Si fa un load d’alguna imatge infinitament a través de peticions get...

Posar un noLoop(); al draw(){} en el meu cas, després de:

*lines = loadStrings("Visual/Characters/Player/p"+ptg+"\_spritesheet.txt");*

Hi ha vegades que carrega una imatge, altres que no. Es degut al frameRate.. si és superior a 16 pot ser que la carregui o no. Si es 60 no la carrega mai i si es 10 o inferior la carrega sempre.

S’ha de posar al acabar tot el projecte un focus, ja que sinó s’haurà de fer click per començar el joc. O posar un botó que executi el joc.

Si es canvia el framerate, explota. (Imatges not working)