

# Estados del Videojuego

---

ABRIL 2017



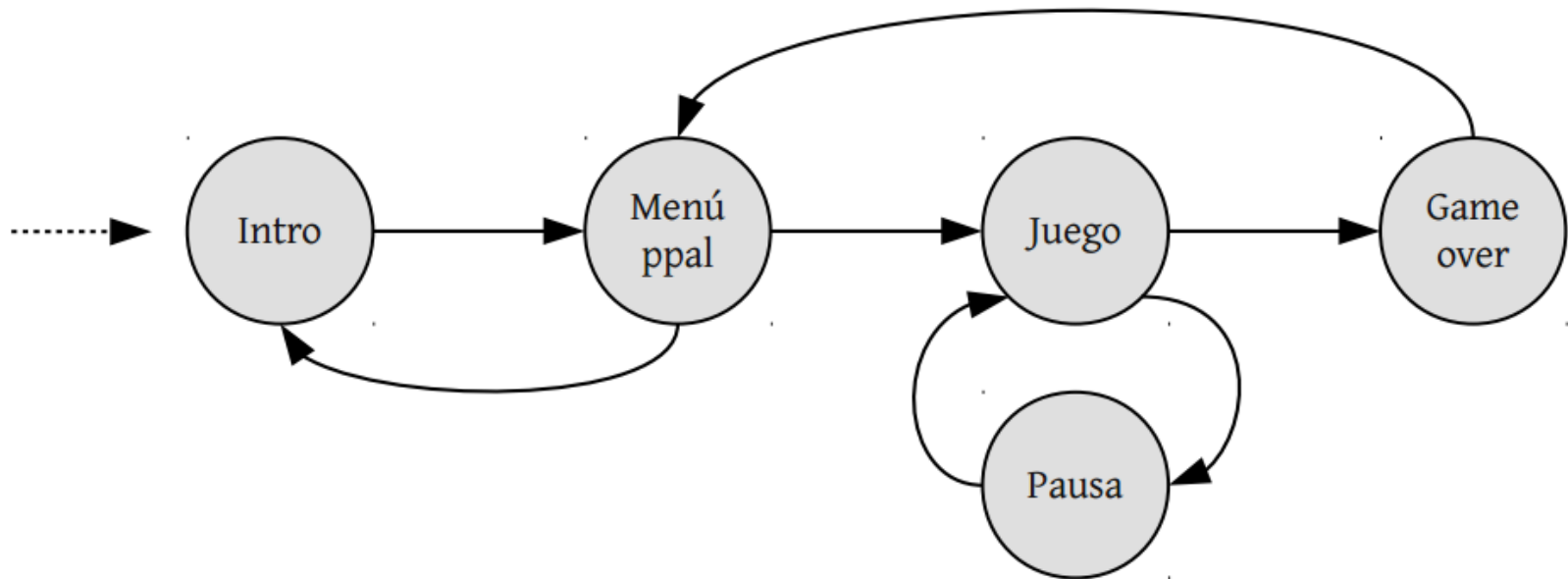
# Esquema basado en estados

---

Los juegos se pueden dividir en una serie de etapas o estados que se caracterizan no sólo por su funcionamiento sino también por la interacción del jugador

- Introducción (se muestran aspectos generales)
- Calibración (kinect, etc.)
- Menú principal (elección)
- Juego (interactuar)
- Finalización (game over, semuestra información sobre la partida)

# Estados



**Figura 7.5:** Visión general de una máquina de estados finita que representa los estados más comunes en cualquier juego.

## 2.4 Actividad

---

Utilizando la propuesta del videojuego que has desarrollado, elabora un diagrama de estados donde incluyas las transiciones entre ellos.