Movimiento del personaje

-Se toca el cuadro a donde se desea que se llegue el player, el player se mueve en linea recta y se posiciona en el centro del cuadro de destino y se alinea en una rotación fija(0°, 90°, 180° y 270°) según la posición desde donde viene

Detección de obstáculos y bordes para detenerse

-Al intentar avanzar contra un borde, pared u obstáculo el player se detiene y cancela el resto del movimiento, al detenerse debe re acomodarse en una casilla

Puede caer en el agua

-Al caer al agua reaparece en el punto inicial

Botón de reinicio del nivel

-Reinicia la escena, la posición del perro, el estado de los obstáculos, etc

Ganar

-Al llegar a la casilla indicada de be aparecer un mensaje de victoria, con la opción de repetir el nivel

Interacción base

-Al estar junto a un objeto cualquiera debe desplegar un menú de acción o mensaje

Interacción Roca

-Teniendo en cuenta desde donde se haga la interacción la roca puede ser movida en la dirección opuesta al player tanto como el escenario lo permita, si se deja caer sobre el agua cae y habilita ese espacio como caminable

Interacción Tronco

-Si se interacctua con el tronco desde las esquinas debe dar la opción de rotarlo 90° en en la dirección opuesta a la ubicación del player, validando primero si es posible realizar ese movimiento (osea que no vaya a quedar en el aire, o sobre el agua o fuera del terreno)

-Si se interactua desde el centro tiene el mismo comportamiento de la roca