

Informe

Camilo Berríos

El proyecto se abre ejecutando Arcade.py con python 2.7

Logre crear una copia de megaman, se mueve animadamente según las flechas, salta, dispara solo una bala a la vez en cualquier posición en la que este y sigue disparando mientras se mantenga presionado espacio, definí “colisiones” con el suelo del escenario, avanza de pantalla cuando alcanza los bordes, se reproduce constantemente una música de fondo. En la pantalla de más a la derecha esta “desactivada la gravedad” para que se pueda subir a los mapas, de ahí en adelante ya no hay límites, pues considere que era suficiente ya que dejaba de ser algo simple, que era lo que había pedido.

Comencé a estudiar pygame a mediados del miércoles 25 de septiembre y le he dedicado entre 8 a 12 horas semanales al estudio y desarrollo.

De python en sí, no aprendí nada nuevo respecto a lo que ya sabía desde el curso de intro a la programación, hasta listas como materia. En pygame, aprendí a utilizar el teclado y mouse como interfaz y como hacer desencadenadores con pygame, básicamente todos los comandos que utilice para hacer este programa. De git aprendí que es una buena forma de compartir archivos con cierto grupo.

Tal vez lo que más me costó fue hacer que el personaje colisionara con el suelo, sobre todo en las esquinas y no conseguí hacer que haya más de tres balas en la pantalla a la vez.

Necesito aprender de clases para poder desarrollar mejor un juego.