Aclaraciones:

Módulo 1:

* Del primer módulo se modifico lo solicitado, ahora los movimientos se realizan utilizando una clase “Direccion” por lo que ya no es necesario sumar las coordenadas de manera “mover(x, y +1)”.
* Se agregaron algunos métodos auxiliares del tipo “boolean isXXX()” para reducir el uso de instance of. Por ejemplo en las clases Cayendo y Estatico.

Cambios en el modelo:

* Sumados a los enumerados anteriormente, se movió la clase Mapa al interior de la clase Juego, para evitar que se pueda modificar la posición de una Entidad sin que se entere el Juego.
* La clase InfoNivel lee las características de cada nivel de un archivo guardado dentro del jar.

Decisiones del juego:

* Respecto a la puntuación, si el jugador muere, los puntos que lleva acumulado en el nivel se suman a los que ya tenía “asegurados”. Si sale al menú principal utilizando **Esc** estos puntos NO se suman.
* Al momento de decidir si la puntuación merece estar en la lista **TOP** se toman en cuenta las 20 entradas, independientemente de cuantas se quieran mostrar.
* El archivo que contiene las puntuaciones altas se crea en el mismo directorio desde donde se ejecute el juego.
* Si bien se podría haber leído el archivo al iniciar el juego y guardarlo al terminar, se optó por trabajar guardando la tabla constantemente, para evitar que se pierda información si el juego se cierra de manera incorrecta.
* La tabla de puntuación se puede reiniciar en la configuración. Esto no borra el archivo, si no que lo deja en blanco.
* Respecto al juego, se decidió que al seleccionar la opción “JUGAR” se pueda elegir en que nivel comenzar, para que se puedan probar todos los niveles.