

Comisión 16		
guilleseewald@gmail.com	Guillermo	Seewald Urban
Carlos.i.loza@gmail.com	Carlos	Loza
emi.vilche@hotmail.com	Emiliano	Vilche

Testeo agregar personaje:

Enemigos:

Se realizó la implementación y testeo del agregado y eliminado de enemigos a través de botones.

Se dispone actualmente de un total de 6 botones sobre el lado derecho de la interfaz con un texto particular. Cada botón tiene dos funciones: si el tipo de enemigo asociado a su nombre no se encuentra en el mapa, crea dicho tipo y lo agrega tanto lógica como gráficamente en el mapa. Por el contrario, si el tipo de enemigo ya se encontraba en el mapa, éste será eliminado.

El enemigo dispone de la función de moverse.

Se cumplen además los requisitos establecidos inicialmente respecto a la eliminación de una entidad hostil, es decir, se sumarán el puntaje y las monedas dropeados por cada tipo de enemigo al puntaje y presupuesto total del jugador.

Ajustes a realizar:

- Falta finalizar la creación de power-ups luego de la destrucción de un enemigo, detalle sobre el cual deben aclararse dudas para su correcta implementación.

Aliados:

Para los aliados ya se disponía anteriormente de 5 botones que se encargaban de agregar cada tipo.

Se modificó la agregación en cuanto al chequeo de celda, es decir, previamente se agregaba el aliado sin importar si el lugar en el cual se buscaba agregar estaba o no vacío; ahora se realiza el chequeo y solo se agregará la entidad si la celda está disponible.

Además se modificó la ubicación de los botones. Se desplazaron de la parte inferior de la interfaz hacia el lado izquierdo.