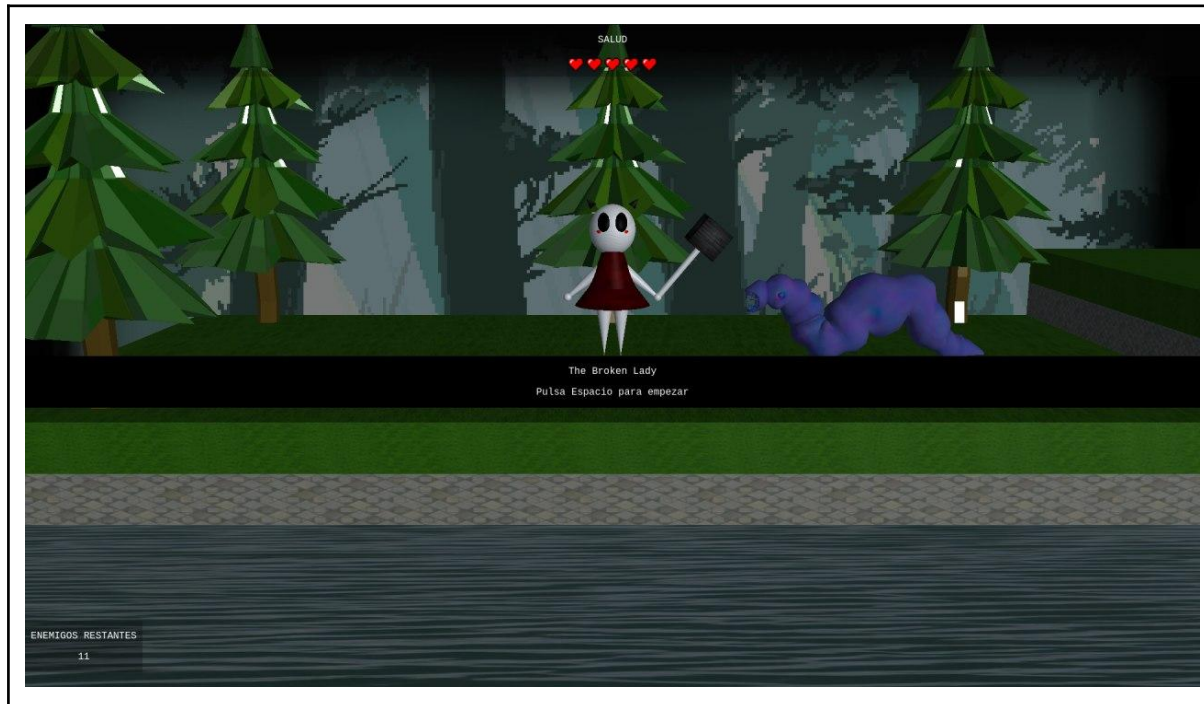


Diseño de la aplicación

The Broken Lady



Laura Vega Palacios
Raúl Soria González
3ºA

Lady.js

Clase de nuestro personaje principal, contiene:

- Modelado del personaje
- Animación de andar, salto, ataque, ojos y orejas.
- Variable de la vida y métodos para modificarla (ladyGolpeada(), ladyCura())...

Plataforma.js

Partes del mapa, es el suelo donde se sitúan el resto de personajes y decoración. Están compuestas de dos cubos de diferentes texturas.

Gusano.js

Clase de enemigo. Modelo descargado de:

<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/various/various-models/space-monster>

Mapache.js

Clase de enemigo. Modelo descargado de:

<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/animals/mammal/low-poly-raccoon-514ad022-0bd9-40d1-838c-891a31d441e7>

Árbol.js

Clase de decoración para el mapa. Modelo descargado de:

<https://www.cgtrader.com/> (enlace eliminado)

Vida.js

Vidas para sanar a Lady. Modelo descargado de:

<https://www.cgtrader.com/free-3d-models/character/anatomy/love-low-poly>

Mapa.js

Contiene todas las clases anteriores exceptuando lady.js. Es la estructura principal del juego, incluimos los enemigos, las vidas, la decoración y las plataformas.

MyScene.js

Contiene una Lady, un mapa, una cámara que sigue a la lady constantemente, una luz direccional y una luz ambiente. Aparte tiene un suelo con textura y un background para decorar. En esta clase gestionamos las colisiones y el funcionamiento del juego en general.

Diagrama de clases

Visual Paradigm Studio 6 (Larra Vega Pablos (Universitat Girona))

