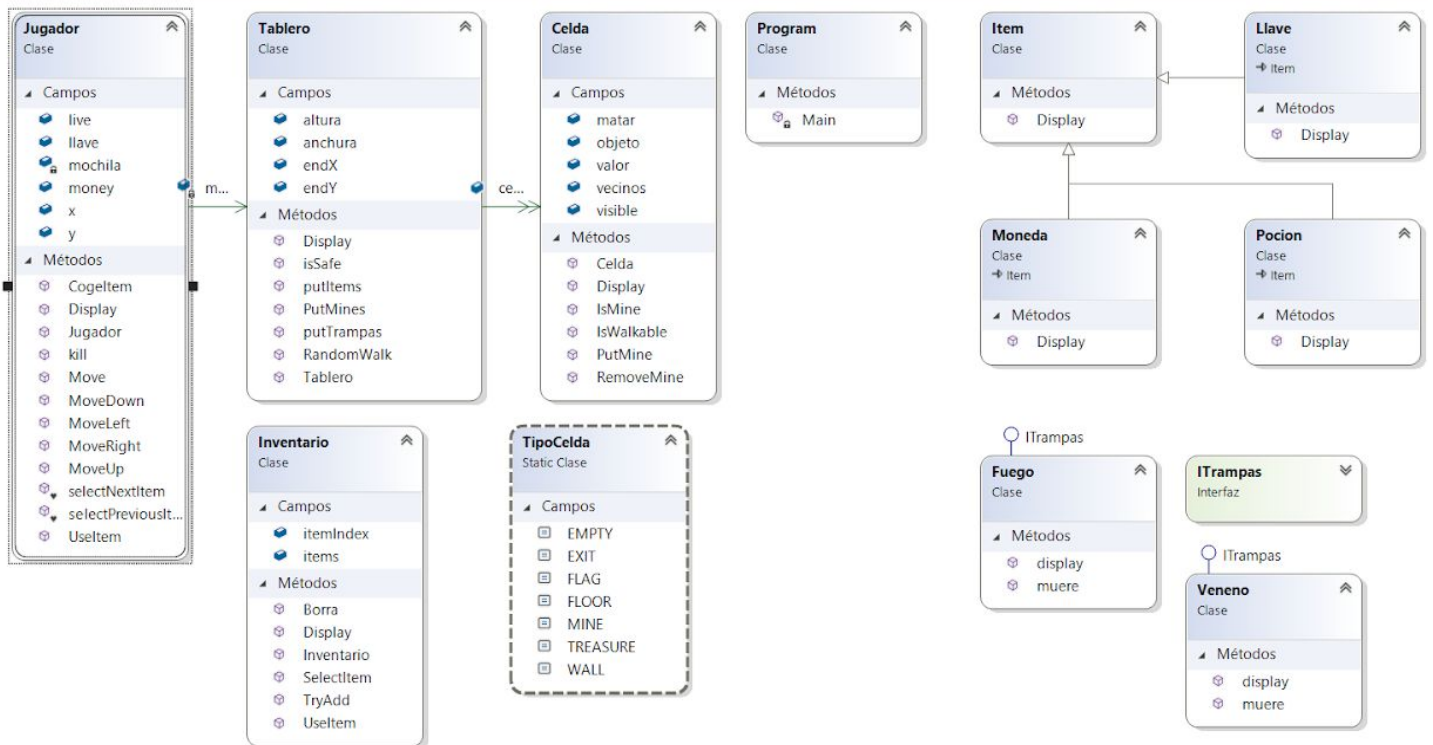


# Índice.

1. Descripción del proyecto
2. Clase Program
3. Clase Jugador
4. Clase Tablero
5. Clase Celda
6. Clase Inventario
7. Clase Tipo Celda
8. Clase Item
9. Clase Llave
10. Clase Moneda
11. Clase Poción
12. Interfaz Trampa
13. Clase Fuego
14. Clase Veneno



### 1. Descripción del juego:

El juego se basa en un Escape Room; en el cual hay que salir del laberinto esquivando las diversas trampas. En esta versión hay que encontrar la salida del laberinto, para ello hay que recolectar 50 llaves (comprobado que se puede). Cuidado con cada paso que des pues cada movimiento te dará fatiga por un veneno que hay en el ambiente, por lo cual pierdes 1 punto de vida al caminar; además tendrás que esquivar las trampas de fuego y veneno que están dispersas por todo el mapa. No te preocupes por tu vida, por toda la sala hay pociones que te ayudarán a curarte en tu camino, úsalas bien; no todo es malo durante todo el camino hay monedas regadas recogelas y sal con un buen botín del laberinto. Pd: ten cuidado hacia donde vas, tienes muy poca visión de tu alrededor.

### 2. Clase Program:

En esta clase está albergado el código principal del juego. En él están los métodos displays de las demás clases, además de la asignación de teclas para los movimientos, el recorrido por el inventario y el uso de los items que vas recogiendo. Además, en esta clase se le da posesión al puntaje de Vida y demás atributos del personaje; y del inventario.

### 3. Clase Jugador:

En la clase jugador están albergados los campos de la vida del jugador, su mochila y la posición del jugador en el mapa. También están los métodos que le quitan vida al jugador, así como el método que le permite recoger y usar los items del mapa, y los movimientos del mismo.

#### 4. Clase Tablero:

La clase tablero tiene los campos característicos del laberinto, tanto la altura como el ancho. También alberga los métodos que construyen el mapa, con un método llamado RandomWalker; el cual cada vez que se inicia el mapa crea uno distinto siempre.

#### 5. Clase Celda:

La clase celda alberga los métodos que verifican las celdas del mapa, es decir si una celda es un muro, es un camino, además tiene el método putmine que sirve para poner los objetos en el mapa

#### 6. Clase Inventario:

Esta clase, como bien indica su nombre, es el inventario, en la cual se utilizan los métodos que le dan un límite a nuestra mochila en este caso, tiene un límite de 16 items. Además está el método que nos permite recorrer el inventario, recoger un objeto y usarlo, una vez usado desaparece.

#### 7. Clase Tipo Celda:

En esta clase solamente están recogidos los tipos de celda que hay en el juego, como son la salida, los muros, el suelo....