Manual de Usuario

# Introducción

Este documento describe el funcionamiento y uso del juego de plataformas desarrollado en Java. El juego incluye un jugador que puede moverse y saltar sobre plataformas estáticas y móviles, con el objetivo de alcanzar un bloque de finalización.

# Requisitos del Sistema

- Java JDK: Versión 8 o superior  
- IDE: Eclipse, IntelliJ IDEA, NetBeans o cualquier otro IDE compatible con Java

# Instalación

1. Descarga y descomprime el código fuente del proyecto.  
2. Importa el proyecto como un proyecto Java.  
3. Compila y ejecuta la clase JuegoPlataformas. (En visual estudio code)

# Estructura del Código

## ArchivoMapa.java

Clase que representa el mapa del juego cargado desde un archivo de texto.

## Colision.java

Clase encargada de verificar colisiones entre el jugador y las plataformas.

## JuegoPanel.java

Panel principal del juego que gestiona la lógica del juego y la interfaz gráfica.

## JuegoPlataformas.java

Clase principal que inicializa y muestra la ventana del juego de plataformas.

## Jugador.java

Clase que representa al jugador en el juego.  
En este el jugador se mueve con A (izquierda) y D (Derecha)

## MapLoader.java

Clase utilitaria para cargar un mapa desde un archivo de texto.

## Plataforma.java y PlataformaMovil.java

Clase base para representar plataformas en el juego.