1. Sistema de Puntuación y Cronómetro:

Puntuación: Comienzas con 1000 puntos por nivel. Se resta una cantidad de puntos en función del tiempo transcurrido, con una penalización de 10 puntos por segundo.

Cronómetro: El cronómetro comienza solo cuando el jugador se mueve por primera vez.

2. Sistema de Niveles:

Niveles progresivos: Al completar un nivel (cuando el jugador llega a la meta), se genera un nuevo laberinto y el nivel aumenta.

Puntuación acumulable: La puntuación se acumula entre niveles, sumando los puntos restantes del nivel anterior a la puntuación total.

3. Vidas o intentos limitados:

Vidas: El jugador comienza con 3 vidas. Si la puntuación del nivel llega a cero antes de completar el laberinto, el jugador pierde una vida y se reinicia el nivel. Si pierde todas las vidas, el juego termina.

4. Barra de progreso:

Progreso visual: Se implementó una barra que muestra el progreso del jugador hacia la meta, calculando la distancia entre la posición del jugador y la meta.

5. Efectos visuales:

Efectos al completar un nivel: Cuando el jugador completa un nivel, se alternan colores en la pantalla para señalar la victoria.

Efectos al perder una vida: Cuando el jugador pierde una vida, la pantalla parpadea en rojo.

6. Incremento de dificultad:

Labyrinth size adjustment: A medida que los niveles avanzan, el tamaño de las celdas del laberinto se reduce, haciendo que el laberinto sea más complicado y ajustando la dificultad.

Aumento de la penalización por tiempo: La penalización por segundo aumenta con el nivel, lo que hace que cada nivel sea más desafiante.

7. Game Over:

Fin del juego: Si el jugador pierde todas sus vidas, aparece un mensaje de "Game Over" y el juego se detiene.

Mejoras que te recomendé:

Ajuste de dificultad progresiva: Aumentar la dificultad en cada nivel modificando el tamaño del laberinto y la penalización por tiempo.

Barra de progreso: Una barra que muestra el avance del jugador hacia la meta, visualmente indicando el progreso.

Efectos visuales: Agregar efectos de feedback visual al completar niveles o al perder vidas para una experiencia de juego más interactiva.

Vidas o intentos: Implementar un sistema de vidas para agregar un desafío adicional y hacer que el jugador administre sus intentos.

Próximos pasos:

Si deseas seguir mejorando el juego, podríamos trabajar en:

Sonidos y efectos de audio: Agregar sonidos al completar niveles o al perder vidas.

Niveles con obstáculos adicionales: Crear obstáculos móviles o zonas que penalicen al jugador.

Ajuste de la inteligencia del laberinto: Mejorar la generación de laberintos con distintos patrones o laberintos aleatorios más complejos.

Se me ocurrió generar una especie de mallado cuadricular. Cada cuadrado del mallado deber ser del porte del jugador. Luego a partir de los espacios vacios del mallado vayas completando con paredes para asi generar el laberinto. que te parece esta idea?

que algoritmos me recomiendas usar

https://chatgpt.com/share/66f9e722-1168-800a-b720-6233fcb5c3d0