

Minutas del proyecto

Detalles:

Bola de fuego:

- Para simplificar su implementación, decidimos que su movimiento en vez de ser una serie de rebotes en el piso, sea un proyectil que se desplaza horizontalmente.
- No hay límite para tirar bolas de fuego. Hay que tener cuidado si se generan muchas ya que pone lento el juego y lo puede colapsar.

Lakitu:

- Cuando Mario es eliminado por este enemigo, no te resta puntos (dado que la consigna no especifica cuánto te resta de puntaje).

Mapas:

- Durante las transiciones de niveles, Mario pierde sus Power-Ups.
- Debería de haber un solo carácter "U" en el mapa, ya que es el lugar donde se genera Mario.

Mario:

- Rara vez puede ocurrir una doble colisión entre Mario y el enemigo, causando que muera rápido aún estando en un estado superior a normal.

Enemigos:

- los enemigos te dan los puntos independientemente de cómo mueran, que causa que si uno cae al vacío los puntos se los dan a Mario igualmente

Estrella:

- Cuando Mario cambia de nivel con el Power Up de estrella, este retiene el state anterior a la estrella, y cuando se termina su efecto vuelve a ese estado.
- Cuando vuelves de Estado Invencible a Normal, conservas la hitbox anterior en vez de restaurar la original

Diagramas:

- En el diagrama no se ubican clases no implementadas por la comisión. Ej: (JLabel, Threads, ActionListener, etc.).
- Los constructores de las clases no están en el diagrama por una cuestión de practicidad.
- Solo los métodos (comandos y servicios) que son implementados y/o redefinidos se verán plasmados en los diagramas.

Controlador Vista:

- El funcionamiento con respecto a hilo de ejecución quedó muy acoplado en términos de funcionalidad, ya que ahí ocurre el chequeo de colisiones (Bien podría ir a otro lado)