

Listado de consideraciones/bugs conocidos:

- Al encontrarse en alguna de las pantallas de transición (start game, end game, etc), es imperativo no presionar ninguna de las teclas de movimiento del jugador ni la tecla de disparo para evitar errores.
- No fue posible solucionar el bug de entidades fantasma, ya que este se creía solucionado hasta ser redescubierto el día de hoy luego de la clase práctica.
- Ocasionalmente al volver a iniciar un juego luego de cambiar de nivel o de haber perdido, ocurre un bug en el movimiento del jugador que le genera un extraño movimiento aleatorio, la causa del bug es desconocida.
- En el diagrama UML se encuentran ciertas incongruencias, por ejemplo, la clase Entidad posee un Collider y la clase DisparoJugador, a pesar de heredar de Entidad, tiene un atributo ColliderDisparoJugador, en lugar de ubicar este en el ya existe campo Collider de Entidad, estos y algunos otros errores, que no afectan la funcionalidad del juego pero si a la estructura del mismo, se encuentran presentes dado que no consideramos el tiempo necesario para hacer refactoring y constantes modificaciones sobre los mismos aspectos del proyecto dieron origen a estas incongruencias.
- Algunas de las pantallas de transición quedaron mal ubicadas gráficamente y sin musicalización por falta de tiempo.