



Mecánicas de Juego y Controles:

- Para cambiar la dirección de Pacman, se deben usar las teclas de las flechas. Es posible quedarse “quieto” al hacer que la dirección de Pacman apunte hacia una pared. Esto es útil para esperar a que los fantasmas se acerquen a un punto deseado.
- El movimiento de Pacman es muy exacto. Esto es, si en una esquina Pacman colisiona con una pared por incluso 2 píxeles, se frenará y no doblará. Esta es una decisión que tomamos en el espíritu de mantener la consistencia entre todos los movimientos, puesto que los Fantasmas también tienen un movimiento exacto. Es recomendable mantener presionada la tecla en de la dirección en la que uno quiere moverse, y si colisiona, apretar brevemente la tecla de dirección anterior, y volver a la tecla dirección nueva.
- Para poner una bomba después de haber agarrado una poción bomba, se aprieta la tecla B.
- Existen en el mapa un tipo particular de Entidad Fija, los pinchos. Si el personaje principal toca los pinchos, pierde.
- Existen en el mapa un tipo particular de Entidad Fija, los teletransportadores. Si el personaje principal toca un teletransportador, es teletransportado a otro teletransportador de “destino.”
- Como solo Pacman puede teletransportarse, los Fantasmas pueden llegar a quedar atascados en los túneles de los teletransportadores. Por ello, si un Fantasma detecta que no se ha podido mover por un tiempo (aproximadamente 2 segundos), da la media vuelta y continúa con su movimiento normalmente.
- Hay un caso límite de la duración del *Power Pellet*. Si el jugador lo levanta cerca del momento en el cual los fantasmas salen del estado *Scatter*, el *Power Pellet* durará menos de lo normal.
- Se puede apretar la tecla Enter en los menús para un rápido uso. Por ejemplo, en el menú de selección de *skins*, apretar Enter hará que se ejecute el botón Jugar.

Música:

- La música está activada por defecto, y comienza cuando se lanza el juego. Se la puede desactivar apretando la tecla M, o bien haciendo *click* en el botón que aparece debajo a la izquierda en el juego. De la misma manera, se la puede volver a activar.
- Si se quiere que la música esté desactivada por defecto (recomendable si uno va a jugar más de una partida seguida), se debe cambiar la constante `MUSICA_POR_DEFECTO` a *false*. Esta constante está en la clase JuegoGUI.

Classpath:

- A veces sucede que el proyecto compila, pero no puede ser iniciado. Esto se debe a un error de vinculación de la librería *javazoom*. Para solucionarlo, se deben seguir los siguientes pasos:
 - Hacer *click* derecho en el nombre del proyecto en Eclipse.
 - Ir a la sección *Build Path*
 - Ir a la subsección *Configure Build Path*
 - Hacer click en “jlayer-1.0.1.jar” para seleccionarla.
 - Hacer click en *Edit* (al medio a la derecha)
 - Configurar para que el camino sea ...\\tdp-proyecto-3\\Codigo\\lib\\jlayer-1.0.1.jar

El Jar:

- La serialización no funciona en el jar, pero sí desde Eclipse. Nuestra teoría es que esto sucede porque la serialización utiliza *FileOutputStream*, cosa que no se lleva bien con el jar.