

CONSIDERACIONES

- Cuando un tanque toca a un enemigo ambos se destruyen
- Los métodos de movimiento, adelante, atrás, etc. Se redefinen en tanque para que puedan incrustarse un poco en los obstáculos y que el juego sea más fluido, en cambio los enemigos solo avanzan si encajan en el espacio que dejan los obstáculos.
- Cada 4 enemigos muertos aparece un powerup.
- Se gana el juego matando 20 enemigos, pero esto se puede modificar muy fácil cambiando la constante definida en la clase juego:
 - **private final int** cant_ene_para_ganar = 20;
- la mayoría de las imágenes del juego están encapsuladas en clases llamadas graficos, por ejemplo graficos_obstaculo.
- Las clases grafico_informacion encapsula los paneles que muestran la información del juego, y la clase grafico_juego encapsula los paneles que contiene a los tanques y a todos los objetos del juego.
- La gui_informacioninicialfinal se encarga de mostrar las pantallas de inicio, los mapas, las victorias y las derrotas, y la gui_juego muestra la ejecución del juego.
- Dentro del paquete temporizadores, se encuentran las implementaciones de los efectos temporales de los powerups y también de un hilo que hace que un powerup desaparezca luego de 10 segundos en pantalla.
- Hay dos tipos de visitor implementados, uno que implementa que pasa cuando un proyectil impacta un obstáculo y otra que implementa lo que pasa cuando un proyectil impacta a un enemigo.