

## Proyecto Pacman tipo texto

Nuestro proyecto de Pacman tipo texto está basado en el código del profesor, empezamos usando algunos de los principios del clean code, que se basan en no sobrecargar los métodos, cuidar la herencia, entre otros. Después de eso cambiamos algunos de los nombres de las variables a inglés para familiarizarnos con el idioma universal de programación, al finalizar con varios cambios al código base decidimos añadir lo pedido, empezando con el movimiento, declaramos cada una de las variables con sus nombres de direcciones y le permitimos el movimiento al carácter de pacman hacia la derecha y hacia la izquierda, al concluir esa parte, validamos que el pacman no se chocara con las filas y columnas que fueran paredes, si esto ocurre el jugador simplemente perderá su turno.

En la versión número 2 empezamos agregando varios métodos donde le agregáramos esa característica de tener arepitas dentro de las celdas, esto también nos llevó a usar el método de Math.random para escoger una probabilidad de 50/50 de que las arepitas que están en todo el tablero sean buenas o explosivas, añadiendo la funcionalidad de poder ver los puntos de vida al estar jugando.

Al empezar a ejecutar el código del Pacman notamos cómo al usar arepitas, se complicaría un poco más el juego dependiendo qué tan alta sea la probabilidad de que salga una arepita mala, al jugar después de varios intentos llegamos a la victoria y obtuvimos el mensaje de "Has ganado el juego, ¡felicitaciones!