**Feedback**

**Descripción de la entrega**

**Fecha:** 04/05/2019

**Contenido requerido:** Diagrama de clases del modelo del juego, implementado y testeado

**Link a la versión:** [Entrega 04-05-19](https://drive.google.com/open?id=1v6r4R-iBU-QF84dJJmjP3p9-mX5_TWaR)  
 **Feedback recibido:**

En líneas generales, el diagrama de clases, su implementación en código, y los casos de pruebas hechos para el mismo, se encontraban bien. Sin embargo, algunas cuestiones fueron resaltadas, entre ellas:

* **Manejo de las interacciones:** las interacciones (colisiones, muertes, explosiones en cadena, etc.) deben converger en un solo lugar. En la entrega, la clase Mapa se encargaba de algunas interacciones, la clase Bomba se encargaba de otras, y así sucesivamente con las demás clases. Esto lleva a que el código se enmarañe y se vuelva confuso, por lo que lo recomendado es implementar todas las interacciones de una forma estándar.  
    
  Las posibles formas de implementarlo son:   
    
  1. Que una sola clase sea la encargada de manejar todas las interacciones. Por ejemplo, que la clase Mapa sea el gestor de las mismas y diga qué hacer y cómo hacerlo. También conocido como el camino fácil.  
    
  2. Implementar un sistema similar al que usa Unity para manejar las colisiones entre los objetos del juego. Si bien este sistema tiene la ventaja de ser sencillo y fácil de utilizar, implementarlo y desarrollarlo es algo muy avanzado.
* **Movimiento del Bomberman:** se nos pidió simplificar el sistema de movimientos que utilizamos para el Bomberman. El código que usamos se repetía muchas veces y era un gran indicio de que podía ser reformulado.
* **Atributo mapa en clase Bomberman:** la clase Bomberman no debería contener el mapa. El bomberman en sí no debe ser capaz de acceder al mismo, ya que esto abre la puerta a posibles problemas (el cliente siempre tendría acceso al mapa, map-hacks podrían ser hechos en base a esto, etc.).
* **Documentación:** se nos recomendó documentar el proyecto y el feedback dado. La documentación influye en la nota de cada entrega, y en la nota final del proyecto.