

Por problemas de desarrollo, no se han podido implementar las mecánicas de controlar personajes.

El programa no cuenta con modos de modificar la IA durante la ejecución, por lo que el único modo de modificar el juego es modificando el código y recompilando.

Enemigos: Los enemigos cuentan con una pistola de un disparo. Los enemigos realizan el disparo nada más empezar la ejecución. El disparo va en la dirección indicada por la rotación de la pistola, que se puede modificar en el constructor del enemigo. El método update del enemigo cuenta con un método para cambiar la dirección de disparo durante el programa, pero como no funciona correctamente, se ha dejado dentro de un comentario.

Movimiento: Los enemigos se mueven mediante una máquina de estados hecha con un int y un switch. Se intentó implementar una máquina de estados más compleja, pero un problema de dependencia circular me impidió acabarla a tiempo. Los archivos relativos a la máquina de estados siguen ahí, con todo su contenido dentro de un comentario.

Además, se creó una clase nodo, pensada para pathfinding. El código contiene una implementación simple, por la que un enemigo tiene un vector de punteros a nodos creados de antemano, y va a las coordenadas almacenadas en el nodo. Cuando se acaba el vector, vuelve a los estados simples. Se puede observar su funcionamiento en el main, creando nodos y usándolos mediante el método setdestino de enemigo.