

## Diagramas de secuencia y aclaraciones

- Las clases fueron documentadas usando JavaDoc.

Hubo algunos pocos métodos y clases que faltan completar pero no alteran el funcionamiento del prototipo.

- Se realizó la implementación grafica de todo el tablero, tanto paredes irrompibles como rompibles (Los power ups se encuentran debajo).
- Los controles del personaje principal son:
  - ➔ Flechas para el movimiento, y barra espaciadora para colocar la bomba.
- Se implementó la lógica y grafica de un enemigo, en este caso un “rugulos”.
- Se implementó la lógica y grafica de la bomba, esto es, el timer al ser colocada (3 segundos para explotar), la gráfica de la bomba colocada, la gráfica de las explosiones teniendo en cuenta el rango de la misma, y la destrucción de paredes rompibles si es que alguna de estas es alcanzada por la explosión. A su vez, la bomba puede matar a bomberman, pero todavía no mata al enemigo del tablero.
- En cuanto a los PowerUp, las gráficas de todos están implementadas.

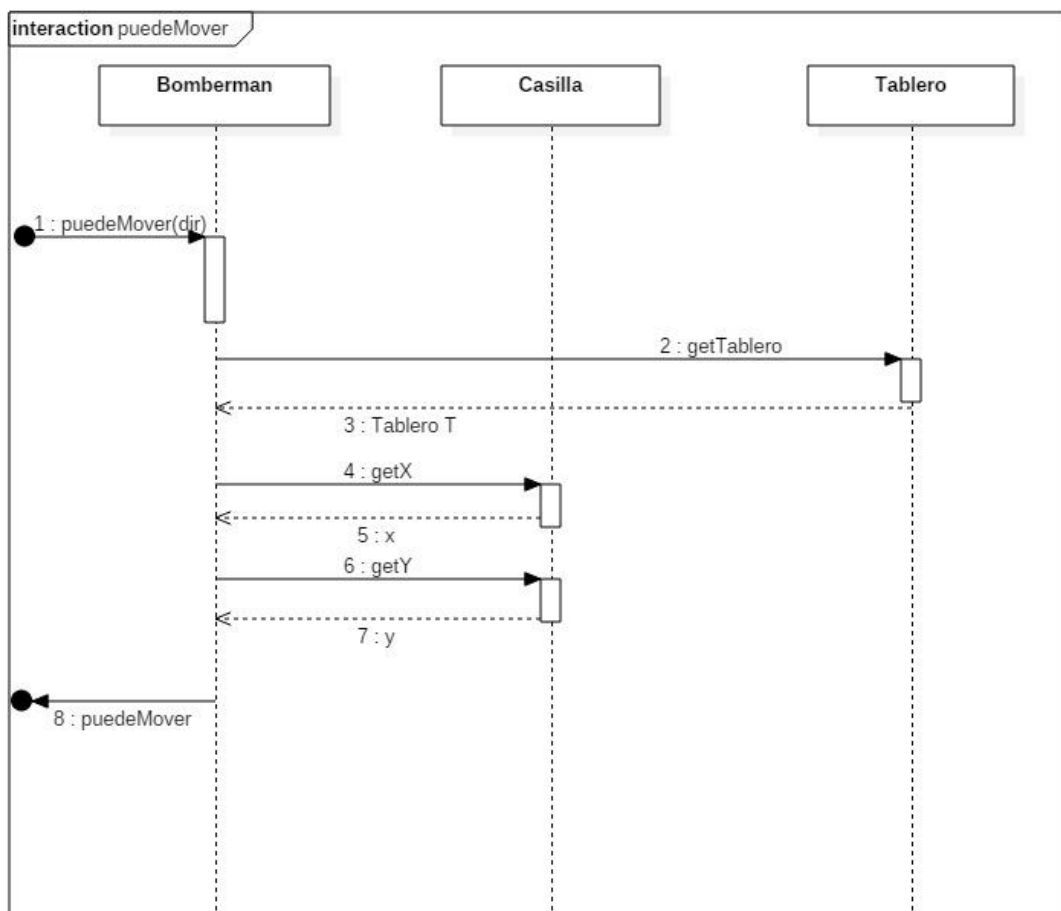
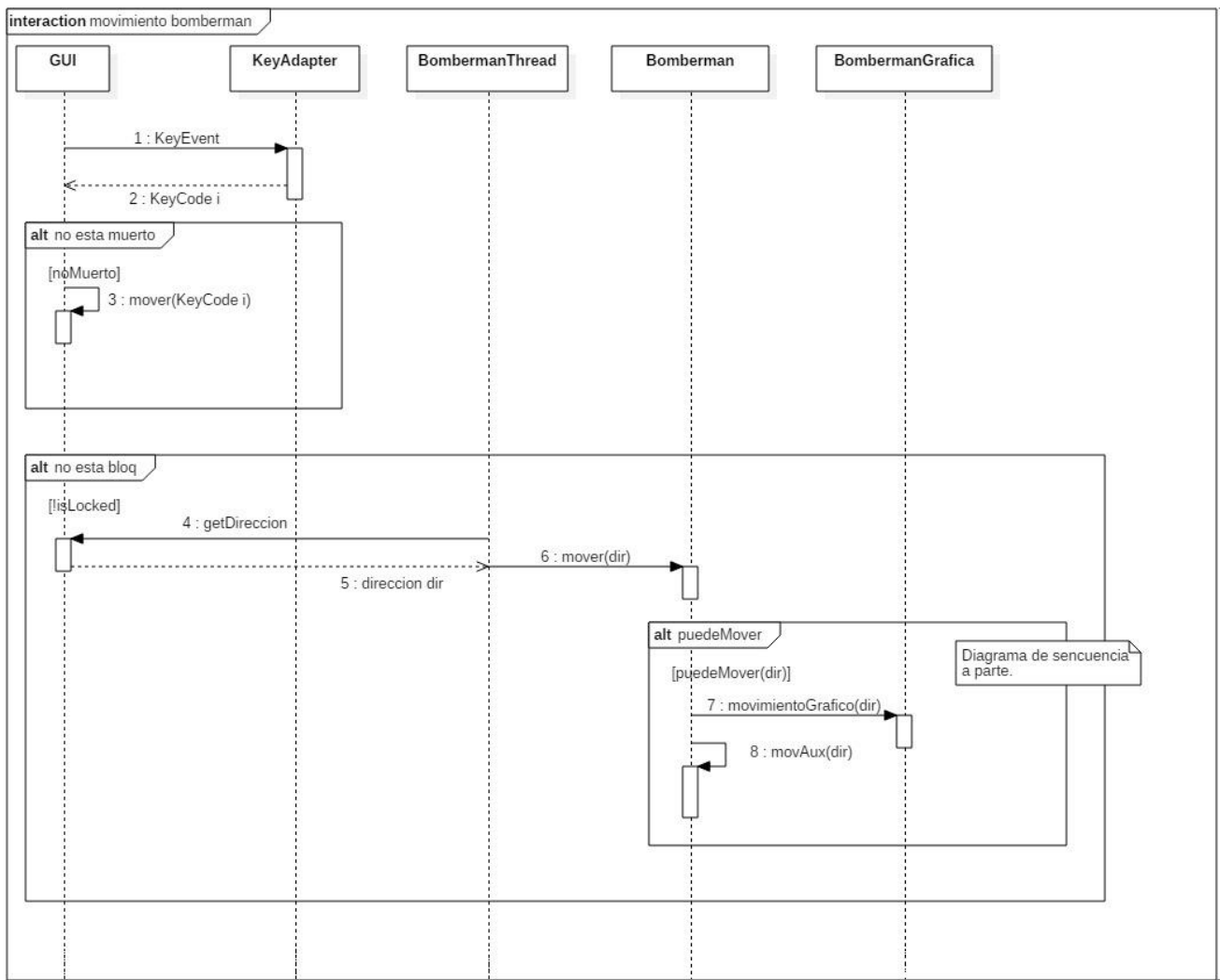
Al momento de crear paredes rompibles, se elige aleatoriamente una de ellas y se coloca el powerUp (respetando la cantidad de cada uno de los 4 tipos).

Los powerUp comienzan No visibles al inicio del juego, pero al destruir una pared rompible se setean visibles en caso de estar en esa casilla.

Los 4 powerUp, al ser agarrados (pisados) brindan un mensaje por consola, y a su vez, el “speed up” aumenta la velocidad del bomberman, y el “Fatality” duplica el alcance de la bomba (Estos últimos dos ya funcionan).
- Diagramas de secuencia del movimiento de bomberman en la siguiente página.

También subimos los archivos de STARUML de estos diagramas y el del UML.

- Diagrama/s de secuencia del movimiento del bomberman:



interaction moverAux

