CLASES PROYECTO FINAL

Las clases que se muestran están en 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 clase se encarga de generar todos los movimientos del personaje y sus características

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

En esta clase 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 se encarga de proporcionar la superficie.

|  |
| --- |
| Flor |
| - sprite :  - moviendoUp : bool  - moviendoDown : bool  - posiciónX :  -posicionY: |
| + getSprite () :  + moverUp();  +moverDown();  +getPosicion();  +setPosicion(); |

Esta clase es la encargada de generar un enemigo y administrar sus movimientos.

|  |
| --- |
| Goomba |
| - sprite :  - moviendoR : bool  - moviendoL : bool  - posiciónX :  -posicionY: |
| + getSprite () :  + moverR();  +moverL();  +getPosicion();  +setPosicion(); |

Esta clase es la encargada de generar un enemigo y administrar sus movimientos.

|  |
| --- |
| Resultados |
|  |
| + |

Esta clase se encarga de mostrar en la parte gráfica el puntaje que obtuvieron los jugadores en la partida.

|  |
| --- |
| Moneda |
| - sprite:  - valor:  -vosición  - |
| + |

Esta clase se encarga de mostrar en el nivel las monedas que va a recoger el jugador.

|  |
| --- |
| Hongo |
| -sprite :  -spriteVerde:  -spriteRojo:  - tipo:  -posiciónX:  -posiciónY: |
| + moverHongo():void |

Esta clase se encarga de gestionar el movimiento y visualización de los hongos.

|  |
| --- |
| Ladrillo |
| -sprite :  -sorpresa:bool  -posiciónX:  -posiciónY: |
| +setSorpresa(valor:bool):void  + getSorpresa():bool |

Esta clase se encarga de interactuar con la clase Hongo y de la visualización de los ladrillos.

|  |
| --- |
| Nivel 1 |
| -puntaje: |
|  |

Esta clase se encarga de interactuar con todas las clases.