

IMPORTANTE:

- Se cambió el alcance de la especificación del juego, por una cadencia de disparo.
- Se añadieron nuevos enemigos, como un “Weapon Tracker”, en el cual los disparos siguen al jugador. Como también se añadió un Boss final, para agregarle dificultad al juego, el cual genera enemigos cada cierta cantidad de tiempo.
- Se añadieron objetos a la especificación, como el power up escudo invulnerable, el cual es temporal. Y dos escudos normales en vez de uno solo.
- En ubuntu al cabo de un tiempo deja de reproducirse el sonido, no pudimos solucionar el problema, pero en las pruebas que hicimos en windows, no tuvimos este problema.
- Raras veces nos encontramos con un error como el que sigue:

```
Main (1) [Java Application] /usr/lib/jvm/java-8-oracle/bin/java (Nov 7, 2018, 8:13:46 PM)
Exception in thread "Thread-2" java.lang.IllegalArgumentException: illegal component position
    at java.awt.Container.addImpl(Container.java:1089)
    at javax.swing.JLayeredPane.addImpl(JLayeredPane.java:231)
    at java.awt.Container.add(Container.java:1007)
    at javax.swing.JFrame.addImpl(JFrame.java:567)
    at java.awt.Container.add(Container.java:419)
    at Animation.AnimationManager.addAnimation(AnimationManager.java:23)
    at Animation.Animation.getStarted(Animation.java:20)
    at Visitor.VisitorShotPlayer.visitEnemy(VisitorShotPlayer.java:25)
    at Entity.EnemyWeapon.accept(EnemyWeapon.java:23)
    at Entity.Entity.collide(Entity.java:73)
    at Main.Game.detectCollisions(Game.java:98)
    at Main.Game.update(Game.java:54)
    at Main.MainThread.run(MainThread.java:26)
```

No supimos como solucionarlo, pero creemos que se debe a que un thread esta intentando agregar un componente a la gui mientras ésta esta haciendo operaciones. Siempre se desencadena desde las animaciones que son manejadas a través de threads que corren individualmente del thread principal (gui).