

Evaluación del programa

- El programa maneja menús
 - Cumplido: Se puede acceder a dos menús distintos en los cuales los botones cumplen su función. Además, en el menú de pausa detiene los demás threads.
- El programa utilizará multithreading
 - Cumplido: Cada thread cumple una función: movimiento, manejo de skins, manejo de profundidad, actualizar gráficos, etc.
- El programa maneja gráficos
 - Cumplido: El juego cumple con una representación gráfica además de manejar los cambios de skins de los personajes moviéndose.
- El programa maneja controles y entradas
 - Cumplido: El jugador es capaz de mover al personaje, además de poder pausar el juego. Esto a través del teclado.
- El programa maneja polimorfismo
 - Cumplido: Existen métodos donde se utiliza el polimorfismo para poder utilizar distintos métodos dependiendo de los parámetros.
- El programa utiliza recursividad
 - Cumplido: Para el uso de ataques dentro del personaje se utiliza la recursividad para poder determinar en cuál de los 5 ataques está actualmente.
- El programa verificará colisiones
 - Cumplido: Tanto el personaje como los enemigos tienen delimitados sus coaliciones correspondientes.
- El programa llevará cuenta de la salud de los personajes
 - Cumplido: Tanto el personaje como los enemigos tienen una vida delimitada y visible al jugador. Cuando llegan a cero el programa se encarga de eliminarlos o detener el programa.
- El programa modificará el ataque y la salud acorde al nivel del personaje
 - Cumplido: Se crearon distintas funciones las cuales modifican el ataque y la salud dependiendo del nivel que se encuentre el jugador.
- El programa creará enemigos dependiendo del nivel del personaje
 - Cumplido: Se creó un algoritmo para aumentar la espontaneidad en la cual los enemigos aparecen dependiendo del nivel.

El juego resulto como se predijo y cumplió con el objetivo del aprendizaje.

Posibles mejoras para un futuro desarrollo

Mejoras menores:

- Mejor precio en la detección de ataques. Es evidente que hay ocasiones donde el jugador no le dio al enemigo. Aun así, el enemigo recibe daño.
- Mayor diversidad en los enemigos o ataques. Actualmente es mis simple y poco variado el combate en el juego. Es casi insignificante la decisión del jugador acerca de cuándo utilizar cinco ataques seguidos o solo uno.

Mejoras mayores:

- Posibilidad de guardar progreso. Con el programa actual no existe la necesidad de guardar el progreso. Pero definitivamente con un desarrollo más profundo, poder guardar el progreso será indispensable.
- Mayor movimiento. Actualmente el mapa está limitado a un área específica lo que evita la exploración y progresión. Agregar un mapa más grande sería algo que debería de desarrollarse más a fondo.