

Proyecto Programación II

Abraham Muro Lezama

Mayo 1, 2019

Proyecto basado en un juego ya existente llamado “Flappy Bird”, programado en Swift.

Desde la inauguración del iOS Lab en la Fes Acatlán me interese por entrar, fue ahí cuando ingrese a un curso de programación. Después mi clase ordinaria de Programación II se daba cada 15 días en el laboratorio, dado esto fue cuando decidí que mi proyecto final debía ser en el lenguaje de iOS Swift.

Pero... ¿Qué es Swift?

1 INTRODUCCIÓN

Swift es un lenguaje de programación poderoso e intuitivo creado por Apple para desarrollar apps de iOS, Mac, Apple TV y Apple Watch. Está diseñado para brindar a los desarrolladores más libertad que nunca. Y como es fácil de usar y de código abierto, es ideal para que cualquier persona con una idea pueda hacerla realidad.

Mi proyecto se basa en un “Puma Acatlán” el cual por medio de toques en la pantalla avanza y no debe de tocar los “Dados” de la pantalla, el Puma tiene que recoger las monedas que le aparecerán en la pantalla para que su contador suba.

Una vez que el Puma toque un Dado el juego habrá terminado.

2 MÉTODOS

Dado que Swift esta más enfocado para las aplicaciones móviles utilice funciones nativas del lenguaje como las librerías UIKit, SpriteKit y GameplayKit, también utilice métodos vistos en la clase como Struct y Func.

Sentencias de control, que son esenciales para el programa. También utilice el uso de clases como las que se ven en Programación Orientada a Objetos.

Del lenguaje Swift utilice varios métodos importantes para que mi juego funcionara como SKPhysicsContactDelegate el cual me permite que cuando un objeto toque otro objeto el juego termine y SKScene el cual me crea las escenas de mis juego.

3 RESULTADOS

Como resultado final se obtuvo un juego divertido y eficaz, el cual es intuitivo y para nada difícil.

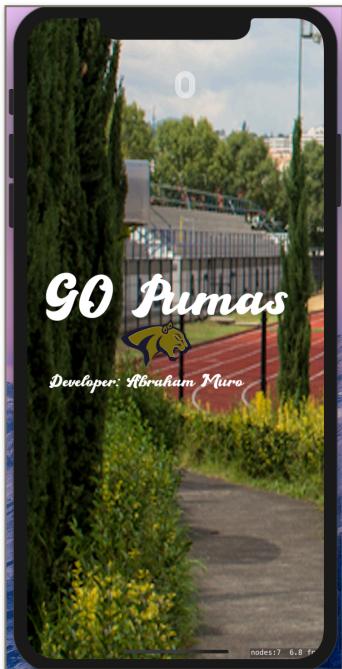
Tuve problemas con la forma de aleatoriedad para los Dados, pero lo pude solucionar incrementando la velocidad de la escena.

4 CONCLUSIONES

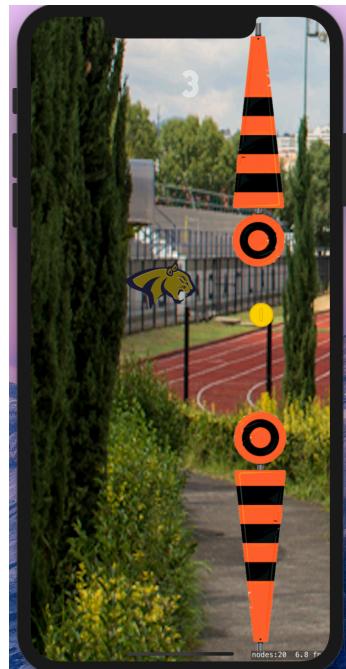
En conclusión, recomiendo a toda la comunidad UNAM que se acerquen al iOS lab, y empiecen con un curso básico de programación en swift, pues uno como estudiante de la lic. Matemáticas Aplicadas y Computación sabe que la programación es muy importante en esta era, y un lenguaje como swift es muy fácil que aprender, incluso mas que C, pues no es tan estricto para muchas funciones y/o métodos.

Es muy interactivo y eficaz, tanto que en tan solo en un curso de 2 semanas pude concluir este proyecto y otros 3 más como son: 1 Píano móvil, 1 Tic TacToe y la simulación de un navegador tipo Waze.

5 IMÁGENES FINALES



PORTADA DEL
JUEGO



INICIO DEL
JUEGO



FIN DEL JUEGO

6 REFERENCIAS

<https://www.apple.com/mx/swift/>
CEDAM UNAM FES ACATLÁN

Abraham Muro

