

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 se pudo cambiar).

Los enemigos son solo tres y se mueven de distinta manera según se pidió. 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.

Se implementaron las paredes, las cuales pueden tener Power ups escondidos (solo hay cuatro en el juego), siempre y cuando sea destructible.

Cuando se obtiene un masacrality, todas las paredes destructibles por las que pase Bomberman serán invisibles hasta que termine el tiempo del power up.

Cuando un enemigo es afectado por una bomba pasa lo siguiente:

Si está dentro del alcance pero tarda en moverse, el enemigo muere. Si estaba dentro del alcance pero el enemigo justo se movió, entonces no muere.

Cuando Bomberman es afectado por una bomba, las vidas disminuyen pero en la gráfica tarda en aparecer por lo tanto a veces aparece disminuido en dos vidas.

En algunos casos, la imagen del alcance de la bomba queda establecida y no desaparece. La única forma de que desaparezca es cuando el bomberman pasa por encima.