

Cambios realizados para la reentrega:

- Implementación correcta del patrón visitor: Implementamos correctamente el patrón visitor en el proyecto, antes visitabamos las distintas entidades y luego chequeamos las colisiones, ahora es al revés. Además las clases ManagerColisionesMario, ManagerColisionesEnemigos y ManagerColisionesBolasDeFuego ya no existen, y son las mismas clases Mario, Enemigo y BolasDeFuego que implementan sus interfaces visitor.
- Implementación correcta del patrón state: Implementamos correctamente el patrón state en el proyecto, antes ciertas colisiones no dependen del estado de Mario, en la reentrega hicimos que todas las colisiones que dependan de Mario, dependan también de el estado de Mario.
- Corrección en la detección de colisiones: Antes utilizábamos distintas clases para realizar el control de colisiones, ahora directamente se utiliza solo DetectorColisiones desde la clase Juego.
- Corrección en el extends de SuperMarioFuego a SuperMario: Antes las clases no tenían relación alguna, ahora SuperMarioFuego extiende a SuperMario.
- Corrección en la colisión por arriba de Mario: Antes Mario se quedaba quieto en el aire esperando a que su variable de gravedad pase a ser negativa para poder bajar, ahora ni bien choca con una plataforma por encima de él, comienza su recorrido de vuelta hacia abajo.
- Corrección en la colisión del ladrillo sólido: Ahora tanto Super Mario como SuperMarioFuego rompen los ladrillos sólidos, junto a las bolas de fuego. La colisión está delegada a el estado de mario correctamente, no como antes.
- Corrección en la eliminación de las entidades desde el punto de vista gráfico: Antes ocultábamos la imagen con un sprite transparente, ahora utilizamos el observer para eliminar el JLabel del fondo de la pantalla que lo contiene.
- Corrección en la detención de los hilos: Eliminamos el interrupt de los hilos que hacía que los niveles 2 y 3 se carguen de manera equivocada.
- Corrección en el arrojar Spinys del Lakitu: Antes la cantidad de tiempo que pasaba entre los Spinys arrojados dependía del hilo que manejaba el movimiento de los enemigos, ahora cada espacio de tiempo que pasa entre los Spinys arrojados depende del mismo Lakitu que los arroja.

- Corrección en el tiempo de MarioInvencible (Estrella): Antes la cantidad de tiempo que pasaba entre que arrancaba MarioInvencible y terminaba depende del hilo de movimiento de Mario, ahora depende del mismo estado MarioInvencible.
- Agregamos gravedad a los enemigos: Antes los enemigos se movían solo horizontalmente, ahora tienen gravedad, como Mario.
- Agregamos MarioParpadeante: Agregamos este estado para que en el caso de que Mario colisione con una entidad no se le resten todas las vidas al instante y que tenga un tiempo para acomodarse nuevamente. En este estado Mario puede colisionar con los PowerUps pero no se le aplicará el efecto.
- Agregamos rebote la bola de fuego: Ahora la bola de fuego no va en línea recta, sino que rebota.
- Eliminamos el delay en el control de colisiones: Antes para que mario no se muera instantáneamente cuando colisionaba con un enemigo utilizamos un delay en el cual no se chequearon las colisiones. Ahora Mario pasa a MarioParpadeante cuando recibe un golpe, haciendo que no se muera instantáneamente.