

## Explicación mecánicas puzzle

En este entregable ha sido en el que más dudas teníamos de si estamos entregando algo que lo demuestre. La lógica difusa que hemos aplicado, es un buen ejemplo de mecánicas de puzzle, porque los enemigos están diseñados para tener mecánicas de puzzle. Por ello, hemos diseñado esta especie de mapa en el ejecutable ***PrototipoMecanicas.exe*** para intentar demostrarlo un poco. Aunque aun así tenemos un problema, estos enemigos no tienen nada de físicas de Box2D por tanto, no colisionan contra ningún muro y aplicaran estas "mecánicas" sin muros, aunque el player si que tenga que esquivar los muros. Esto se arreglará en el hito 2 porque para el hito 2 tenemos planeado hacer el pathplanning (o pathfinding) de los enemigos, con lo que esquivaran tranquilamente estos muros. El "objetivo" de este prototipo es conseguir que el player no se ponga rojo, porque significará que ha muerto y no podemos matar a los enemigos, porque esto no ha dado tiempo a implementarlo en este prototipo, cosa que sí que estará para la presentación.

Ponemos en esta misma carpeta también el SourceCode del ejecutable.