-La función crear mapa recorre una lista dibuja diferentes tiles u objetos cuando se encuentra con su valor correspondiente en la lista, para hacer esto toma la coordenada de la lista y la multiplica por 32(la cantidad de pixeles con que estamos trabajando), estas serán las coordenadas del objeto en el mapa

En orden primero se copia el mapa, luego los obstáculos, y finalmente los ítems, se copian cada frame del gameplay

-Las coordenadas son números del 0 al 19 que luego se multiplican por 32, de esta forma es más fácil representar tiles, y coinciden con la lista

-La función obstáculos toma la lista principal y en valores al azar cambia las variables de habitación (1) a obstáculo (3), de esta forma el mapa va a copiar obstáculos en el gameplay, y en cada gameplay estarán en lugares distintos

-La función de ítems toma lista ya modificada por la función obstáculos y al azar cambia variables de habitación (1), y pasillo (2) a ítem (4), logra el mismo efecto de los obstáculos pero con ítems, adicionalmente como viene después de esta, no va a poder copiar la variable de ítem donde ya se haya puesto una de obstáculo

-El gameplay está dentro de un while, esto se asegura de que no se cierre por sí solo y más tarde podemos diferenciarlo de otras pantallas del juego

-En cada frame del gameplay se copian los personajes sobre el mapa en coordenadas que se explican más tarde, lo importante es que por lo general en cada frame estas cambian por lo que los personajes se copian en una nueva ubicación, antes de esto se ejecuta la función crearmapa para. Borrar las imágenes antiguas de los personajes, de esta forma se genera la ilusión de movimiento

-Los personajes se copian en sus respectivas coordenadas cada frame, para que cambien depende de si es el del jugador o un npc

El personaje del jugador va a aumentar o decrecer sus coordenadas x e y cuando el jugador presiona la tecla correspondiente

Las coordenadas x e y de los npc cambian dependiendo de una variable random, esta da un numero al azar, y si coincide con el numero asignado a cierto movimiento, la coordenada cambia

Cuando la coordenada cambia el personaje se copia en un lugar diferente en el siguiente frame

-cada vez que se genera un movimiento se usa un if que llama a la función restricción, esta identifica si el personaje ha salido del tablero o se mueve a una pared u obstáculo, si una de estas cosas pasa la función devuelve un valor afirmativo y se activa el if, que contrarresta el movimiento antes de que se actualice la pantalla, por lo que no se ve movimiento

-La función restricción identifica se el personaje sale del tablero cuando las coordenadas x o y de este son menores a 0 o mayores 19.

Identifica se mueve a una pared u obstáculo cuando las coordenadas del personaje son iguales a las coordenadas de la lista donde hay un (0) para paredes u (3) para obstáculo