



Introducción

En esta entrega se diseñaron los sprites tentativos que serán usados en nuestro videojuego, también se desarrolló un prototipo alfa con la finalidad de mostrar el look and feel de nuestro juego.

Comandos para el prototipo

Para poder analizar nuestro prototipo es necesario conocer los siguientes comandos:

- La clase Main se encuentra en Main.java
- Al iniciar no es necesario hacer algo, la pantalla con nuestro logotipo se cambia sola.
- En todos los demás fondos se tiene la opción de presionar la letra “n” y te llevará al siguiente fondo.
- En los últimos dos fondos puedes pausar y despausar con la letra “p”, no te dejará pausar en otro fondo.

Conclusión

Realizar el prototipo alfa nos enseñó más del proceso entero alrededor de el desarrollo técnico de un videojuego, más que en las etapas pasadas porque tuvimos la oportunidad de diseñar y programar más extensamente. Además pudimos trabajar complementando nuestras habilidades para construir algo en lo que todos estuvimos de acuerdo y apasionados para sacar adelante.

Co-evaluación

Nombre del equipo: Valkyrie
Nombre del Integrante: Jesús Alejandro Valdés Valdés
Etapas en la que se hace la coevaluación: Prototipo Alfa

Integrante	Responsabilidad act previa	Puntu alidad	Cantida d de Trabajo	Calida d de trabaj o	Interés	Colaborac ión	Espíritu de ayuda	Cumplimient o de compromiso s
Andrea	100	100	100	100	100	100	100	100
Jesús	100	100	100	100	100	100	100	100
Jorge	100	100	100	100	100	100	100	100
Luis	100	100	100	100	100	100	100	100

Observaciones o comentarios de mejora: Cada vez más cerca de la entrega final, creo que nos faltó un poco de organización pero en general un muy buen trabajo por parte de los integrantes del equipo.

Nombre del equipo: Valkyrie
Nombre del integrante: Andrea Jaqueline Boone Martínez
Etapas en la que se hace la coevaluación: Prototipo Alfa

Integrante	Responsabilidad act previa	Puntu alidad	Cantida d de Trabajo	Calida d de trabaj o	Interés	Colaborac ión	Espíritu de ayuda	Cumplimient o de compromiso s
Andrea	100	100	100	100	100	100	100	100
Jesús	100	100	100	100	100	100	100	100
Jorge	100	100	100	100	100	100	100	100
Luis	100	100	100	100	100	100	100	100

Observaciones o comentarios de mejora: Esta vez terminamos todo a tiempo. Hubo organización en el equipo para saber qué era lo que tenía que hacer cada quien.

Nombre del equipo: Valkyrie

Nombre del integrante: Jorge González

Etapas en la que se hace la coevaluación: Prototipo Alfa

Integrante	Responsabilidad act previa	Puntu alidad	Cantida d de Trabajo	Calida d de trabaj o	Interés	Colaborac ión	Espíritu de ayuda	Cumplimient o de compromiso s
Andrea	100	100	100	100	100	100	100	100
Jesús	100	100	100	100	100	100	100	100
Jorge	100	100	100	100	100	100	100	100
Luis	100	100	100	100	100	100	100	100

Observaciones o comentarios de mejora:

Mayor organización de tiempo y mejor tiempo de retroalimentación por lo mismo.

Nombre del equipo: Valkyrie

Nombre del integrante: Luis Alberto Lamadrid

Etapas en la que se hace la coevaluación: Prototipo Alfa

Integrante	Responsabilidad act previa	Puntu alidad	Cantida d de Trabajo	Calida d de trabaj o	Interés	Colaborac ión	Espíritu de ayuda	Cumplimient o de compromiso s
Andrea	100	100	100	100	100	100	100	100
Jesús	100	100	100	100	100	100	100	100
Jorge	100	100	100	100	100	100	100	100
Luis	90	100	90	100	100	90	90	90

Observaciones o comentarios de mejora:

Esta etapa me gustó más que las demás porque pudimos ver más cercano el producto final debido a que los diseños de ciertos personajes y de los niveles fueron hechos.

Co-evaluación grupal

Nombre del equipo: Valkyrie

Nombre del líder: Luis Alberto Lamadrid

Etapas en la que se hace la coevaluación: Prototipo Alfa

Integrante	Responsabilidad act previa	Puntu alidad	Cantida d de Trabajo	Calida d de trabaj o	Interés	Colaborac ión	Espíritu de ayuda	Cumplimient o de compromiso s
Andrea	100	100	100	100	100	100	100	100
Jesús	100	100	100	100	100	100	100	100
Jorge	100	100	100	100	100	100	100	100
Luis	90	100	90	100	100	90	90	90



Bitácora

Esta semana estuvimos trabajando con el prototipo alfa. El equipo se puso de acuerdo para el estilo del juego, la programación y los sprites y backgrounds. Nos basamos en el story board e hicimos las pantallas que habíamos mostrado en el proyecto anterior. Decidimos irnos con la idea de pixel art para el videojuego. Así que hicimos los sprites de uno de los enemigos (la gallina de Guinea), el personaje principal (el robot) y para los ayudantes (el pato). Se hicieron 5 backgrounds: uno con nuestro logo para el principio del juego, uno para el main menu, otro para la selección de archivo, otro para el nivel 1 y finalmente uno para el tutorial. También se hicieron tiles (que van a ser el suelo donde se paren los personajes. Los sprites puede ser que cambien para el prototipo Beta, además de que se planea agregar cosas.