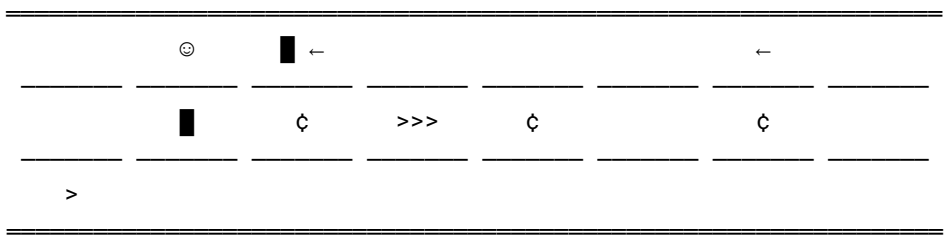
¿Qué hago en caso de duda sobre el comportamiento de un objeto?

- Revisa las trazas de los tests, es la mejor información.

¿Qué pasa cuando hay dos GameObjects en la misma posición?

- Como hay objetos que se mueven puede ser que haya dos objetos en la misma posición.
- Pintaremos todos los objetos que estén en la misma posición de la carretera. Siempre irá primero el coche, los GameObjects por el orden que se introdujeron en el juego y por último el símbolo de la meta.
- Mira el ejemplo en el que el camión está en la misma posición que un muro.



- Respecto a las colisiones (receiveCollision, shoot, wave, explosion...). Si hay dos objetos en la misma posición no vamos a hacer nada en particular, es como si uno ocultará al otro:
    - Si hay alguna colisión sólo afectará al primero de la lista.
    - Las acciones instantáneas sólo afectarán al primer de la lista.
    - Esto sabemos que es un "**error"** pero lo preferimos dejarlo así para simplicar la práctica.

¿Es correcto que el update del Coin esté vacío?

- Sí, hay objetos que no hacen nada en su update así que estará vacío.
- En el update actualizaremos, por ejemplo, la posición del Truck o el contador de las granadas.

Si mando un comando de ir hacia arriba y estoy en el borde. ¿No hago nada? ¿Avanzo? ¿Lanzo un error?

- En las primeras versiones no estaba especificado, así que cualquier solución era correcta.
- En estos tests hemos optado por la segunda opción. No irá hacia arriba, pero sí avanzará.
- Lo mismo ocurre cuando intento ir hacia abajo.

Es necesario que el método doCollision esté en la interfaz Collider.

- Cómo el player es el único que colisiona activamente lo podemos quitar del interface y meterlo en el Player

¿Por qué cuando hago un clear recibo coins?

- Al borrar todos los elementos de la carretera llamamos a su onDelete
- El Wall nos da sus coins cuando hacemos un onDelete.

¿El método buy de Buyable debe devolver algo?

- En el enunciado está puesto como void pero lo puedes cambiar a boolean para poder gestionar los errores.
- En la próxima práctica usaremos excepciones así que no será necesario el valor devuelto.

¿Si hay un muro en la posición siguiente de una moneda, debería el muro recibir el disparo o debería la moneda pararlo?

- Sí debería recibir el disparo el muro.
- La moneda “esquiva” el disparo.
- Si hay dos objetos en la misma casilla (Coin y Truck, por ejemplo) entonces el Truck queda oculto por el Coin y no recibe el disparo.

¿Con el cheat command podemos tener varios SuperCoins?

- Sí

¿En qué orden se meten los objetos?

- Obstacle
- Coin
- Wall
- Turbo
- SuperCoin
- Truck
- Pedestrian

¿Qué pasa si el pedestrian recibe un shot?

- El pedestrian muere y el player pierde todas las monedas

¿Qué pasa si el truck recibe un shot?

- Lo mismo que cualquier otro obstáculo

¿Debo de implementar InstantAction en el Command? ¿Cuál es la diferencia entre InstantAction y Command?

- Command e InstantAction son dos entidades diferentes, cada uno encargado de abstraer y encapsular una lógica concreta.
- El primero está encargado de abstraer lógica especifica al parsing y ejecución de un comando concreto
- El segundo está encargado de abstraer lógica especifica a la ejecución de una acción concreta, esta acción puede ser activada a través de un comando como el caso de ShootAction, pero no necesariamente, como puede ser el caso de ThunderAction.

Tanto InstantAction como Command tiene un método execute, y mi subclase hereda ambos métodos resultando en un conflicto, ¿puedo cambiar el nombre de uno de los dos métodos?

- Los comandos no implementan InstantAction así que no hay conflicto.
- Deberás crear un paquete con una clase para cada instantActions shootAction, waveAction, thunderAction... que son las que implementan el interfaz

¿Cuál es el orden de ejecución de un comando de movimiento para que me salgan los tests?

1) Se actualiza el player
    a) Se chequean colisiones (esto es necesario para detectar colisiones con el Truck y Pedestrian)
    b) Se mueve el coche
    c) Se vuelven a chequear colisiones
2) Se actualiza el game
    a) Se hace un update de los objetos de juego
    b) Se ejecutan las runtime instant actions
    c) Se aumenta el ciclo
    d) Se controla el tiempo
    e) Se borran los objetos muertos, llamando a su callback onDelete

¿Cuando borro los muertos con removeDead?

- Al final del update del game.
- Solo se llama una vez por ciclo

¿Qué comandos llaman al update del game?

- update
- goUp
- goDown
- wave
- shoot
- grenade

¿En el game hace falta importar el GameObjectContainer?

- Game obviamente tiene acceso al container, no añadimos el import porque están en el mismo paquete.
- El Game no debe tener dependencias de objetos/acciones de bajo nivel por eso no importa Coin, Obstacle, ThunderAction,...

receiveShoot() no se le pasa como parámetro el Player, entonces ¿cómo se reducen o aumentan sus monedas?

- A través del game

Si justo después de añadir una granada actualizo el juego el contador de la granada sale [2], ¿qué hago?

- Ponle un valor inicial de 4, y así al actualizar saldrá [3].

Si un peatón o un camión se abalanzan sobre el coche y están en la misma casilla ¿puedo dispararles?

- Sí, se puede ejecutar Wave o Shoot, además es la única manera de salvarse.