

Informe POA

Juego: Swallow Coins

Nombre del Profesor: Sven Von Brand L.
Nombre del Alumno: Alex Enrique Molina C.

Explicación del Motor Utilizado

El motor que seleccione es el desarrollado durante la unidad 2 y 3, y he usado la última versión disponible en la unidad 3.

El motor seleccionado tiene las clases y propiedades necesarias para controlar velocidades y colisiones, además de poseer un sistema de dibujado y un sistema de lógica, implementa por separado el dibujado y la lógica para dar la posibilidad de manejar objetos de manera más dinámica en relación a las necesidades personales, lo que resultó muy necesario para el desarrollo de mi juego al que titulé "Swallow Coins".

Además de los sistemas antes mencionados, se implementa también un 3ro que permite aplicar y controlar físicas de colisiones, como la velocidad y el retroceso. Como otro atributo del engine utilizado, también se implementan clases para controlar música y sonidos; y permite el manejo de cámaras para visualizar distintas vistas de la ventana.

Lo que vuelve a este motor una herramienta útil para el desarrollo de juegos sencillos es que permite generar objetos que pueden implementar las clases que el usuario requiera sin la necesidad de que estas trabajen de manera cíclica o circular.

El motor también implementa de manera sencilla el manejo de escenas para su generación y utilización con el sistema de programación a objetos.

Mis intervenciones al motor

Como añadidura personal, implemente botones que funcionan correctamente para añadir un mejor manejo a las escenas, así poder controlar según sea necesario la creación de estas y los eventos que estos gatillan.

En la clase "Dibujables" implementamos una variable que permite ocultar objetos del tipo "Dibujables" o que implementen a esta clase, sin la necesidad de destruirlos.