Explicación de que hace la aplicación

Mi aplicación consiste en un laberinto desarrollado con processing4 usando el lenguaje de programación de java. Este sistema de laberintos fue creados usando algoritmos de mallados como el DFS para el modo fácil, el algoritmo de krull para el modo normal y el algoritmo de hunt and kill para el modo difícil. este también cuenta con un sistema de menu para las puntuaciones del jugador donde se muestra el tiempo restante, la puntuación, el nivel en que se encuentra y la cantidad de vida que el jugador tiene hasta el momento. Para el tema de interfaz grafica solo se le aplico el manejo de sonidos e imágenes.

Librerías Esenciales para Processing:

Processing Sound Library:

Necesaria para reproducir sonidos en el juego (movimiento, completar nivel, perder vidas, golpear paredes).

Esta librería generalmente viene preinstalada en Processing, pero se puede agregar manualmente desde el gestor de contribuciones en Processing.

Instalar desde Processing: Sketch -> Import Library -> Add Library -> Sound

Imágenes (assets):

Para que las imágenes del jugador, la meta, las paredes, el fondo, y los íconos de vida (corazones llenos y vacíos) se carguen correctamente, debes asegurarte de que todos estos archivos de imagen (como player.png, meta.png, ladrillos.jpg, cesped.jpg, etc.) estén en la carpeta data del proyecto.

Las imágenes pueden ser colocadas en la carpeta data dentro de tu directorio de proyecto.

Instrucciones adicionales para el usuario:

Instrucciones para instalar Processing:

Descargar Processing desde la página oficial.

Abrir Processing y seguir las instrucciones para la instalación.

Agregar librería de sonido:

Desde Processing, ir a Sketch -> Import Library -> Add Library.

Buscar la librería Sound y hacer clic en "Install".

Incluir recursos adicionales (imágenes y sonidos):

Copiar todos los archivos de imagen (.png, .jpg) y los archivos de sonido (.mp3, .wav) en la carpeta data dentro del directorio del proyecto de Processing.

Ejecución del código:

Abrir el archivo .pde del proyecto en Processing.

Ejecutar la aplicación con el botón de "Play" en Processing.

Con estas instalaciones, el usuario podrá ejecutar el juego correctamente.

Pasos para aumentar la RAM en Processing desde la interfaz:

Abre Processing: Inicia el programa Processing en tu computadora.

Accede a las preferencias:

En Windows: ve a File -> Preferences.

En macOS: ve a Processing -> Preferences.

Cambiar la memoria RAM asignada:

Dentro del menú de Preferences, desplázate hacia abajo hasta encontrar la opción Increase Maximum Available Memory (Incrementar memoria máxima disponible).

Por defecto, este valor suele estar configurado en 512 MB. Ajusta este valor para que Processing utilice 2048 MB (2 GB) o más, dependiendo de tus necesidades.

Guardar los cambios:

Una vez que hayas seleccionado el valor deseado (como 2048 MB), cierra la ventana de preferencias para guardar los cambios.

Reinicia Processing:

Cierra y abre Processing nuevamente para que los cambios surtan efecto y se aplique el nuevo límite de memoria RAM.

Ahora, tu aplicación en Processing podrá utilizar hasta 2 GB de RAM o el valor que hayas configurado.

Errores presentes en la aplicación.

No se logro corregir la dificultad normal ya que una ves que implemente las texturas para las paredes el juego no frezea y no encontré la manera de solucionarlo pero antes de aplicar estas texturas funcionaba de manera correcta.

El sistema de puntuación no aumenta según avanzas de nivel .

Para la entrega de los chats ocupe 2 pero el problema que tengo presente es que en uno de los chat ocupe imágenes para consultar de manera mas especifica errores por ende chatgpt no me permite compartir el chat ya que este no tiene soporte para poder compartir los chat con imágenes presentes.