

May 15, 2022

PROYECTO FINAL CURSO DE INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE CÓDIGO FACILITO.

Nombre: Diana Carolina Giraldo Gonzalez

E-mail: carolinagiraldogonzales@gmail.com

Proyecto: Video Juego



Desafíos durante el proceso:

Durante la elaboración de mi proyecto tuve varios desafíos:

- Inicialmente, cuando tenía las bases de mi código e intentaba ejecutarlo me salía lo siguiente:

Error

ImportError: attempted relative import with no known parent package

Solución:

Después de mucho revisar el código, me di cuenta que tenía un error en QUIT porque lo había puesto con ().

- Después, cuando intenté agregar imágenes a mi proyecto, la imagen de fondo no se ajustaba a las medidas que quería para la ventana.

Solución:

Busque en la librería pygame como podría solucionarlo y encuentre esta opción:

pygame.transform.scale

- También, cuando le puse imágenes a mis sprites, al momento de colisionar lo hacían con distancia, por el rectángulo transparente que trae cada imagen.

solución:

Mire la explicación de máscaras que hay en el curso de pygame de CF y use el siguiente código.

pygame.mask.from_surface(self.image)

pygame.sprite.collide_mask

- Más adelante, cuando el juego ya tenía más forma e intentaba ejecutarlo, me encuentro con que el jugador brincaba los obstáculos por sí solo.

Error:

había definido el método skid, el cual hacía patinar al personaje entre los obstáculos

solución:

Reemplace este método por hit, para que cuando chocara con un cactus se detuviera y posteriormente agregue vidas para que el juego se continúe reproduciendo hasta llegar al game over.

- Finalizando el juego, cuando agregue las vidas, el jugador al colisionar, colisionaba seguido en el mismo obstáculo, llegando al game over de inmediato. Entonces, decidí agregar un **self.jump()** en el método **hit**, para que cuando colisione brinque automáticamente y el juego continúe.

Quiero agradecer a todas las personas que pacientemente resolvieron mis dudas y por el apoyo durante todo este proceso!