

Escuela Tecnica N°35
Ingeniero Eduardo Latzina

<p>DONKEY KONG UML</p>

Profesor:
Carlos Lescano

Grupo:
Mateo Ricci
Ignacio Castillo
Gustavo Delgado

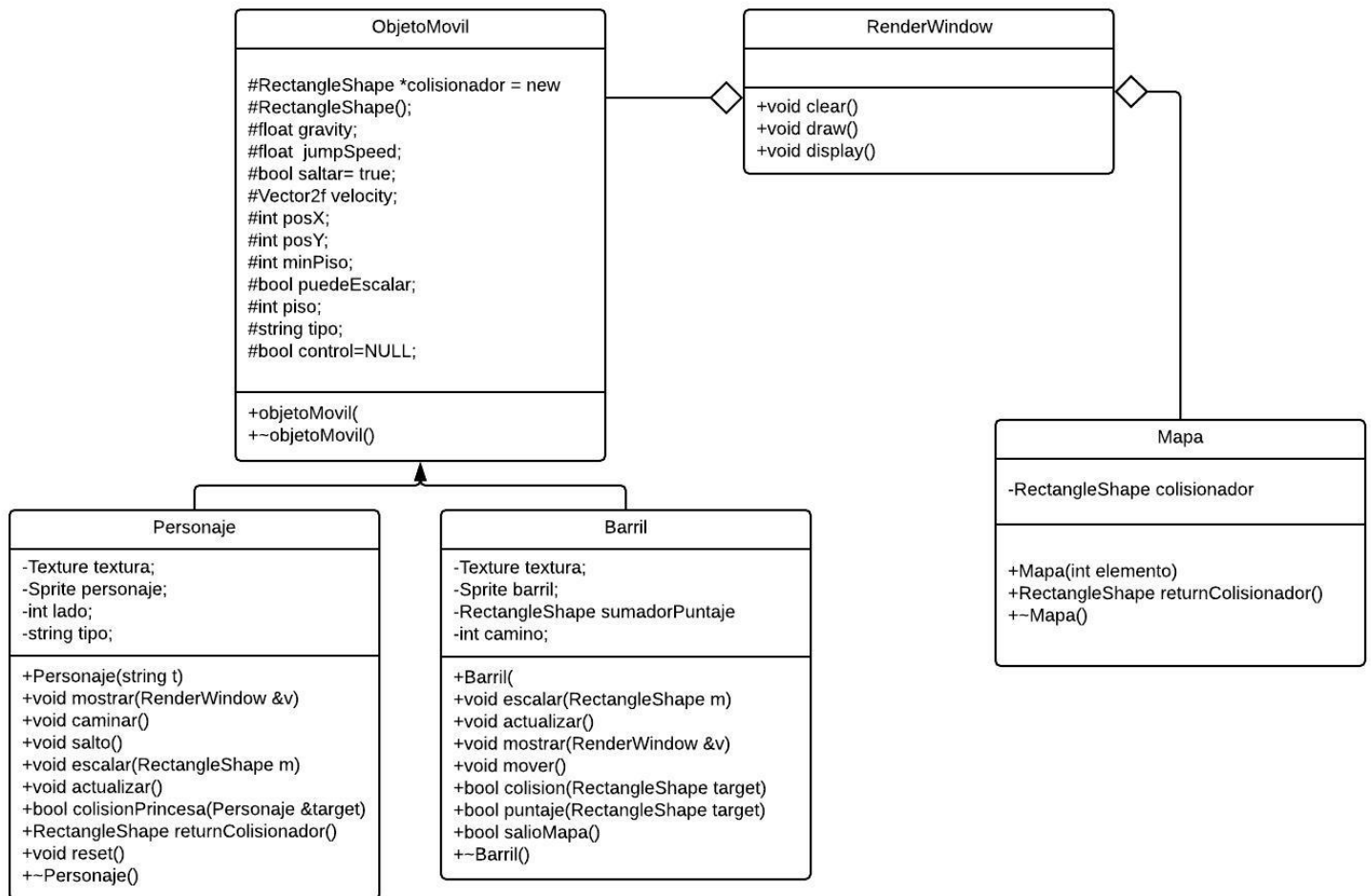
Indice

Diagrama.....

3

Explicacion.....

4



RenderWindow

Utilizaremos la clase RenderWindow de la librería gráfica SFML, a la cual por agregación, se implementaran sobre ella los demás objetos.

void clear()

Limpia la ventana

void draw()

Se dibuja sobre la ventana

void display()

Muestra lo dibujado en la ventana

ObjetoMovil

Se utiliza para englobar a los objetos móviles, que son personaje y barril.

Personaje

void mostrar()

Se usará para dibujar el personaje

void caminar()

Se usará para realizar el movimiento del personaje

void salto()

Se utilizará para realizar el salto del personaje

void actualizar()

Se usará para comprobar la posición del personaje

void escalar()

Este método se encargará de el movimiento por las escaleras del personaje

bool colisionPrincesa()

Verificará la intersección entre personajes

RectangleShape returnColisionador()

Devolverá el colisionador del objeto

void reset()

Reseteará atributos del personaje

Barril

void mostrar()

Se usará para dibujar el barril

void mover()

Se usará para realizar el movimiento del barril

void actualizar()

Se usará para comprobar la posición del barril

void escalar()

Este método se encargará de el movimiento por las escaleras y los caminos definidos del barril

bool colision()

Verificara la interseccion entre el barril y el personaje

bool puntaje()

Comprobara si el personaje salto un barril

bool salioMapa()

Verificara si el barril llego al final de su recorrido

Mapa

Mapa()

Se modelaran las escaleras

returnColisionador()

Devolvera el colisionador del objeto que llame este metodo