Jesús Alberto Castillo Pérez

programacion orientada a objetos

manual del programador

**Clase abstracta, Herencia y polimorfismo**

**Para la implementación de la herencia cree una clase enemigo la cual también es una clase abstracta que contiene los métodos: movimiento y atacar**

**Estos métodos los heredan a los 3 tipos de enemigos que se crearon y además también los hereda las armas que lanzan los enemigos**

**Imlementacion de polimorfismo**

**Para llamar a la clase donde esta el scrooll de la pantalla se usa un método que recibe diferentes parámetros que son ancho y alto, asi que se puede modificar con diferentes valores. ademas se manda un actor asi que el scrooll se puede concentrar en otro objeto que no sea el actor principal.**

**class MyWorld**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **MyWorld**

public class **MyWorld**

extends greenfoot.World

clase principal del juego. escenario del juego donde se llaman los enemigos,el actor principal, scroll etc.

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| Heroe | [**heroe**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld.html#heroe) |
| Vidas | [**objVidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld.html#objVidas) |
| ImgScroll | [**scroller**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld.html#scroller) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**MyWorld**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld.html#MyWorld())()            constructor de la clase MyWorld con dificultad facil con dimension 800 x 3000 manda a llamar a los objetos derivadas de actor y ademas la clase scroll |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld.html#act())()            en este metodo se llama el metodo scroll de la clase ImgScroll se le manda el actor pricipal |
| Vidas | [**getVidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld.html#getVidas())()            este metodo regresa el valor del contador de las vidas |

|  |
| --- |
| **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** |

**heroe**

public Heroe **heroe**

**objVidas**

public Vidas **objVidas**

**scroller**

public ImgScroll **scroller**

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

**MyWorld**

public **MyWorld**()

constructor de la clase MyWorld con dificultad facil con dimension 800 x 3000 manda a llamar a los objetos derivadas de actor y ademas la clase scroll

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

**act**

public void **act**()

en este metodo se llama el metodo scroll de la clase ImgScroll se le manda el actor pricipal

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**getVidas**

public Vidas **getVidas**()

este metodo regresa el valor del contador de las vidas

**Returns:**

regresa un numero entero

**Class MyWorld2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **MyWorld2**

public class **MyWorld2**

extends greenfoot.World

copia de las clase MyWorld es usada para la dificultad normal,con una dimension de 800x5000

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| Heroe | [**heroe**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#heroe) |
| Vidas | [**objVidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#objVidas) |
| int | [**offset**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#offset) |
| ImgScroll | [**scroller**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#scroller) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**MyWorld2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#MyWorld2())()            constructor de la clase MyWorld3 manda a llamar a los objetos derivadas de actor y ademas la clase scroll |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#act())()            en este metodo se llama el metodo scroll de la clase ImgScroll se le manda el actor pricipal |
| Vidas | [**getVidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld2.html#getVidas())()            este metodo regresa el valor del contador de las vidas |

|  |
| --- |
| **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** |

**heroe**

public Heroe **heroe**

**objVidas**

public Vidas **objVidas**

**offset**

public int **offset**

**scroller**

public ImgScroll **scroller**

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

**MyWorld2**

public **MyWorld2**()

constructor de la clase MyWorld3 manda a llamar a los objetos derivadas de actor y ademas la clase scroll

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

**act**

public void **act**()

en este metodo se llama el metodo scroll de la clase ImgScroll se le manda el actor pricipal

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**getVidas**

public Vidas **getVidas**()

este metodo regresa el valor del contador de las vidas

**Returns:**

regresa un numero entero

**class MyWorld3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **MyWorld3**

public class **MyWorld3**

extends greenfoot.World

copia de las clase MyWorld es usada para la dificultad dificil,con una dimension de 800x7000

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| Heroe | [**heroe**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#heroe) |
| Vidas | [**objVidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#objVidas) |
| int | [**offset**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#offset) |
| ImgScroll | [**scroller**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#scroller) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**MyWorld3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#MyWorld3())()            constructor de la clase MyWorld3 manda a llamar a los objetos derivadas de actor y ademas la clase scroll |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#act())()            en este metodo se llama el metodo scroll de la clase ImgScroll se le manda el actor pricipal |
| Vidas | [**getVidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\MyWorld3.html#getVidas())()            este metodo regresa el valor del contador de las vidas |

|  |
| --- |
| **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** |

**heroe**

public Heroe **heroe**

**objVidas**

public Vidas **objVidas**

**offset**

public int **offset**

**scroller**

public ImgScroll **scroller**

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

**MyWorld3**

public **MyWorld3**()

constructor de la clase MyWorld3 manda a llamar a los objetos derivadas de actor y ademas la clase scroll

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

**act**

public void **act**()

en este metodo se llama el metodo scroll de la clase ImgScroll se le manda el actor pricipal

**Overrides:**

act in class greenfoot.World

**getVidas**

public Vidas **getVidas**()

este metodo regresa el valor del contador de las vidas

**Returns:**

regresa un numero entero

**class Gameover**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **Gameover**

public class **Gameover**

extends greenfoot.World

muestra la pantalla si has perdido

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Gameover**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Gameover.html#Gameover())()            Constructor de la clase Gameover muestra una imagen de fondo de que el juego acabo añade un boton de regreso |  |

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

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| act, 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** |

**Gameover**

public **Gameover**()

Constructor de la clase Gameover muestra una imagen de fondo de que el juego acabo añade un boton de regreso

**ass Help**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **Help**

public class **Help**

extends greenfoot.World

esta clase muestra un mensaje de ayuda al usuario

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Help**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Help.html#Help())()            constructor de la clase Help muestra un mensaje en el escenario |  |

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

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| act, 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** |

**Help**

public **Help**()

constructor de la clase Help muestra un mensaje en el escenario

**Class Winner**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **Winner**

public class **Winner**

extends greenfoot.World

esta clase muestra un fondo de ganador

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Winner**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Winner.html#Winner())()            constructor de la clase Winner añade un boton de regresa |  |

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

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| act, 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** |

**Winner**

public **Winner**()

constructor de la clase Winner añade un boton de regresa

**Class ImgScroll**

java.lang.Object

extended by **ImgScroll**

public class **ImgScroll**

extends java.lang.Object

un motor de desplazamiento que se desplaza por el mundo dado a los límites del desplazamiento imagen de fondo dada o a las dimensiones dadas donde está embaldosada la imagen de fondo dada, si es necesario, para llenar el área de desplazamiento; tenga en cuenta que cuanto más pequeña es la ventana del mundo, menos demora que pueda obtener (aumentar el tamaño del mundo causará un aumento exponencial en posible retraso); esta clase está diseñada para mantener el retraso al mínimo al romper el desplazamiento imagen de fondo en partes más pequeñas para que no se dibuje toda la imagen de fondo desplazable cada vez que se produce el desplazamiento

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**ImgScroll**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#ImgScroll(greenfoot.World, greenfoot.GreenfootImage))(greenfoot.World scrWorld, greenfoot.GreenfootImage scrImage)            llama al constructor principal de la clase usando las dimensiones de la imagen dada para las dimensiones del área de desplazamiento |  |
| [**ImgScroll**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#ImgScroll(greenfoot.World, greenfoot.GreenfootImage, int, int))(greenfoot.World scrWorld, greenfoot.GreenfootImage repImage, int wide, int high)            este constructor principal establece los valores de campo y la imagen de fondo del mundo inicial |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| int | [**getScrolledX**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#getScrolledX())()            devuelve la cantidad total desplazada horizontalmente |
| int | [**getScrolledY**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#getScrolledY())()            devuelve la cantidad total desplazada verticalmente |
| int | [**getScrollHeight**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#getScrollHeight())()            devuelve la altura del área de desplazamiento |
| int | [**getScrollWidth**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#getScrollWidth())()            devuelve el ancho del área de desplazamiento |
| void | [**scroll**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\ImgScroll.html#scroll(int, int))(int dx, int dy)            realiza un desplazamiento limitado usando los cambios dados en los valores de desplazamiento |

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

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

**ImgScroll**

public **ImgScroll**(greenfoot.World scrWorld,

greenfoot.GreenfootImage scrImage)

llama al constructor principal de la clase usando las dimensiones de la imagen dada para las dimensiones del área de desplazamiento

**Parameters:**

scrWorld - el mundo de la imagen de fondo dada es para desplazarse

scrImage - la imagen de fondo desplazable que se utilizará en el mundo dado

**ImgScroll**

public **ImgScroll**(greenfoot.World scrWorld,

greenfoot.GreenfootImage repImage,

int wide,

int high)

este constructor principal establece los valores de campo y la imagen de fondo del mundo inicial

**Parameters:**

scrWorld - el mundo de la imagen de fondo dada es para desplazarse

repImage - la imagen que está embaldosada para crear la imagen de fondo de desplazamiento del mundo dado

wide - the horizontal dimension of the scrolling area

alto - la dimensión vertical del área de desplazamiento

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

**getScrolledX**

public int **getScrolledX**()

devuelve la cantidad total desplazada horizontalmente

**getScrolledY**

public int **getScrolledY**()

devuelve la cantidad total desplazada verticalmente

**getScrollHeight**

public int **getScrollHeight**()

devuelve la altura del área de desplazamiento

**getScrollWidth**

public int **getScrollWidth**()

devuelve el ancho del área de desplazamiento

**scroll**

public void **scroll**(int dx,

int dy)

realiza un desplazamiento limitado usando los cambios dados en los valores de desplazamiento

**Parameters:**

dx - la cantidad para desplazarse horizontalmente (los valores positivos se desplazan hacia la izquierda moviendo la vista hacia la derecha)

dy - la cantidad para desplazarse verticalmente (los valores positivos se desplazan hacia arriba moviendo la vista hacia la parte inferior)

**Class Heroe**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Heroe**

public class **Heroe**

extends greenfoot.Actor

clase del actor principal del juego

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Heroe**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Heroe.html#Heroe())()            constructor de la clase Heroe inicializa 7 imagenes y la primera la gira |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Heroe.html#act())()            metodo que se encarga de llamar los metodos de movimiento y cambio de imagen. |
| void | [**checkKeyPress**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Heroe.html#checkKeyPress(int))(int x)            metodo que depensiendo de la tecla direccional presionada por el usuario el actor se mueva en esa direcion |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Heroe.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imagenes y asi simular una animacion |

|  |
| --- |
| **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** |

**Heroe**

public **Heroe**()

constructor de la clase Heroe inicializa 7 imagenes y la primera la gira

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de llamar los metodos de movimiento y cambio de imagen. limita al actor ah estar dentro del escenario. detecta cuando se ha tocado el objeto Bonus1 de cualquier mundo y cambia la variable sped para ir mas rapido. detecta cuando se alcanzo el limite inferior y lanza un escenario Winner

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**checkKeyPress**

public void **checkKeyPress**(int x)

metodo que depensiendo de la tecla direccional presionada por el usuario el actor se mueva en esa direcion

**Parameters:**

x - numero entero que indica la velocidad del actor

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imagenes y asi simular una animacion

**Class Enemy1**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Enemy1**

public class **Enemy1**

extends Enemy

clase Enemy1 que hereda el metodo act de la clase Enemy crea un enemigo que lanza un arma tipo clase Ataque3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemy1**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy1.html#Enemy1())()            constructor de la clase Enemy1 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy1.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy1.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Enemy1**

public **Enemy1**()

constructor de la clase Enemy1 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class Enemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class Enemy2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Enemy2**

public class **Enemy2**

extends Enemy

clase Enemy2 que hereda el metodo act de la clase Enemy crea un enemigo que lanza un arma tipo clase Ataque2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemy2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy2.html#Enemy2())()            constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy2.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy2.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Enemy2**

public **Enemy2**()

constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class Enemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class Enemy3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Enemy3**

public class **Enemy3**

extends Enemy

clase Enemy3 que hereda el metodo act de la clase Enemy crea un enemigo que lanza un arma tipo clase Ataque

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| int | [**rotation**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3.html#rotation) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemy3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3.html#Enemy3())()            constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**rotation**

public int **rotation**

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

**Enemy3**

public **Enemy3**()

constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class Enemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class Ataque**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Ataque**

public class **Ataque**

extends Enemy

clase que se encarga de ser un ataque del objeto Enemy3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataque**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque.html#Ataque())()            constructor de la clase Ataque donde se inicializan 7 imagenes y se rota la imagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataque**

public **Ataque**()

constructor de la clase Ataque donde se inicializan 7 imagenes y se rota la imagen

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class Enemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion

**Class Ataque2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Ataque2**

public class **Ataque2**

extends Enemy

clase que se encarga de ser un ataque del objeto Enemy2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataque2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque2.html#Ataque2())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan 2 imagenes y se rota la imagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque2.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque2.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataque2**

public **Ataque2**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan 2 imagenes y se rota la imagen

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class Enemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion

**Class Ataque3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Ataque3**

public class **Ataque3**

extends Enemy

clase que se encarga de ser un ataque del objeto Enemy1

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataque3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque3.html#Ataque3())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataque3**

public **Ataque3**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class Enemy

**Class Ataque3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Enemy

extended by **Ataque3**

public class **Ataque3**

extends Enemy

clase que se encarga de ser un ataque del objeto Enemy1

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataque3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque3.html#Ataque3())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class Enemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataque3**

public **Ataque3**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class Enemy

**Class CopyOfEnemy1**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by CopyOfEnemy

extended by **CopyOfEnemy1**

public class **CopyOfEnemy1**

extends CopyOfEnemy

copia de la clase Enemy1 que servira para la clase MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CopyOfEnemy1**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy1.html#CopyOfEnemy1())()            constructor de la clase Enemy1 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy1.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy1.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class CopyOfEnemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**CopyOfEnemy1**

public **CopyOfEnemy1**()

constructor de la clase Enemy1 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class CopyOfEnemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class CopyOfEnemy2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by CopyOfEnemy

extended by **CopyOfEnemy2**

public class **CopyOfEnemy2**

extends CopyOfEnemy

copia de la clase Enemy2 que servira para la clase MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CopyOfEnemy2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy2.html#CopyOfEnemy2())()            constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy2.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy2.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class CopyOfEnemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**CopyOfEnemy2**

public **CopyOfEnemy2**()

constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class CopyOfEnemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class CopyOfEnemy3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by CopyOfEnemy

extended by **CopyOfEnemy3**

public class **CopyOfEnemy3**

extends CopyOfEnemy

copia de la clase Enemy3 que servira para la clase MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| int | [**rotation**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy3.html#rotation) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CopyOfEnemy3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy3.html#CopyOfEnemy3())()            constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy3.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfEnemy3.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class CopyOfEnemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**rotation**

public int **rotation**

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

**CopyOfEnemy3**

public **CopyOfEnemy3**()

constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class CopyOfEnemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class CopyOfAtaque**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by CopyOfEnemy

extended by **CopyOfAtaque**

public class **CopyOfAtaque**

extends CopyOfEnemy

copia de la clase Ataque que servira para la clase MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CopyOfAtaque**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque.html#CopyOfAtaque())()            constructor de la clase Ataque donde se inicializan 7 imagenes y se rota la imagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class CopyOfEnemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**CopyOfAtaque**

public **CopyOfAtaque**()

constructor de la clase Ataque donde se inicializan 7 imagenes y se rota la imagen

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class CopyOfEnemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion

**Class CopyOfAtaque2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by CopyOfEnemy

extended by **CopyOfAtaque2**

public class **CopyOfAtaque2**

extends CopyOfEnemy

copia de la clase Ataque2 que servira para la clase MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CopyOfAtaque2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque2.html#CopyOfAtaque2())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan 2 imagenes y se rota la imagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque2.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque2.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class CopyOfEnemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**CopyOfAtaque2**

public **CopyOfAtaque2**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan 2 imagenes y se rota la imagen

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class CopyOfEnemy

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion

**Class CopyOfAtaque3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by CopyOfEnemy

extended by **CopyOfAtaque3**

public class **CopyOfAtaque3**

extends CopyOfEnemy

copia de la clase Ataque3 que servira para MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**CopyOfAtaque3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque3.html#CopyOfAtaque3())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\CopyOfAtaque3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class CopyOfEnemy** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**CopyOfAtaque3**

public **CopyOfAtaque3**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class CopyOfEnemy

**Class EnemyW3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **EnemyW3**

public class **EnemyW3**

extends greenfoot.Actor

copia de Enemy que servira para la clase MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**EnemyW3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\EnemyW3.html#EnemyW3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\EnemyW3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto en direccion random. |
| void | [**ataque**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\EnemyW3.html#ataque())()            metodo que se encargaa de detectar al actor principal y disminuir su contador de vida si lo toca |
| void | [**randomTurn**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\EnemyW3.html#randomTurn())()            metodo que se encarga de rotar al objeto con numeros al azar |

|  |
| --- |
| **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** |

**EnemyW3**

public **EnemyW3**()

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto en direccion random. mantener al enemigo dentro de la pantalla y atacar al actor principal ,disminuyendo su contador de vida

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**ataque**

public void **ataque**()

metodo que se encargaa de detectar al actor principal y disminuir su contador de vida si lo toca

**randomTurn**

public void **randomTurn**()

metodo que se encarga de rotar al objeto con numeros al azar

**Class Enemy1w3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by EnemyW3

extended by **Enemy1w3**

public class **Enemy1w3**

extends EnemyW3

copia de la clase Enemy1 que servira para la clase MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemy1w3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy1w3.html#Enemy1w3())()            constructor de la clase Enemy1 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy1w3.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy1w3.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class EnemyW3** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Enemy1w3**

public **Enemy1w3**()

constructor de la clase Enemy1 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class EnemyW3

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class Enemy2w3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by EnemyW3

extended by **Enemy2w3**

public class **Enemy2w3**

extends EnemyW3

copia de la clase Enemy2 que servira para la clase MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemy2w3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy2w3.html#Enemy2w3())()            constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy2w3.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy2w3.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class EnemyW3** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Enemy2w3**

public **Enemy2w3**()

constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class EnemyW3

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class Enemy3w3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by EnemyW3

extended by **Enemy3w3**

public class **Enemy3w3**

extends EnemyW3

copia de la clase Enemy3 que servira para la clase MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| int | [**rotation**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3w3.html#rotation) |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Enemy3w3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3w3.html#Enemy3w3())()            constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3w3.html#act())()            metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Enemy3w3.html#switchImage())()            metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class EnemyW3** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**rotation**

public int **rotation**

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

**Enemy3w3**

public **Enemy3w3**()

constructor de la clase Enemy2 crea 3 variables de imagenes para el enemigo

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

**act**

public void **act**()

metodo que manda llamar el metodo de la clase padre asigna un numero al azar para poder lanzar el arma si el objeto toca el actor principal desaparece

**Overrides:**

act in class EnemyW3

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que intercala las imagenes del objeto para simular una animacion

**Class Ataquew3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by EnemyW3

extended by **Ataquew3**

public class **Ataquew3**

extends EnemyW3

copia de la clase Ataque que servira para la clase MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataquew3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataquew3.html#Ataquew3())()            constructor de la clase Ataque donde se inicializan 7 imagenes y se rota la imagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataquew3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataquew3.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class EnemyW3** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataquew3**

public **Ataquew3**()

constructor de la clase Ataque donde se inicializan 7 imagenes y se rota la imagen

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class EnemyW3

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion

**Class Ataque2w3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by EnemyW3

extended by **Ataque2w3**

public class **Ataque2w3**

extends EnemyW3

copia de la clase Ataque2 que servira para la clase MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataque2w3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque2w3.html#Ataque2w3())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan 2 imagenes y se rota la imagen |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque2w3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal |
| void | [**switchImage**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque2w3.html#switchImage())()            metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class EnemyW3** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataque2w3**

public **Ataque2w3**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan 2 imagenes y se rota la imagen

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto llamar al metodo de cambio de imagen y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class EnemyW3

**switchImage**

public void **switchImage**()

metodo que se encarga de intercalar las imgenes del objeto para simular animacion

**Class Ataque3w3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by EnemyW3

extended by **Ataque3w3**

public class **Ataque3w3**

extends EnemyW3

copia de la clase Ataque3 que servira para MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ataque3w3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque3w3.html#Ataque3w3())()            constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ataque3w3.html#act())()            metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal |

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class EnemyW3** |
| ataque, randomTurn |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ataque3w3**

public **Ataque3w3**()

constructor de la clase Ataque2 donde se inicializan una imagen y se rota

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mover el objeto y remover el objeto si ha tocado al actor principal

**Overrides:**

act in class EnemyW3

**Class Bonus**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Bonus**

public class **Bonus**

extends greenfoot.Actor

clase abstracta bonus

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus.html#Bonus())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus.html#act())() |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus**

public **Bonus**()

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

**act**

public void **act**()

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Bonus1**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Bonus

extended by **Bonus1**

public class **Bonus1**

extends Bonus

clase que se encarga de crear un objeto que incrementa la velocidad del actor principal

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus1**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus1.html#Bonus1())()            constructor de la clase Bonus1 inicializa una imagen y se la agrega al objeto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus1.html#act())()            metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues lo retira del mundo |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus1**

public **Bonus1**()

constructor de la clase Bonus1 inicializa una imagen y se la agrega al objeto

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues lo retira del mundo

**Overrides:**

act in class Bonus

**Class Bonus2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Bonus

extended by **Bonus2**

public class **Bonus2**

extends Bonus

clase que crea un bonus para aumentar la vida del actor principal

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus2.html#Bonus2())()            constructor de la clase Bonus2 inicializa una imagen y se la agrega al objeto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus2.html#act())()            metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues aumenta el contador de la vida del actor principal y luego desaparece |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus2**

public **Bonus2**()

constructor de la clase Bonus2 inicializa una imagen y se la agrega al objeto

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues aumenta el contador de la vida del actor principal y luego desaparece

**Overrides:**

act in class Bonus

**Class Bonus1W2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Bonus

extended by **Bonus1W2**

public class **Bonus1W2**

extends Bonus

copia de la clase Bonus1 para usarla en MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus1W2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus1W2.html#Bonus1W2())()            constructor de la clase Bonus1 inicializa una imagen y se la agrega al objeto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus1W2.html#act())()            metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues lo retira del mundo |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus1W2**

public **Bonus1W2**()

constructor de la clase Bonus1 inicializa una imagen y se la agrega al objeto

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues lo retira del mundo

**Overrides:**

act in class Bonus

**Class Bonus2W2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Bonus

extended by **Bonus2W2**

public class **Bonus2W2**

extends Bonus

copia de la clase Bonus2 para usarla en MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus2W2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus2W2.html#Bonus2W2())()            constructor de la clase Bonus2 inicializa una imagen y se la agrega al objeto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus2W2.html#act())()            metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues aumenta el contador de la vida del actor principal y luego desaparece |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus2W2**

public **Bonus2W2**()

constructor de la clase Bonus2 inicializa una imagen y se la agrega al objeto

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues aumenta el contador de la vida del actor principal y luego desaparece

**Overrides:**

act in class Bonus

**Class Bonus1W3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Bonus

extended by **Bonus1W3**

public class **Bonus1W3**

extends Bonus

copia de la clase Bonus1 para usarla en MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus1W3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus1W3.html#Bonus1W3())()            constructor de la clase Bonus1 inicializa una imagen y se la agrega al objeto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus1W3.html#act())()            metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues lo retira del mundo |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus1W3**

public **Bonus1W3**()

constructor de la clase Bonus1 inicializa una imagen y se la agrega al objeto

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues lo retira del mundo

**Overrides:**

act in class Bonus

**Class Bonus2W3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by Bonus

extended by **Bonus2W3**

public class **Bonus2W3**

extends Bonus

copia de la clase Bonus2 para usarla en MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bonus2W3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus2W3.html#Bonus2W3())()            constructor de la clase Bonus2 inicializa una imagen y se la agrega al objeto |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bonus2W3.html#act())()            metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues aumenta el contador de la vida del actor principal y luego desaparece |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bonus2W3**

public **Bonus2W3**()

constructor de la clase Bonus2 inicializa una imagen y se la agrega al objeto

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de detectar si el actor principal a tocado este objeto depues aumenta el contador de la vida del actor principal y luego desaparece

**Overrides:**

act in class Bonus

**Class Bomba**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Bomba**

public class **Bomba**

extends greenfoot.Actor

esta clase crea un objecto bomba que servira como obstaculo en el juego

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Bomba**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bomba.html#Bomba())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Bomba.html#act())()            en esta clase se detecta si ha tocado al actor principal disminuye el contador de vidas y retira el objeto |

|  |
| --- |
| **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** |

**Bomba**

public **Bomba**()

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

**act**

public void **act**()

en esta clase se detecta si ha tocado al actor principal disminuye el contador de vidas y retira el objeto

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class BombaW2**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **BombaW2**

public class **BombaW2**

extends greenfoot.Actor

copia de bomba utilizada para MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**BombaW2**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\BombaW2.html#BombaW2())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\BombaW2.html#act())()            en esta clase se detecta si ha tocado al actor principal disminuye el contador de vidas y retira el objeto |

|  |
| --- |
| **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** |

**BombaW2**

public **BombaW2**()

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

**act**

public void **act**()

en esta clase se detecta si ha tocado al actor principal disminuye el contador de vidas y retira el objeto

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class BombaW3**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **BombaW3**

public class **BombaW3**

extends greenfoot.Actor

copia de bomba utilizada para MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**BombaW3**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\BombaW3.html#BombaW3())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\BombaW3.html#act())()            en esta clase se detecta si ha tocado al actor principal disminuye el contador de vidas y retira el objeto |

|  |
| --- |
| **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** |

**BombaW3**

public **BombaW3**()

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

**act**

public void **act**()

en esta clase se detecta si ha tocado al actor principal disminuye el contador de vidas y retira el objeto

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Dificultad**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **Dificultad**

public class **Dificultad**

extends greenfoot.World

crea la pantalla para seleccionar la difcultad

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Dificultad**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Dificultad.html#Dificultad())()            constructor de la clase Dificultad añade los botones para seleccionar la dificultad |  |

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

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| act, 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** |

**Dificultad**

public **Dificultad**()

constructor de la clase Dificultad añade los botones para seleccionar la dificultad

**Class facil**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **facil**

public class **facil**

extends greenfoot.Actor

clase que crea una imagen que conecta con MyWorld

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**facil**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\facil.html#facil())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\facil.html#act())()            metodo que se encarga de crear una imagen que si es presionada cambia a MyWorld que es la dificultad facil |

|  |
| --- |
| **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** |

**facil**

public **facil**()

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de crear una imagen que si es presionada cambia a MyWorld que es la dificultad facil

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Normal**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Normal**

public class **Normal**

extends greenfoot.Actor

clase que crea una imagen que conecta con MyWorld2

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Normal**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Normal.html#Normal())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Normal.html#act())()            metodo que se encarga de crear una imagen que si es presionada cambia a MyWorld2 que es la dificultad normal |

|  |
| --- |
| **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**()

metodo que se encarga de crear una imagen que si es presionada cambia a MyWorld2 que es la dificultad normal

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Dificil**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Dificil**

public class **Dificil**

extends greenfoot.Actor

clase que crea una imagen que conecta con MyWorld3

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Dificil**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Dificil.html#Dificil())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Dificil.html#act())()            metodo que se encarga de crear una imagen que si es presionada cambia a MyWorld3 que es la dificultad dificil |

|  |
| --- |
| **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** |

**Dificil**

public **Dificil**()

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de crear una imagen que si es presionada cambia a MyWorld3 que es la dificultad dificil

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Ayuda**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Ayuda**

public class **Ayuda**

extends greenfoot.Actor

crea un boton para regresar al escenario inicial

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Ayuda**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ayuda.html#Ayuda())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Ayuda.html#act())()            metodo que crea una imagen que al dar click en ella cambia al escenario Help |

|  |
| --- |
| **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** |

**Ayuda**

public **Ayuda**()

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

**act**

public void **act**()

metodo que crea una imagen que al dar click en ella cambia al escenario Help

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Inicio**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Inicio**

public class **Inicio**

extends greenfoot.Actor

clase que muestra el titulo del juego

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Inicio**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Inicio.html#Inicio())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Inicio.html#act())()            metodo que crea una imagen con el titulo |

|  |
| --- |
| **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** |

**Inicio**

public **Inicio**()

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

**act**

public void **act**()

metodo que crea una imagen con el titulo

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class menu**

java.lang.Object

extended by greenfoot.World

extended by **menu**

public class **menu**

extends greenfoot.World

clase inicial del juego muestra las opciones de iniciar juego y la ayuda

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**menu**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\menu.html#menu())()            constructor de la clase menu muestra el titulo del juego y las opciones de iniciar juego y ayuda |  |

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

|  |
| --- |
| **Methods inherited from class greenfoot.World** |
| act, 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 de la clase menu muestra el titulo del juego y las opciones de iniciar juego y ayuda

**Class Regresar**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Regresar**

public class **Regresar**

extends greenfoot.Actor

metodo que crea un boton que te regresa al menu

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Field Summary** | |
| greenfoot.GreenfootImage | [**image1**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Regresar.html#image1)            se le asigna una imagen al objeto y detecta si es presionado cambia al escenario menu |

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Regresar**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Regresar.html#Regresar())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Regresar.html#act())() |

|  |
| --- |
| **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** |

**image1**

public greenfoot.GreenfootImage **image1**

se le asigna una imagen al objeto y detecta si es presionado cambia al escenario menu

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

**Regresar**

public **Regresar**()

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

**act**

public void **act**()

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Titulo**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Titulo**

public class **Titulo**

extends greenfoot.Actor

crea un boton que conecta con la clase Dificultad inicia el juego

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Titulo**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Titulo.html#Titulo())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Titulo.html#act())()            este metodo crea una variable Dificultad para que al hacer click en el objeto cambie de escenario |

|  |
| --- |
| **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** |

**Titulo**

public **Titulo**()

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

**act**

public void **act**()

este metodo crea una variable Dificultad para que al hacer click en el objeto cambie de escenario

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**Class Vidas**

java.lang.Object

extended by greenfoot.Actor

extended by **Vidas**

public class **Vidas**

extends greenfoot.Actor

clase que se encarga de llevar montrar y llevar el contador de vidas del actor principal

**Version:**

1.0

**Author:**

JACP

|  |  |
| --- | --- |
| **Constructor Summary** | |
| [**Vidas**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Vidas.html#Vidas())() |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Method Summary** | |
| void | [**act**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Vidas.html#act())()            metodo que se encarga de mostrar el marcador de vidas en la pantalla |
| void | [**aumentar**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Vidas.html#aumentar())()            metodo que se encarga de aumentar el marcador de vidas |
| void | [**disminuir**](file:///C:\Users\beto\Desktop\proyecto-objetos\doc\Vidas.html#disminuir())()            metodo que se encarga de disminuir el marcador de vidas y de cambiar el escenario si el usuario perdio |

|  |
| --- |
| **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** |

**Vidas**

public **Vidas**()

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

**act**

public void **act**()

metodo que se encarga de mostrar el marcador de vidas en la pantalla

**Overrides:**

act in class greenfoot.Actor

**aumentar**

public void **aumentar**()

metodo que se encarga de aumentar el marcador de vidas

**disminuir**

public void **disminuir**()

metodo que se encarga de disminuir el marcador de vidas y de cambiar el escenario si el usuario perdio