
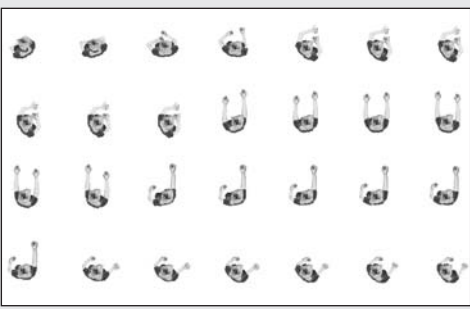


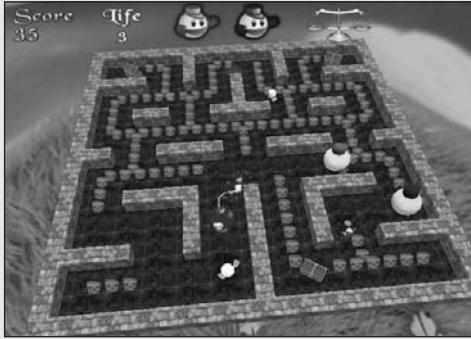


Colisión por Bounding Box	70
Colisión por Bounding Circles	75
Rutinas provistas por el motor para chequeos de colisiones	77
Cómo optimizar el chequeo de colisiones	79
<b>La clase Sprite</b>	<b>81</b>
<b>Animación de Sprites</b>	<b>86</b>
<b>Resumen</b>	<b>89</b>
<b>Actividades</b>	<b>90</b>
<b>Capítulo 4</b>	
<b>JUEGO ESTILO BREAKOUT</b>	
<b>Dispositivos de entrada</b>	<b>92</b>
Acceder a los dispositivos por medio del motor de referencia	92
Ejemplo del chequeo de los dispositivos de entrada	93
	
Imprimir en pantalla el estado de los dispositivos	101
<b>El juego</b>	<b>105</b>
Componentes	106
Desarrollo de la clase Ball	107
La clase Breakout	112
La clase Pad	115
Continuación de la clase Breakout	118
La clase Brick	125
Finalización de la clase Breakout	126
<b>Resumen</b>	<b>131</b>
<b>Actividades</b>	<b>132</b>

<b>Capítulo 5</b>	
<b>MANIPULACIÓN DE ESTADOS</b>	
<b>Los estados</b>	<b>134</b>
<b>La clase Intro</b>	<b>135</b>
<b>La clase Menu</b>	<b>144</b>
<b>La clase InGame</b>	<b>153</b>
	
<b>La clase principal</b>	<b>162</b>
<b>Resumen</b>	<b>171</b>
<b>Actividades</b>	<b>172</b>
<b>Capítulo 6</b>	
<b>ASTEROIDS</b>	
<b>Componentes y estructura</b>	<b>174</b>
<b>La clase Ship</b>	<b>178</b>
<b>La clase Shot</b>	<b>202</b>
<b>La clase Asteroid</b>	<b>219</b>
<b>La clase CheckCollision</b>	<b>234</b>
<b>La clase AsteroidMgr</b>	<b>248</b>
<b>Resumen</b>	<b>265</b>
<b>Actividades</b>	<b>266</b>
<b>Capítulo 7</b>	
<b>PAC-MAN: MAPAS DE MOSAICOS</b>	
<b>Componentes y estructura</b>	<b>268</b>
<b>¿Qué es un mapa de mosaicos?</b>	<b>271</b>
<b>La clase Level</b>	<b>274</b>
<b>La clase Actor</b>	<b>278</b>
<b>La clase Pacman</b>	<b>291</b>
<b>La clase InGame</b>	<b>303</b>
<b>Resumen</b>	<b>307</b>
<b>Actividades</b>	<b>308</b>

**Capítulo 8****PAC-MAN: ENTIDADES AUTÓNOMAS**

Componentes y estructura	310
La clase ActorMgr	317
La clase Ghost	328



Los diferentes tipos de fantasmas	351
La clase RedGhost	351
La clase PinkGhost	355
La clase OrangeGhost	358
La clase CyanGhost	361
La clase Pacman	363
La clase InGame	365
Resumen	367
Actividades	368

**Capítulo 9****RETOQUES FINALES**

Los bitmap fonts	370
Cómo crear el bitmap y el archivo de configuración	371
Cómo hacer uso de la clase Font	376



Cómo agregar música y efectos sonoros	385
Cómo agregar efectos de partículas	395
¿Qué son los sistemas de partículas?	395
Arquitectura de un sistema de partículas	395
La clase ParticleSystem	396
Conclusión	405
Resumen	405
Actividades	406