

Clases

Paubla Andrea Rivera Anaya

July 2020

1 Nivel 1

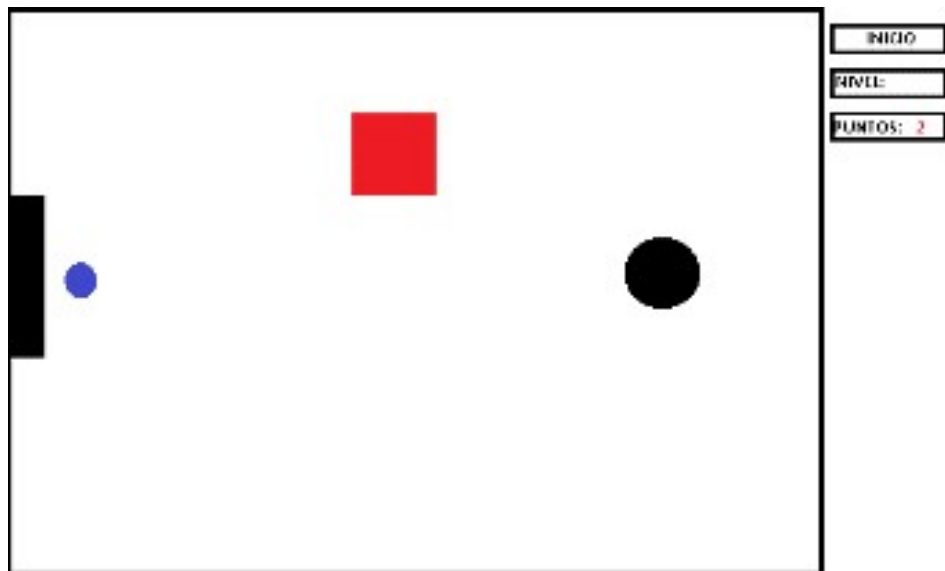


Figure 1: Nivel 1

Clases: `GraphicView`, Manejo de escenas: en primera instancia Detección de colisiones.

Clase 1: Obstáculo cuadrado

Clase 2: Objeto Tiro parabólico //comportamiento conjunto entre resorte y tiro parabólico.

Clase 3: Obstáculo objetivo.

Descripción: el desarrollo de este mundo se va llevar acabo aprendiendo el manejo de `GraphicView`, lo segundo es agregar las clases para los objetos dentro de este `GraphicView`. Antes de hacer este paso se harán las pruebas necesarias para ver el comportamiento de cada clase. Detectar colisiones entre clases.

2 Nivel 2

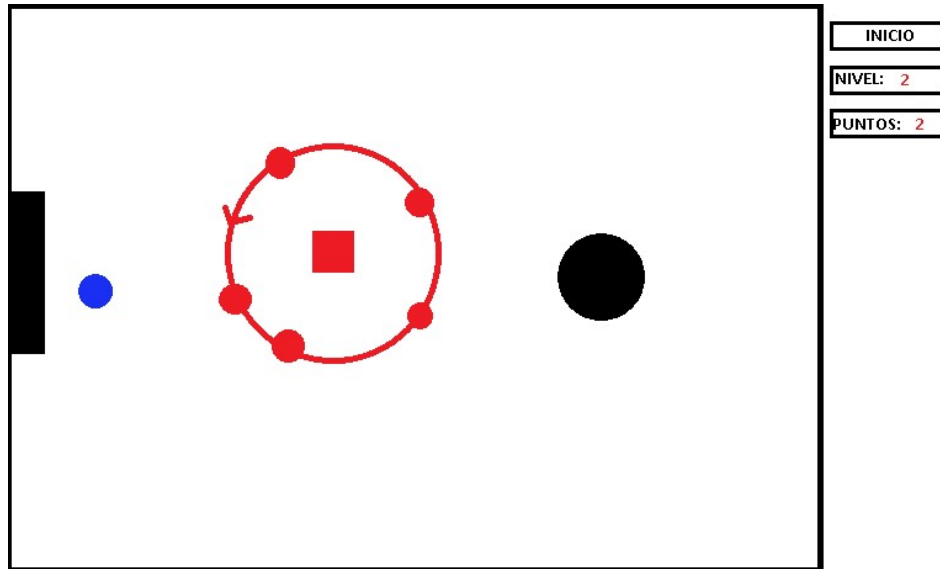


Figure 2: Nivel 2

Anexar: Clase 4: Objeto con trayectoria circular. Descripción: se debe tener en cuenta la colisión con este objeto también.

3 Nivel 3

Clase 5: Obstáculo péndulo.

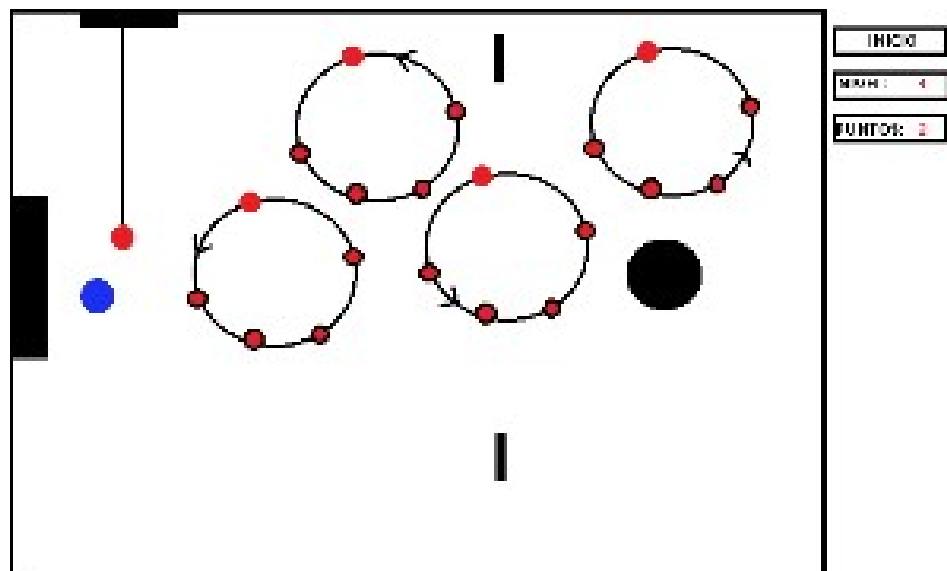


Figure 3: Nivel 3