

CARTÕES CRC

Classe: Entidade (abstrata)

Responsabilidades:

- Posição X;
- Posição Y;
- Colisão;

Colaborações:

- Jogador
- Inimigo
- Sprite
- Jogo

Classe: Jogador (herda de Entidade)

Responsabilidades:

- Estado (furtivo, correndo);
- Movimentação;
- Velocidade;

Colaborações:

- Entidade
- Inimigo
- Jogo

Classe: Inimigo (herda de Entidade)

Responsabilidades:

- Estado de visibilidade do jogador;
- Estado (patrulha/parado, perseguição);
- Patrulha;
- Perseguição ao jogador;
- Movimentação;
- Velocidade;

Colaborações:

- Entidade
- Jogador
- TileMap
- Jogo

Classe: TileMap

Responsabilidades:

- Construir o mapa;
- Inicializar o mapa;
- Posição das texturas;
- Armazenar limites do mapa (bordas);
- Gerenciar colisões (jogador || inimigo) x cenário;
- Armazenar posições de portas;

Colaborações:

- Entidade

- Jogador
- Sprite
- Jogo

Classe: Jogo

Responsabilidades:

- Armazenar estado atual do jogo (jogando, pausado, puzzle, menu);
- Tempo de jogo decorrido;
- Inicializar entidades;
- Gerenciar HUD;
- Gerenciar puzzles;
- Salvar pontuações máximas (tempo recorde);
- Gerenciar FPS;

Classe: Sprite

Responsabilidades:

- Inicializar imagens;
- Inicializar áudios;
- Inicializar fontes;
- Desenhar texturas;
- Animações;
- Frame atual (animação);

Colaborações:

- Entidade;