**DIAGRAMA DE CLASES  
PROYECTO FINAL**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de la clase** | **Descripción general** | **Movimientos y funcionalidades** | **Estética** |
| “Globo” | La clase Globo es la que contiene y controla al personaje principal, que es un “hombre globo”. Este es el personaje que los jugadores controlan y procuran que sobreviva.  Será un objeto gráfico, que será agregado a la escena para ser visualizado. | Se moverá de acuerdo con las decisiones del jugador, es decir, a medida que el jugador presione teclas, el objeto o más bien, su representación en la escena, se moverá.  Este objeto podrá moverse hacia la derecha e izquierda, podrá saltar y lanzar proyectiles propios (Gloyectil) hacia arriba y hacia los lados. | Los gráficos de la representación de este objeto en la escena será una imagen (pixmap) de un globo con una carita dibujada (posibles animaciones aún no están planeadas, pero podría ser un cambio en la posición de la carita del globo dependiendo de hacia donde esté mirando). |
| “Proyectil” | La clase Proyectil es la que contiene y controla los proyectiles que son lanzados hacia el personaje. Cuando uno de estos proyectiles toca al globo, este último pierde una vida (de 3). Cuando tocan el suelo desaparecen luego de algunos segundos. Si son tocados por un Gloyectil lanzado por el Globo, desaparecen. | Los proyectiles son lanzados desde la parte superior de la pantalla y desde los lados. Dependiendo de donde sean lanzados, podrán o no describir movimientos parabólicos, y cumplirán con todas las físicas necesarias, como fricción con el aire, rebote al tocar el suelo, etc.  Podrán tener diferentes posiciones, velocidades y aceleraciones iniciales. | Los Proyectiles son pequeños triángulos alargados (recordar que el mundo donde se encuentra el personaje es un mundo de triángulos - “Anguland” :P).  En cada nivel cambiarán de color, y este dependerá del avance del personaje en la historia (cuanto más avanzado el nivel, más agresivos los colores y el escenario) |
| “Imán” | La clase Imán es la que contiene y controla al imán que aparece cada cierto tiempo en la escena y que afecta el movimiento de los objetos.  Este imán se sitúa ya sea a derecha o izquierda de la escena, y ejerce una fuerza de atracción para los objetos, que los hace tender a moverse hacia el imán. | El imán solo aparece y desaparece a derecha o izquierda de la escena. No se mueve, sino que permanece en su lugar unos segundos y luego desaparece. | Será un imán típico en forma de herradura, pero con grandes irregularidades, para seguir con el tema del mundo de triángulos. |
| “Gloyectil” | La clase Gloyectil es la que contiene y controla los proyectiles lanzados por el Globo (Gloyectiles). Los Gloyectiles tienen la capacidad de eliminar proyectiles y de quitarle vidas al Globo enemigo en multijugador. Cuando tocan el suelo desaparecen luego de algunos segundos. | Los Gloyectiles son lanzados desde los lados del globo y desde arriba del mismo, de acuerdo con la tecla presionada. Dependiendo de donde sean lanzados, podrán o no describir movimientos parabólicos, y cumplirán con todas las físicas necesarias, como fricción con el aire, rebote al tocar el suelo, etc.  Todos tendrán las mismas velocidades y aceleraciones iniciales. | Los Gloyectiles serán elipses alargadas del mismo tamaño que los Proyectiles. Su color dependerá del color del Globo, siendo de un tono más oscuro. |