Entrega final: Seminario de Lenguajes:

**Minutas:**

Durante el proceso de desarrollo del juego han surgido bastantes inconvenientes, gran porcentaje de ellos causados por la falta de experiencia en el manejo del lenguaje de programación “Python”. Gran parte de ellos fueron siendo pulidos y mejorados debido a la experiencia que el grupo fue adquiriendo en el proceso de aprendizaje. Aun asi, hubo diversas problemáticas que sacaron a la idea de juego del plan original. Entre ellas podemos mencionar:

Problematicas con el manejo de los sprites: en primera instancia la idea era modelar a los distintos personajes mediante el uso de varios rectángulos, para mejorar la performance a la hora de crear colisiones. Esto volvio parte del desarrollo del juego en tedioso, por lo cual optamos en la utilización de un único rectángulo por sprite.

Problematicas con las pantallas: surgieron demasiados inconvenientes a la hora de crear un submenú, debido a la superposición de superficies, por lo cual el mismo fue incluido dentro del mismo menú.

Problematicas en el tipo de desarrollo a nivel programación del juego: Hubo diversas dificultades a la hora de decidir si plantear el juego en base a una programación lineal o a una orientada a objetos.