

INFORME DE REENTREGA

Correcciones tenidas en cuenta con el informe recibido:

- Se han podido implementar los niveles (5) luego de centralizar la lista de entidades en una sola lista llamada “demasEntidades”, junto con sus listas auxiliares “coleccionAEliminar” y “coleccionAAgregar” para no romper la lista “demasEntidades”, como fue recomendado.
- Mediante la barra de vida incorporada en el margen inferior derecho de la pantalla se lleva un control de la vida del jugador, solucionando también el problema de que al pasar de nivel no se actualizaba dicha barra.
- Al eliminar un enemigo porque su vida llego a 0 se incrementará al puntaje del player el valor del enemigo en cuestión. El puntaje se mostrará al final del juego, ya sea luego de haber perdido o haber ganado el juego.
- Se han agregado los enemigos faltantes, quedando así 5 enemigos, 2 “armados” y 3 “kamikaze”; no todos los enemigos aparecen en todos los niveles, se van generando según el nivel y así también su cantidad.
- Se ha agregado el obstáculo faltante, es decir la “barricada para los enemigos”, agregándose en todos los niveles junto con el obstáculo “destruible por todos”.
- Se han creado los 6 “power up” correspondientes brindando así premios para el player. Son generados mediante un número “random” al eliminarse un enemigo.
- Hemos podido solucionar el problema de que no colisionaban las naves enemigas con el player, luego de modificar las clases que contenían sus respectivos gráficos.
- Se ha solucionado el problema con las pantallas, creando un manejador de pantallas, que posee una pila de pantallas, con sus operaciones correspondientes.
- Se ha hecho un gran refactoring en la mayoría de las clases.