Diario de desarrollador

Corrección 1 (4/5/2019)

* Crear una entidad Bomba que sea independiente de las otras entidades.

En el modelado del problema la entidad Bomba era una clase que heredaba de ObstaculoRompible. La medida que tomamos fue de hacer que sea una entidad que no sea sublcase de otra y que tenga una relación de “compone” con Bomberman y Mapa.

* Sacar la clase Entidad.

Se reemplazo a la clase entidad con la interfaz Colisionable (que ya estaba implementada). Por ejemplo, en el cálculo de las colisiones.

* Separar el cálculo de colisiones.

Se creo una nueva clase CalculadoraDeColisiones, donde se encuentra el método chequearColisiones, que antes se realizaba en Mapa.

* Implementar una bomba con dos estados.

Se crearon dos clases, BombaExplotada y BombaNoExplotada que heredan de Bomba, para simular los dos estados.

Corrección 2 (18/5/2019)

* Usar un timer para los ciclos y realizarlo en una clase aparte.

Se creo la clase TimerBomba para controlar el tiempo de detonación de las bombas, que este compuesto por un Timer, entre otras cosas.