

EL juego utiliza las siguientes teclas para jugar:

Tecla s para poder iniciar y reiniciar el juego.

Tecla Arriba, Tecla Abajo, Tecla Derecha y Tecla Izquierda para poder mover al Bomberman.

Tecla b para poder colocar bombas. El bomberman solo puede colocar bombas a su izquierda (por pantalla se ve a la derecha). En el caso que no pueda colocar bombas porque un determinado lugar está ocupado, el bomberman la coloca en el lugar más próximo con respecto a su lugar, es decir, si quiero colocar una bomba a su izquierda (a la derecha por pantalla), se fija si puede colocar la bomba, por encima de él, a su derecha o abajo. No afecta a nadie.

El contador de tiempo del juego no se implementó por falta de tiempo.

Los enemigos tampoco se implementaron, pero queríamos que se aprecie la manera en que bomberman colisiona con el enemigo y sobretodo para poder finalizar el juego. La colisión del bomberman con el enemigo afecta solo a bomberman.

La implementación grafica del bomberman se efectúa de la siguiente manera:

Si bomberman necesita cambiar su imagen, desde la gráfica, se establece su imagen, llamando a setIcon(). Se realiza esto, ya que, al haber determinado que todos los elementos del nivel son ítems, los mismo tienen una imagen particular que puede ir modificándose según se requiera.

No se implementaron las paredes, pero si se agregaron los power ups, así se muestra su comportamiento.