dame un resumen de todas las peticiones de mejoras que te pedi y las que tu me recomendaste en todo lo que llevamos de chat

Peticiones de Mejora que me Solicitaste:

Implementación de una imagen para el jugador y la meta: Me solicitaste añadir imágenes para el jugador y la meta en lugar de los rectángulos estándar.

Sistema de dificultad: Me pediste que mejorara el sistema de dificultad porque no había una forma de perder vidas. También pediste implementar un sistema de niveles y una selección de dificultad para fácil, normal y difícil.

Agregar un límite de tiempo: Solicitaste implementar un sistema de límite de tiempo por nivel, donde si se acaba el tiempo, el jugador pierde una vida.

Tablero de puntuación: Pediste que el tablero mostrara el tiempo restante en lugar del tiempo transcurrido, además de la puntuación y otros indicadores de estado.

Menú de pausa y reinicio: Me solicitaste que agregara un menú de pausa con opciones para reanudar o volver al menú principal, y un menú de "Game Over" para reiniciar el juego cuando se acaben las vidas.

Puntuación por dificultad: Me pediste ajustar la puntuación según la dificultad del nivel, para que los niveles más difíciles otorguen más puntos.

Corrección de un error: Solicitaste ayuda para corregir un error relacionado con la función hasVisitedNeighbor(a05.MazeCell) que no existía.

Recomendaciones de Mejora que Te Propuse:

Uso de sonidos: Te recomendé añadir sonidos para mejorar la experiencia de juego, como el sonido de movimiento, completar el nivel, perder una vida y golpear una pared. También te sugerí usar sonidos específicos para mejorar la retroalimentación del jugador.

Textura para las paredes: Te recomendé agregar una imagen de textura para las paredes, en lugar de simples líneas, lo cual podría mejorar la visualización del laberinto y hacerlo más atractivo visualmente.

Diseño del menú: Te sugerí añadir un menú de selección de dificultad con botones interactivos y un fondo personalizado para hacerlo más visualmente atractivo.

Botón de pausa visible: Te recomendé implementar un botón de pausa visible en la pantalla de juego para que el jugador pueda pausar el juego fácilmente en cualquier momento.

Indicadores visuales para las vidas: Te sugerí usar imágenes de corazones llenos y vacíos para mostrar la cantidad de vidas que le quedan al jugador, en lugar de solo texto.

Sistema de puntuación: Te recomendé ajustar la puntuación para que se incremente no solo por completar un nivel, sino también por hacerlo rápidamente (añadiendo puntos por el tiempo restante).

Control del tiempo restante: Sugerí calcular y mostrar el tiempo restante en el tablero, en lugar de solo mostrar el tiempo transcurrido, lo que le daría al jugador una idea más clara de su desempeño.