

Comisión 17

<https://github.com/PauCabrapan/GalaxianTdp>

Integrantes

- Paula Cabrapan
- Sergio Andrade
- Emanuel Somoza

Errores encontrados

- × Falta implementar los diferentes niveles, aunque están orientados.
- × El jugador debe poder recibir daño y perder, su vida se debe reflejar gráficamente.
- × Falta implementar todos los premios, solo vi "funcionando" el power up de la vida.
- × Los colisionadores están muy bien implementados, el único detalle es que por una cuestión de responsabilidades cada colisionador solo debe hacer una cosa con respecto al objeto colisionado. Por ejemplo la colisión del disparo enemigo con el jugador hace que el jugador reciba daño, y la colisión del jugador con el disparo enemigo hace que el disparo desaparezca (muera).
- × Usar un boolean para el escudo no está bueno. Podría usar un state, el jugador tiene un atributo de una clase abstracta "vida", de esta heredan dos clases concretas "vida sin escudo" y "vida con escudo".
- × El cambio de arma no está hecho de la mejor manera. Recomendando que se use el "setArma", y que el power up, por ejemplo, use un timer para volver a restaurar el arma anterior
- × Debería hacerse un paquete para las "inteligencias" para no mezclar con los personajes, así se entiende mejor.
- × No entiendo porque la clase "PerdedorArma" tiene un atributo Mediator pero los demás malos no.
- × Creo que deberían crear un paquete para los niveles y separarlo de los mapas.
- × No entiendo para que usan la clase "FileOpener" en el paquete mapa
- × Usar un atributo boolean "hayObstaculo" en la clase "Celda" es básicamente usar un "instance of".
- × En la clase super misil, ¿por qué usaron un método static? creo que sería mejor que fuera parte de la instancia en todo caso.
- × No entiendo por qué en la clase Juego tienen atributos para las barricadas y los obstáculos. Sería mejor que fueran parte de las entidades.
- × Tienen el problema de las entidades "fantasmas". Eso es porque hay un problema de concurrencia con las posiciones de las entidades, hagan hagan synchronized sobre el atributo para resolverlo.

Lineamientos del proyecto

- Mapa
 - Escenario
Correcto
 - Plano secuencia: al llegar un enemigo a la parte inferior de la pantalla, deberá volver a aparecer en la parte superior, o en su defecto en su posición original
Correcto: los enemigos traspasan la parte izquierda del mapa.
- Nivel
 - Dos niveles existentes

Incorrecto: Vi que están haciendo las clases pero falta implementar para incorporarlo gráficamente, aunque van bien encaminados.

- Obstáculos en un nivel

Incorrecto: Vi que están haciendo las clases pero falta implementar para incorporarlo gráficamente, aunque van bien encaminados.

- Enemigos

- Fuerza de impacto

Correcto: Si bien en los diferentes niveles usan la misma fuerza de impacto es fácilmente configurable.

- Diferente velocidad

Correcto: Si bien en los diferentes niveles usan la misma velocidad es fácilmente configurable.

- Diferente cantidad de vida

Correcto: Si bien en los diferentes niveles usan la misma vida es fácilmente configurable.

- Tres kamikazes

- Búsqueda de jugador

Correcto: la inteligencia Kamikaze se dirige al Jugador.

- Aleatorio

Correcto: tienen una inteligencia Kamikaze que se mueve aleatoriamente.

- Búsqueda hasta 50% y luego mareado (aleatorio)

Correcto: tienen una inteligencia Kamikaze que cuando llega al 50% de vida cambia a mareado.

- Pérdida del arma

Incorrecto: No está implementado.

- Obstáculos

- Destruibles por todos

- Barricadas para los enemigos

Incorrecto: Vi que están haciendo las clases pero falta implementar para incorporarlo gráficamente, aunque van bien encaminados.

- Premios

- Magia temporal

- Congelar el tiempo

Incorrecto: No está implementado.

- Super misil

Incorrecto: Vi la clase, pero está incorrectamente implementado (hice los comentarios en la parte de errores).

- **Objetos preciosos**

- Campo de protección contra kamikaze

Incorrecto: Está incorrectamente implementado (hice los comentarios en la parte de errores).

- Poción de vida

Correcto: El jugador completa su nivel de vida al capturar el power up.