

DIARIO DEL PROYECTO

Proyecto:

Desarrollo de juego

Integrantes del equipo: 📌

- Huancara Ccolqque Alex Helder
- Inca Cruz Carlos Eduardo
- Ttito Saya Alexander
- Ccana Apu Orlando

Problema Planteado:

Desarrollar un juego que sea entregable

Objetivo propuesto:

Desarrollar el juego haciendo uso de la mayor cantidad posible de los modulos implementados en los laboratorios de Computación Gráfica I

PRODUCTO CARACTERISTICAS

- 1.-El proyecto es didáctico
- 2.-Ayuda a entender tópicos propios de la carrera profesional
- 3.Hace uso de herramientas y temas tratados en sesiones de clase del curso
- 4.Hace uso de diversas fuentes.

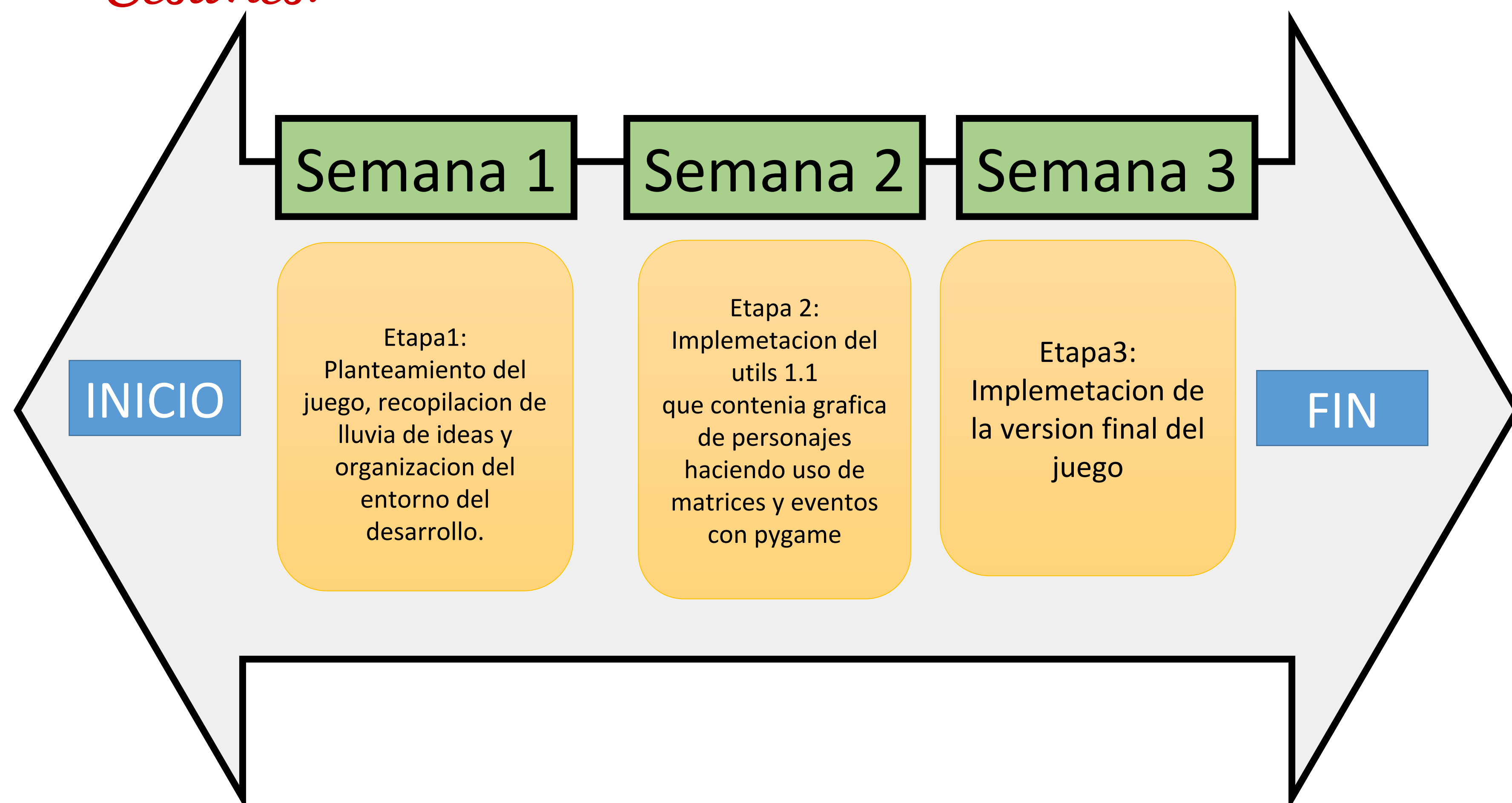
Actitudes positivas:

Responsabilidad, trabajo en equipo, perseverancia

Actitudes por mejorar:

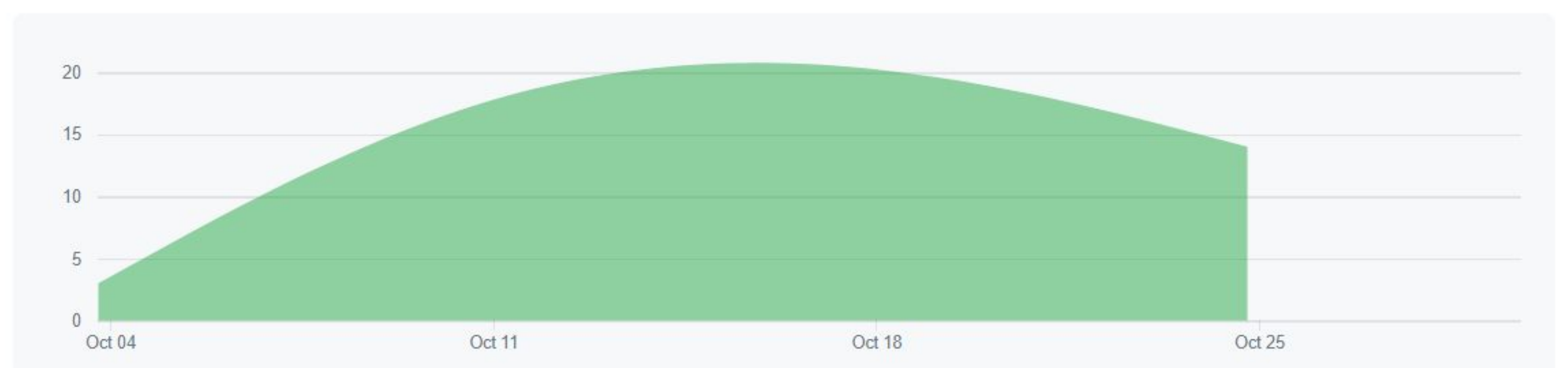
Puntualidad

Sesiones:



Curva de aporte grupal al proyecto

Contributions to main, excluding merge commits



AVANCE DEL PROYECTO:

PRIMERA SEMANA:

En la primera semana, apartir de la lluvia de ideas se grafico los personajes pixel por pixel usando exel, se averiguó de los eventos en paython y graficar canvas.

SEGUNDA SEMANA:

Apartir del primer ejemplo del dibujo de un personaje con matrices y OpenGL se implemento otra version de utils para graficar los personajes y manejar los eventos con pygame, tambien se hizo el escenario del juego y agregamos las transformaciones en 2D a nuestros personajes

TERCERA SEMANA:

En esta semana se sacó la version final del utils que incluía todo los personajes utilizando trnasformaciones en 2D, se grafico el mapa(escenario del juego), se agrego niveles, se agrego barras de vida utilizando algoritmo DDA y version fianl de eventos. El juego es Entregable.

Roles del equipo

Todos desarrollamos el juego como un equipo unido