

Estados del Videojuego

Octubre 2014

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

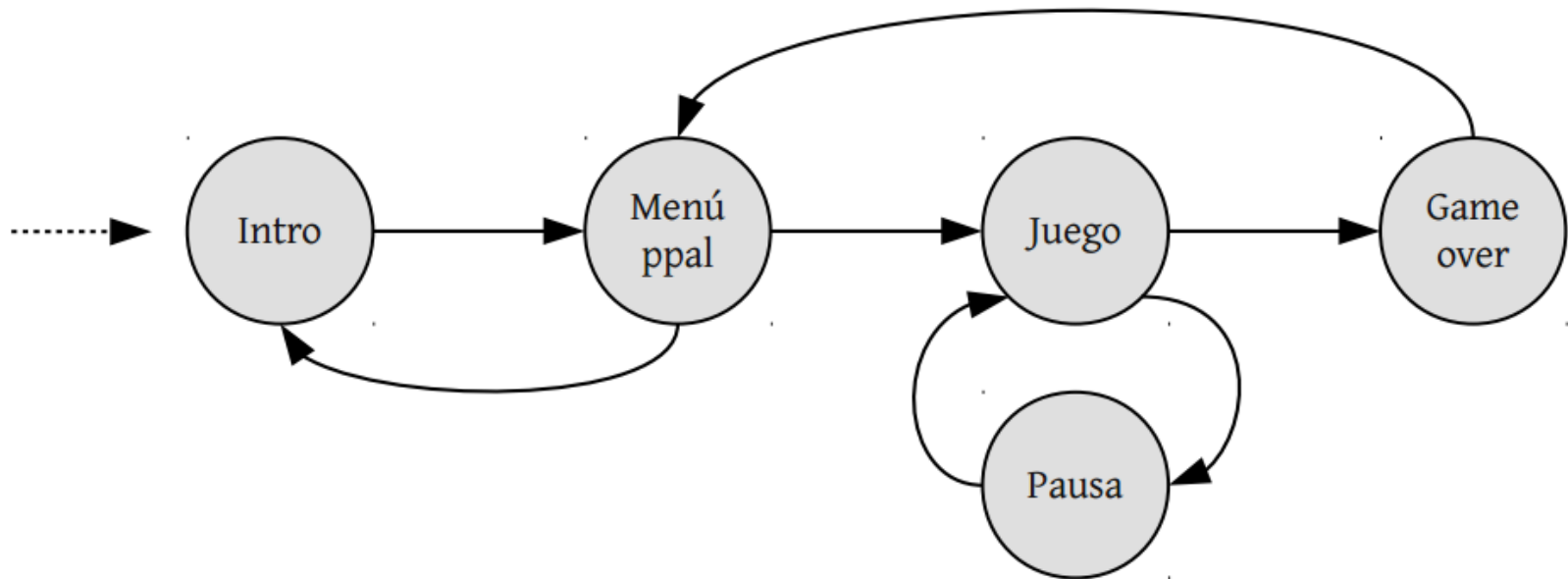


Figura 7.5: Visión general de una máquina de estados finita que representa los estados más comunes en cualquier juego.