

ChangeLog

1. Crear un UML de los que el proyecto
2. Definir todas las clases a usar en el desarrollo de esta
3. crear Crear Manager
4. Crear clases Clases Padre
 - Player(no se utilizó)
 - Ghost(no es una clase padre pero si se planea que hereden todos los fantasmas)
5. Crear clases Clases Hijos
 - **Blinky(fantasma rojo)**
 - **Pinky(fantasma rosa)**
 - **Clyde(fantasma naranja)**
 - **Inky(fantasma azul)**
 - **Pacman**
 - **KidPacman**
6. Transferir código de control del juego a un GameManager
 - Crear variables de control vidas, puntos y fps
 - Crear variables de renderizado spriteFont
 - Se crea un getters y setters necesarios
 - Crea el mundo al inicio del juego cuando es creado en el main
 - Este es guardado en una variable local
 - Chequear si los usuarios colisionan con los elementos del mundo()
 - Actualizan los puntos cuando colisiona con las cherries las píldoras
 - Chequea si no existen puntos, se declarara una victoria
 - Se crea la función draw para el dibujado del mundo
7. Crear interfaz Iterator
 - crear funcion de interacción
 - ejecutar pruebas en player para probar detectar los elementos de el enemigo con este para evitar chequear código en el update cada vez
 - Suspendi su implementación centrándome en la experiencia jugable
8. Enemy Manager
 - definir los parámetros del constructor y el creador recibiendo el drawer
 - Definit unos assets de prueba para el myAvatar usado de referencia para dibujar a los fantasmas
 - Recibe por parámetro en el update el GameManager
 - Crear un mapa y ser sobrescrito por el del GameManager
 - Chequear el estado de los fantasmas y si el jugador los a tocado si estaban afectados por las BigDot
 - Llamar al Update para que ejecute su logica y los dibuje en el mundo
 - Controlar la lose condition por los fantasmas
 - Cambiar la win condition al EnemyManager por errores con el GameManager a la hora de referencias los fantasmas

- Pasar el player por parametro para actualizar su posición pasando su posición por un getter getPosition()
 - Implementar una operación para desplazar los avatares en el mapa
 - Creación de una Función para crear y asignar fantasmas al arreglo de forma indefinida(Esto se suspendió para solucionar problemas con el renderizado)
9. se crea una inteligencia artificial chase,Wande, Intercept,Fear
- se crea inteligencia artificial intercet para hacer patinar hacia el player
 - Fear que huya del player
 - chance que se mueva por el mapa
 - wande no realiza nada
 - Pase la funcion privada pathfinding a pública para poder ser llamada por los fantasmas a la hora de buscar al jugador
10. pruebas unitarias
- pruebas de errores unitarias de detección con los elementos con el player
 - prueba de iteración de los enemigos con el player
 - prueba unitaria de IA
 - Prueba Unitarias de Interfaz
 - Pruebas unitarias de Maquina de Animación(Suspendido por ahora)
- 11 Cambios de Gameplay
- las DoDig Al ser consumida respawnean a los fantasmas