

Practica Final – PR2D:

Aurora María Fernández Basanta.

- **¿Cuál era tu objetivo al empezar la prueba?**

Mi objetivo era ver si, con mis capacidades actuales, podía lograr algo decente.

- **¿Has tenido que recortar algo que tenías pensado hacer?**

Sí, he tenido que recortar varias cosas:

- Al finalizar la escena, que se abriera un camino por donde saliera el personaje.
- Que los monstruos pudieran detectar al jugador y seguirlo.
- Un botón para reiniciar el nivel cuando este se termine.
- Que las monedas que se van consiguiendo en el camino aparezcan de manera aleatoria.

- **¿Qué dificultades te has encontrado y cómo las has resuelto?**

Mi mayor dificultad fue el tema de las colisiones. Estuve usando Sprites de clase, tanto el de la abeja como el del personaje corriendo. Mientras que este último me funcionaba sin problemas, el Sprite de la abeja no iba correctamente, ya que el tamaño de la colisión que se guardaba era el de la imagen (el tamaño de la textura), mientras que el tamaño del Sprite solo ocupaba su frame correspondiente.

En lugar de hacer un arreglo muy grande y cambiar toda la estructura de las colisiones, decidí cambiar los Sprites por unos más pequeños y, por si acaso, ajusté el tamaño de la colisión para que fuera igual al tamaño del Sprite.

- **Si tuvieras más tiempo, ¿qué partes de tu código mejorarías y cómo?**

- Primero, limpiaría el código de advertencias sueltas y lo optimizaría un poco más.
- Luego, terminaría los objetivos que tenía previstos. Muchos de estos ya los tenía pensados y solo me faltaba codificarlos. No sería un proceso tan complejo, sino más bien tedioso.
- De manera ideal, también intentaría mejorar el tema de las colisiones para que el juego pudiera funcionar con cualquier Sprite.