blankGoogles.html#Googles())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankGoogles.html#act())()           hereda clase act de KmB |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Googles**

public **Googles**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

hereda clase act de KmB

**Overrides:**

act in class KmB

**Class KmN**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

**KmN**

public class **KmN**extends Potenciador

Clase Kilometros Niveles Normales

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**KmN**](about:blankKmN.html#KmN())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankKmN.html#act())()           Hereda clase act de Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**KmN**

public **KmN**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Hereda clase act de Potenciador

**Overrides:**

act in class Potenciador

**Class Pesas**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

KmN

**Pesas**

public class **Pesas**extends KmN

Clase Pesas

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Pesas**](about:blankPesas.html#Pesas())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankPesas.html#act())()           hereda act de clase KmN |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Pesas**

public **Pesas**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

hereda act de clase KmN

**Overrides:**

act in class KmN

**Class EnergiaN**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

**EnergiaN**

public class **EnergiaN**extends Potenciador

EnergiaN Energia de niveles normales

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**EnergiaN**](about:blankEnergiaN.html#EnergiaN())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEnergiaN.html#act())()           Act hereda act de clase potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**EnergiaN**

public **EnergiaN**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act hereda act de clase potenciador

**Overrides:**

act in class Potenciador

**Class Agua**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

EnergiaN

**Agua**

public class **Agua**extends EnergiaN

Clase Agua Potenciador normal

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Agua**](about:blankAgua.html#Agua())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankAgua.html#act())()           hereda act de la clase EnergiaN |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Agua**

public **Agua**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

hereda act de la clase EnergiaN

**Overrides:**

act in class EnergiaN

**Class EnergiaB**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

**EnergiaB**

public class **EnergiaB**extends Potenciador

Clase EnergiaB

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**EnergiaB**](about:blankEnergiaB.html#EnergiaB())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEnergiaB.html#act())()           Hereda la clase act de Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**EnergiaB**

public **EnergiaB**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Hereda la clase act de Potenciador

**Overrides:**

act in class Potenciador

**Class Oxigeno**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

EnergiaB

**Oxigeno**

public class **Oxigeno**extends EnergiaB

Clase oxigeno Potenciador Bonus 1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Oxigeno**](about:blankOxigeno.html#Oxigeno())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankOxigeno.html#act())()           Hereda la clase act de EnergiaB |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Oxigeno**

public **Oxigeno**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Hereda la clase act de EnergiaB

**Overrides:**

act in class EnergiaB

**Class Saxo**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Potenciador

EnergiaB

**Saxo**

public class **Saxo**extends EnergiaB

Clase saxo potenciador energia bonus 2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Saxo**](about:blankSaxo.html#Saxo())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankSaxo.html#act())()           hereda la clase actua de EnergiaB |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Potenciador** |
| muevePot, Potenciador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Saxo**

public **Saxo**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

hereda la clase actua de EnergiaB

**Overrides:**

act in class EnergiaB

**Class CorreCorre**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**CorreCorre**

public class **CorreCorre**extends greenfoot.Actor

Logo del Juego aparece en los creditos finales

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CorreCorre**](about:blankCorreCorre.html#CorreCorre())() |  |

|  |
| --- |
| **Method Summary** |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| act, addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**CorreCorre**

public **CorreCorre**()

**Class CorreCorre**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**CorreCorre**

public class **CorreCorre**extends greenfoot.Actor

Logo del Juego aparece en los creditos finales

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomez Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CorreCorre**](about:blankCorreCorre.html#CorreCorre())() |  |

|  |
| --- |
| **Method Summary** |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| act, addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**CorreCorre**

public **CorreCorre**()

**Class Obstaculo**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Obstaculo**

public abstract class **Obstaculo**extends greenfoot.Actor

Clase abstracta de obstaculo, cada obstaculo modifica el movimiento de esta

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Obstaculo**](about:blankObstaculo.html#Obstaculo())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveObstaculo**](about:blankObstaculo.html#mueveObstaculo())()           mueve el obstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| act, addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Obstaculo**

public **Obstaculo**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveObstaculo**

public void **mueveObstaculo**()

mueve el obstaculo

**Class Obs5**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Obstaculo

**Obs5**

public class **Obs5**extends Obstaculo

Obstaculo4 modifica movimiento de obstaculo

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Obs5**](about:blankObs5.html#Obs5())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankObs5.html#act())()           Act de obs4 |
| void | [**mueveObstaculo**](about:blankObs5.html#mueveObstaculo())()           sobreescribe la clase mueveObstaculo de Obstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Obs5**

public **Obs5**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de obs4

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**mueveObstaculo**

public void **mueveObstaculo**()

sobreescribe la clase mueveObstaculo de Obstaculo

**Overrides:**

mueveObstaculo in class Obstaculo

**Class Obs4**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Obstaculo

**Obs4**

public class **Obs4**extends Obstaculo

Obstaculo 4 modifica movimiento

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Obs4**](about:blankObs4.html#Obs4())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankObs4.html#act())()           Act de obs4 hereda mueveObstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Obstaculo** |
| mueveObstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Obs4**

public **Obs4**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de obs4 hereda mueveObstaculo

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Obs1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Obstaculo

**Obs1**

public class **Obs1**extends Obstaculo

Obstaculo 1 modifica el movimiento

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Obs1**](about:blankObs1.html#Obs1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankObs1.html#act())()           Act de obstaculo1 hereda mueveObstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Obstaculo** |
| mueveObstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Obs1**

public **Obs1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de obstaculo1 hereda mueveObstaculo

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Obs3**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Obstaculo

**Obs3**

public class **Obs3**extends Obstaculo

Obs3 modifica movimiento de obstaculo 3

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Obs3**](about:blankObs3.html#Obs3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankObs3.html#act())()           Act de obs 3 |
| void | [**mueveObstaculo**](about:blankObs3.html#mueveObstaculo())()           sobreescribe la clase mueve obstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Obs3**

public **Obs3**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de obs 3

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**mueveObstaculo**

public void **mueveObstaculo**()

sobreescribe la clase mueve obstaculo

**Overrides:**

mueveObstaculo in class Obstaculo

**Class Obs2**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Obstaculo

**Obs2**

public class **Obs2**extends Obstaculo

Clase que modifica movimiento de Obstaculo2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Obs2**](about:blankObs2.html#Obs2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankObs2.html#act())()           Act de obs 2, hereda mueveObstaculo de Obstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Obstaculo** |
| mueveObstaculo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Obs2**

public **Obs2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de obs 2, hereda mueveObstaculo de Obstaculo

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Label**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Label**

public class **Label**extends greenfoot.Actor

A Label class that allows you to display a textual value on screen. The Label is an actor, so you will need to create it, and then add it to the world in Greenfoot. If you keep a reference to the Label then you can change the text it displays.

**Version:**

1.1

**Author:**

Amjad Altadmri

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Label**](about:blankLabel.html#Label(int, int))(int value, int fontSize)           Create a new label, initialise it with the int value to be shown and the font size |  |
| [**Label**](about:blankLabel.html#Label(java.lang.String, int))(java.lang.String value, int fontSize)           Create a new label, initialise it with the needed text and the font size |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**setFillColor**](about:blankLabel.html#setFillColor(greenfoot.Color))(greenfoot.Color fillColor)           Sets the fill color of the text |
| void | [**setLineColor**](about:blankLabel.html#setLineColor(greenfoot.Color))(greenfoot.Color lineColor)           Sets the line color of the text |
| void | [**setValue**](about:blankLabel.html#setValue(int))(int value)           Sets the value as integer |
| void | [**setValue**](about:blankLabel.html#setValue(java.lang.String))(java.lang.String value)           Sets the value as text |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| act, addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Label**

public **Label**(int value,

int fontSize)

Create a new label, initialise it with the int value to be shown and the font size

**Label**

public **Label**(java.lang.String value,

int fontSize)

Create a new label, initialise it with the needed text and the font size

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**setFillColor**

public void **setFillColor**(greenfoot.Color fillColor)

Sets the fill color of the text

**Parameters:**

fillColor - the fill color of the text

**setLineColor**

public void **setLineColor**(greenfoot.Color lineColor)

Sets the line color of the text

**Parameters:**

lineColor - the line color of the text

**setValue**

public void **setValue**(int value)

Sets the value as integer

**Parameters:**

value - the value to be show

**setValue**

public void **setValue**(java.lang.String value)

Sets the value as text

**Parameters:**

value - the text to be show

**Class TornadoFondo**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**TornadoFondo**

public class **TornadoFondo**extends greenfoot.Actor

TornadoFondo ambientacion nivel 8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**TornadoFondo**](about:blankTornadoFondo.html#TornadoFondo())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankTornadoFondo.html#act())()           El método act se encarga de agregar gif tornadoFondo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**TornadoFondo**

public **TornadoFondo**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de agregar gif tornadoFondo

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Counter**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Counter**

public class **Counter**extends greenfoot.Actor

A Counter class that allows you to display a numerical value on screen. The Counter is an actor, so you will need to create it, and then add it to the world in Greenfoot. If you keep a reference to the Counter then you can adjust its value. Here's an example of a world class that displays a counter with the number of act cycles that have occurred:

class CountingWorld

{

private Counter actCounter;

public CountingWorld()

{

super(600, 400, 1);

actCounter = new Counter("Act Cycles: ");

addObject(actCounter, 100, 100);

}

public void act()

{

actCounter.setValue(actCounter.getValue() + 1);

}

}

**Version:**

1.0

**Author:**

Neil Brown and Michael Kölling

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| int | [**value**](about:blankCounter.html#value) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Counter**](about:blankCounter.html#Counter())() |  |
| [**Counter**](about:blankCounter.html#Counter(java.lang.String))(java.lang.String prefix)           Create a new counter, initialised to 0. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankCounter.html#act())()           Animate the display to count up (or down) to the current target value. |
| void | [**add**](about:blankCounter.html#add(int))(int score)           Add a new score to the current counter value. |
| int | [**getValue**](about:blankCounter.html#getValue())()           Return the current counter value. |
| void | [**setPrefix**](about:blankCounter.html#setPrefix(java.lang.String))(java.lang.String prefix)           Sets a text prefix that should be displayed before the counter value (e.g. |
| void | [**setValue**](about:blankCounter.html#setValue(int))(int newValue)           Set a new counter value. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**value**

public int **value**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Counter**

public **Counter**()

**Counter**

public **Counter**(java.lang.String prefix)

Create a new counter, initialised to 0.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Animate the display to count up (or down) to the current target value.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**add**

public void **add**(int score)

Add a new score to the current counter value. This will animate the counter over consecutive frames until it reaches the new value.

**getValue**

public int **getValue**()

Return the current counter value.

**setPrefix**

public void **setPrefix**(java.lang.String prefix)

Sets a text prefix that should be displayed before the counter value (e.g. "Score: ").

**setValue**

public void **setValue**(int newValue)

Set a new counter value. This will not animate the counter.

**Class Rayo2**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Rayo2**

public class **Rayo2**extends greenfoot.Actor

Rayo 2 ambientacion nivel 8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Rayo2**](about:blankRayo2.html#Rayo2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankRayo2.html#act())()           El método act se encarga de agregar gif de rayo2 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Rayo2**

public **Rayo2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de agregar gif de rayo2

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Rayo1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Rayo1**

public class **Rayo1**extends greenfoot.Actor

Rayo1 ambientacion nivel 8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Rayo1**](about:blankRayo1.html#Rayo1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankRayo1.html#act())()           El método act se encarga de agregar gif clase rayo1 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Rayo1**

public **Rayo1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de agregar gif clase rayo1

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Rayo4**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Rayo4**

public class **Rayo4**extends greenfoot.Actor

Rayo4 ambientacion

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Rayo4**](about:blankRayo4.html#Rayo4())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankRayo4.html#act())()           El método act se encarga de agregar un gif de rayo4 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Rayo4**

public **Rayo4**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de agregar un gif de rayo4

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Rayo3**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Rayo3**

public class **Rayo3**extends greenfoot.Actor

Clase Rayo3 ambientacion

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Rayo3**](about:blankRayo3.html#Rayo3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankRayo3.html#act())()           El método act se encarga de crear un gif de rayo3 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Rayo3**

public **Rayo3**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de crear un gif de rayo3

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class botonMenu**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**botonMenu**

public class **botonMenu**extends greenfoot.Actor

Boton Menu

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**botonMenu**](about:blankbotonMenu.html#botonMenu())() |  |

|  |
| --- |
| **Method Summary** |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| act, addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**botonMenu**

public **botonMenu**()

**Class Fuego**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Fuego**

public class **Fuego**extends greenfoot.Actor

Clase Fuego sirve de ambientacion

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Fuego**](about:blankFuego.html#Fuego())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankFuego.html#act())()           El método act se encarga de elevar fuego |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Fuego**

public **Fuego**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de elevar fuego

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Jugador**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Jugador**

public abstract class **Jugador**extends greenfoot.Actor

Clase abstracta jugador

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Jugador**](about:blankJugador.html#Jugador())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJugador.html#act())()           Act - do whatever the Jugador wants to do. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Jugador**

public **Jugador**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act - do whatever the Jugador wants to do. This method is called whenever the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class JNB1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JNB1**

public class **JNB1**extends Jugador

Jugador nivel 1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JNB1**](about:blankJNB1.html#JNB1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJNB1.html#act())()           Act de la clase |
| void | [**agarraBonusPot**](about:blankJNB1.html#agarraBonusPot())()           Al agarrar Oxigeno se desaparece y aumenta km |
| void | [**agarraBonusPotE**](about:blankJNB1.html#agarraBonusPotE())()           Al agarrar googles se desaparecen y aumenta energia |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJNB1.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJNB1.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| void | [**mataJugador**](about:blankJNB1.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJNB1.html#mueveJugador())()           mover jugador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JNB1**

public **JNB1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**agarraBonusPot**

public void **agarraBonusPot**()

Al agarrar Oxigeno se desaparece y aumenta km

**agarraBonusPotE**

public void **agarraBonusPotE**()

Al agarrar googles se desaparecen y aumenta energia

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**Class JNB2**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JNB2**

public class **JNB2**extends Jugador

Jugador 1 nivel bonus 2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JNB2**](about:blankJNB2.html#JNB2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJNB2.html#act())()           Act de la clase |
| void | [**agarraBonusPot**](about:blankJNB2.html#agarraBonusPot())()           cuando jugador agarra Saxo se aumenta los kilometros y se desaparece objeto sax |
| void | [**agarraBonusPotE**](about:blankJNB2.html#agarraBonusPotE())()           cuando jugador agarra nota se aumenta la energia y se desaparece el objeto not |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJNB2.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJNB2.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| void | [**mataJugador**](about:blankJNB2.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJNB2.html#mueveJugador())()           mover jugador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JNB2**

public **JNB2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**agarraBonusPot**

public void **agarraBonusPot**()

cuando jugador agarra Saxo se aumenta los kilometros y se desaparece objeto sax

**agarraBonusPotE**

public void **agarraBonusPotE**()

cuando jugador agarra nota se aumenta la energia y se desaparece el objeto not

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**Class GuardaEspalda**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

JNB2

**GuardaEspalda**

public class **GuardaEspalda**extends JNB2

Guardaespalda Jugador 2 de nivel bonus 2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**GuardaEspalda**](about:blankGuardaEspalda.html#GuardaEspalda())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankGuardaEspalda.html#act())()           Act de clase |
| void | [**AyuJugEne**](about:blankGuardaEspalda.html#AyuJugEne())()           Si guardaespaldas toca enemigo lo desaparece sin recibir daño |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class JNB2** |
| agarraBonusPot, agarraBonusPotE, ayuJugAgua, dañJugEne, mataJugador, mueveJugador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**GuardaEspalda**

public **GuardaEspalda**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class JNB2

**AyuJugEne**

public void **AyuJugEne**()

Si guardaespaldas toca enemigo lo desaparece sin recibir daño

**Class JN1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN1**

public class **JN1**extends Jugador

Jugador nivel 1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN1.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN1.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN1.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN1**](about:blankJN1.html#JN1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN1.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN1.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN1.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN1.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN1.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN1.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN1.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN1.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN1.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN1.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN1.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n1 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN1**

public **JN1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n1

**Class JN3**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN3**

public class **JN3**extends Jugador

Jugador nivel 3

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN3.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN3.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN3.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN3**](about:blankJN3.html#JN3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN3.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN3.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN3.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN3.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN3.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN3.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN3.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN3.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN3.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN3.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN3.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n3 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN3**

public **JN3**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n3

**Class JN2**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN2**

public class **JN2**extends Jugador

Jugador nivel 2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN2.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN2.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN2.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN2**](about:blankJN2.html#JN2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN2.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN2.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN2.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN2.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN2.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN2.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN2.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN2.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN2.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN2.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN2.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n2 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN2**

public **JN2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n2

**Class JN5**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN5**

public class **JN5**extends Jugador

Jugador nivel 5

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN5.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN5.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN5.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN5**](about:blankJN5.html#JN5())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN5.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN5.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN5.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN5.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN5.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN5.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN5.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN5.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN5.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN5.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN5.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n5 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN5**

public **JN5**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n5

**Class JN4**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN4**

public class **JN4**extends Jugador

Jugador nivel 4

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN4.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN4.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN4.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN4**](about:blankJN4.html#JN4())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN4.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN4.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN4.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN4.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN4.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN4.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN4.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN4.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN4.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN4.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN4.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n4 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN4**

public **JN4**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n4

**Class JN7**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN7**

public class **JN7**extends Jugador

Jugador nivel 7

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN7.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN7.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN7.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN7**](about:blankJN7.html#JN7())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN7.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN7.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN7.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN7.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN7.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN7.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN7.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN7.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN7.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN7.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN7.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n7 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN7**

public **JN7**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n7

**Class JN6**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN6**

public class **JN6**extends Jugador

Jugador nivel 6

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN6.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN6.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN6.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN6**](about:blankJN6.html#JN6())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN6.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN6.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN6.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN6.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN6.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN6.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN6.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN6.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN6.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN6.html#mueveJugador())()           mover jugador |
| void | [**PasaNivel**](about:blankJN6.html#PasaNivel())()           Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n6 |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN6**

public **JN6**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**PasaNivel**

public void **PasaNivel**()

Cuando el jugador agarra un pasanivel, el pasanivel desaparece y se ejecuta la clase agarraPasan de n6

**Class JN8**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Jugador

**JN8**

public class **JN8**extends Jugador

Jugador nivel 8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| SimpleTimer | [**timerAtk**](about:blankJN8.html#timerAtk) |
| SimpleTimer | [**timerCd**](about:blankJN8.html#timerCd) |
| SimpleTimer | [**timerEfeOb**](about:blankJN8.html#timerEfeOb) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**JN8**](about:blankJN8.html#JN8())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankJN8.html#act())()           Act de la clase |
| boolean | [**actObs**](about:blankJN8.html#actObs(boolean))(boolean o)           cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo |
| void | [**agarraPesas**](about:blankJN8.html#agarraPesas())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**atacando**](about:blankJN8.html#atacando())()           Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso |
| void | [**ayuJugAgua**](about:blankJN8.html#ayuJugAgua())()           potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario |
| void | [**comPi**](about:blankJN8.html#comPi())()           limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario |
| void | [**dañJugEne**](about:blankJN8.html#dañJugEne())()           ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario |
| boolean | [**deactObs**](about:blankJN8.html#deactObs(boolean))(boolean o)           despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false |
| void | [**mataJugador**](about:blankJN8.html#mataJugador())()           limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario |
| void | [**mueveJugador**](about:blankJN8.html#mueveJugador())()           mover jugador |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Field Detail** |

**timerAtk**

public SimpleTimer **timerAtk**

**timerCd**

public SimpleTimer **timerCd**

**timerEfeOb**

public SimpleTimer **timerEfeOb**

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**JN8**

public **JN8**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de la clase

**Overrides:**

act in class Jugador

**actObs**

public boolean **actObs**(boolean o)

cuando el jugador toca obstaculo se activa el efecto de obstaculo

**Returns:**

o efecto obstaculo

**agarraPesas**

public void **agarraPesas**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**atacando**

public void **atacando**()

Cuando jugador presiona "a" ataque se vuelve true mientras ataque sea falso obstaculo falso, si ataque es verdadero, 2 segundos despues se vuelve falso

**Parameters:**

atack - bandera de ataque

**ayuJugAgua**

public void **ayuJugAgua**()

potenciador a jugador por agua, al tomar agua se incrementara la energia despues el agua es removida del escenario

**comPi**

public void **comPi**()

limitador a jugador por pizza, al tomar pizza se restaran kilometros recorridos despues la pizza es removida del escenario

**dañJugEne**

public void **dañJugEne**()

ataque a jugador por enemigo, al tocar al enemigo se decrementa la energia despues el enemigo es removido del escenario

**Specified by:**

dañJugEne in class Jugador

**deactObs**

public boolean **deactObs**(boolean o)

despues de 3.5 segundos "o" se vuelve false

**Returns:**

o efecto de obstaculo

**mataJugador**

public void **mataJugador**()

limitador a jugador por veneno, al tomar el veneno automaticamente se perdera despues el veneno es removido del escenario

**mueveJugador**

public void **mueveJugador**()

mover jugador

**Class Hojas**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Hojas**

public class **Hojas**extends greenfoot.Actor

Clase hojas, sirven de ambientacion

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Hojas**](about:blankHojas.html#Hojas())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankHojas.html#act())()           El método act se encarga de girar las hojas |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Hojas**

public **Hojas**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de girar las hojas

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Lluvia**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Lluvia**

public class **Lluvia**extends greenfoot.Actor

Clase Lluvia, ambientacion nivel 8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Lluvia**](about:blankLluvia.html#Lluvia())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankLluvia.html#act())()           El método act se encarga de mover la lluvia y desaparecerla |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Lluvia**

public **Lluvia**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

El método act se encarga de mover la lluvia y desaparecerla

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Enemigo**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

**Enemigo**

public class **Enemigo**extends greenfoot.Actor

Write a description of class Enemigo here.

**Version:**

(a version number or a date)

**Author:**

(your name)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemigo**](about:blankEnemigo.html#Enemigo())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEnemigo.html#act())()           Act - do whatever the Enemigo wants to do. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Enemigo**

public **Enemigo**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act - do whatever the Enemigo wants to do. This method is called whenever the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Normal**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

**Normal**

public class **Normal**extends Enemigo

Enemigo norrmal

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Normal**](about:blankNormal.html#Normal())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankNormal.html#act())()           Act - do whatever the Normal wants to do. |
| void | [**IEne**](about:blankNormal.html#IEne(int, int))(int vEne, int giro) |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Normal**

public **Normal**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act - do whatever the Normal wants to do. This method is called whenever the 'Act' or 'Run' button gets pressed in the environment.

**Overrides:**

act in class Enemigo

**IEne**

public void **IEne**(int vEne,

int giro)

**Class Estatico**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**Estatico**

public class **Estatico**extends Normal

Enemigo estatico

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Estatico**](about:blankEstatico.html#Estatico())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankEstatico.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve el enemigo de tipo estatico, solo lo aparece |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Estatico**

public **Estatico**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve el enemigo de tipo estatico, solo lo aparece

**Class Lava**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

Estatico

**Lava**

public class **Lava**extends Estatico

Lava

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Lava**](about:blankLava.html#Lava())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankLava.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Estatico** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Lava**

public **Lava**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

**Class E1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E1**

public class **E1**extends Normal

Enemigo1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E1**](about:blankE1.html#E1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE1.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           Mueve enemigo de arriba a abajo |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E1**

public **E1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

Mueve enemigo de arriba a abajo

**Class Morsa2**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

E1

**Morsa2**

public class **Morsa2**extends E1

Morsa2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Morsa2**](about:blankMorsa2.html#Morsa2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankMorsa2.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class E1** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Morsa2**

public **Morsa2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

**Class E2**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E2**

public class **E2**extends Normal

Enemigo2

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E2**](about:blankE2.html#E2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE2.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de abajo a arriba |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E2**

public **E2**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de abajo a arriba

**Class Esqueleto1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

E2

**Esqueleto1**

public class **Esqueleto1**extends E2

Esqueleto1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Esqueleto1**](about:blankEsqueleto1.html#Esqueleto1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEsqueleto1.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class E2** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Esqueleto1**

public **Esqueleto1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

**Class E3**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E3**

public class **E3**extends Normal

Enemigo3

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E3**](about:blankE3.html#E3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE3.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de derecha a izquierda |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E3**

public **E3**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de derecha a izquierda

**Class Esqueleto3**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

E3

**Esqueleto3**

public class **Esqueleto3**extends E3

Esqueleto3

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Esqueleto3**](about:blankEsqueleto3.html#Esqueleto3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEsqueleto3.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class E3** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Esqueleto3**

public **Esqueleto3**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

**Class E4**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E4**

public class **E4**extends Normal

Enemigo4

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E4**](about:blankE4.html#E4())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE4.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de izquierda a derecha |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E4**

public **E4**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de izquierda a derecha

**Class E4**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E4**

public class **E4**extends Normal

Enemigo4

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E4**](about:blankE4.html#E4())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE4.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de izquierda a derecha |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E4**

public **E4**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de izquierda a derecha

**Class E5**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E5**

public class **E5**extends Normal

Enemigo5

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E5**](about:blankE5.html#E5())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE5.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de derecha a izquierda descendente |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E5**

public **E5**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de derecha a izquierda descendente

**Class Monstruo1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

E5

**Monstruo1**

public class **Monstruo1**extends E5

Monstruo1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Monstruo1**](about:blankMonstruo1.html#Monstruo1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankMonstruo1.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class E5** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Monstruo1**

public **Monstruo1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

**Class E6**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E6**

public class **E6**extends Normal

Enemigo6

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E6**](about:blankE6.html#E6())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE6.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de izquierda a derecha descendente |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E6**

public **E6**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de izquierda a derecha descendente

**Class Bote1**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

E6

**Bote1**

public class **Bote1**extends E6

Bote1

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bote1**](about:blankBote1.html#Bote1())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankBote1.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class E6** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Bote1**

public **Bote1**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

**Class E7**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E7**

public class **E7**extends Normal

Enemigo7

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E7**](about:blankE7.html#E7())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE7.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de derecha a izquierda ascendente |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E7**

public **E7**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de derecha a izquierda ascendente

**Class E7**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E7**

public class **E7**extends Normal

Enemigo7

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E7**](about:blankE7.html#E7())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE7.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de derecha a izquierda ascendente |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E7**

public **E7**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de derecha a izquierda ascendente

**Class E8**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E8**

public class **E8**extends Normal

Enemigo8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E8**](about:blankE8.html#E8())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE8.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de izquierda a derecha ascendente |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E8**

public **E8**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de izquierda a derecha ascendente

**Class E8**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

**E8**

public class **E8**extends Normal

Enemigo8

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**E8**](about:blankE8.html#E8())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mueveEne**](about:blankE8.html#mueveEne(int, int))(int vEne, int giro)           mueve enemigo de izquierda a derecha ascendente |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| act, IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**E8**

public **E8**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mueveEne**

public void **mueveEne**(int vEne,

int giro)

mueve enemigo de izquierda a derecha ascendente

**Class Esqueleto4**

java.lang.Object

greenfoot.Actor

Enemigo

Normal

E8

**Esqueleto4**

public class **Esqueleto4**extends E8

Esqueleto4

**Version:**

(version 1.1)

**Author:**

(Carrizales Cerda Luis Angel) (Elías Gomrz Jorge Luis)

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Esqueleto4**](about:blankEsqueleto4.html#Esqueleto4())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](about:blankEsqueleto4.html#act())()           Act de clase |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class E8** |
| mueveEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Normal** |
| IEne |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.Actor** |
| addedToWorld, getImage, getIntersectingObjects, getNeighbours, getObjectsAtOffset, getObjectsInRange, getOneIntersectingObject, getOneObjectAtOffset, getRotation, getWorld, getWorldOfType, getX, getY, intersects, isAtEdge, isTouching, move, removeTouching, setImage, setImage, setLocation, setRotation, turn, turnTowards |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**Esqueleto4**

public **Esqueleto4**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**act**

public void **act**()

Act de clase

**Overrides:**

act in class Normal

# Clases tomadas

**Class GifImage**

java.lang.Object

**GifImage**

public class **GifImage**extends java.lang.Object

This class can be used to read animated gif image files and extract the individual images of the animation sequence.

**Author:**

Michael Berry, Neil Brown

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**GifImage**](about:blankGifImage.html#GifImage(java.lang.String))(java.lang.String file)           Set the image of the actor. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| greenfoot.GreenfootImage | [**getCurrentImage**](about:blankGifImage.html#getCurrentImage())() |
| java.util.List<greenfoot.GreenfootImage> | [**getImages**](about:blankGifImage.html#getImages())()           Get all the images used in the animation |
| boolean | [**isRunning**](about:blankGifImage.html#isRunning())()           Determines whether the animation is running |
| void | [**pause**](about:blankGifImage.html#pause())()           Pause the animation. |
| void | [**resume**](about:blankGifImage.html#resume())()           Resume the animation. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**GifImage**

public **GifImage**(java.lang.String file)

Set the image of the actor. If the image is a normal picture, it will be displayed as normal. If it's an animated GIF file then it will be displayed as an animated actor.

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**getCurrentImage**

public greenfoot.GreenfootImage **getCurrentImage**()

**getImages**

public java.util.List<greenfoot.GreenfootImage> **getImages**()

Get all the images used in the animation

**Returns:**

a list of GreenfootImages, corresponding to each frame.

**isRunning**

public boolean **isRunning**()

Determines whether the animation is running

**Returns:**

true if the animation is running, false otherwise

**pause**

public void **pause**()

Pause the animation.

**resume**

public void **resume**()

Resume the animation.

**Class SimpleTimer**

java.lang.Object

**SimpleTimer**

public class **SimpleTimer**extends java.lang.Object

A simple timer class that allows you to keep track of how much time has passed between events. You use this class by creating a timer as a member field in your actor (or whatever):

private SimpleTimer timer = new SimpleTimer();

Then when you want to start the timer (for example, when a shot is fired), you call the mark() method:

timer.mark();

Thereafter, you can use the millisElapsed() method to find out how long it's been since mark() was called (in milliseconds, i.e. thousandths of a second). So if you want to only allow the player to fire a shot every second, you could write:

if (timer.millisElapsed() > 1000 && Greenfoot.isKeyDown("space"))

{

// Code here for firing a new shot

timer.mark(); // Reset the timer

}

**Version:**

1.0

**Author:**

Neil Brown

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**SimpleTimer**](about:blankSimpleTimer.html#SimpleTimer())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**mark**](about:blankSimpleTimer.html#mark())()           Marks the current time. |
| int | [**millisElapsed**](about:blankSimpleTimer.html#millisElapsed())()           Returns the amount of milliseconds that have elapsed since mark() was last called. |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class java.lang.Object** |
| clone, equals, finalize, getClass, hashCode, notify, notifyAll, toString, wait, wait, wait |

|  |
| --- |
| **Constructor Detail** |

**SimpleTimer**

public **SimpleTimer**()

|  |
| --- |
| **Method Detail** |

**mark**

public void **mark**()

Marks the current time. You can then in future call millisElapsed() to find out the elapsed milliseconds since this mark() call was made. A second mark() call will reset the mark, and millisElapsed() will start increasing from zero again.

**millisElapsed**

public int **millisElapsed**()

Returns the amount of milliseconds that have elapsed since mark() was last called. This timer runs irrespective of Greenfoot's act() cycle, so if you call it many times during the same Greenfoot frame, you may well get different answers.