CLASES PROYECTO FINAL

Las clases que se muestran están el formato de clases UML.

|  |
| --- |
| Personaje |
| - moviendoR : bool  - moviendoL : bool  - saltando : bool  - quieto : bool  - atacando : bool  - vidas : int  - posiciónX : int  - posiciónY : int  - spriteR :  - spriteL :  - spriteSaltando : |
| + getMoverR () : bool  + getMoverL () : bool  + getSaltar () : bool  + getAtacar () : bool  +getVidas() : int  + getPosicionX() : int  + getPosicionY() : int  + setMoverR () : bool  + setMoverL () : bool  + setSaltar () : bool  + setAtacar () : bool  + setVidas () : int  + setPosicionX() : int  + setPosicionY() : int |

Esta es clase es la encarga de generar todos los movientes del personaje y sus características

|  |
| --- |
| Menu |
| - nombreUsuario :  - multijugador :  - botonInicio : |
| + |

En esta se gestiona el menú de opciones que tendrá el usuario, como ingresar su nombre de usuario y la opción de iniciar el multijugador.

|  |
| --- |
| Plataforma |
| - sprite :  - posiciónX :  -posicionY: |
| + getSprite () :  + getPosicionX () :  + getPosicionY () :  + setSprite () :  + setPosicionX () :  + setPosicionY () : |

Esta clase almacena los obstáculos o plataforma con los que interactuara el personaje de el juego

|  |
| --- |
| Flor |
| - sprite :  - moviendoUp : bool  - moviendoDown : bool  - posiciónX :  -posicionY: |
| + getSprite () :  + |

Esta clase es la encargada de generar un enemigo que el personaje del juego, y administrar sus movimientos.

|  |
| --- |
| Gomba |
| - sprite :  - moviendoR : bool  - moviendoL : bool  - posiciónX :  -posicionY: |
| + getSprite () :  + getMoverR();  +getMoverL();  +getPosicion();  + setMoverR();  +setMoverL();  +setPosicion(); |

Esta clase es la encargada de generar un enemigo que el personaje del juego, y administrar sus movimientos.