VITACORA SEMINARIO DE LENGUAJE

INTEGRANTES DEL GRUPO:

- Di Stefano Agustin

- Galvan Nazareno

- Galarza Diego

- Guerrieri Diego

- Gaitan Marcos

TEMA: SEGUIMIENTO DE DESARROLLO Y EVOLUCION DEL JUEGO CREADO EN PYTHON

|  |  |
| --- | --- |
| repositorio en Git HUB | Fecha de creacion: 08/10/2015 |
| Link: <https://github.com/Colo1396/MurdererRabbit>  Nota: el repositorio fue creado cuando ya teníamos demasiado avanzado el desarrollo del juego, subimos la versión que teníamos en ese momento , pero fue buena la experiencia en general, excepto por un compañero q tenia Windows XP y tenía problemas con eso, tuvo q instalar W7 al final. | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 08/08/2015 | Integrantes: Todos | Tipo: presencial |
| Después de muchas deliberaciones sobre que juego hacer...  Surge la idea de hacer un juego clásico de matar topos (idea de Galarza), donde el jugador se mueva por una pantalla fija y pueda golpear a los topos que salen de los pozos... | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 12/08/2015 | Integrantes: todos | Tipo: chat |
| Surge la idea de hacer un juego de carreras tipo road fighter (Guerrieri) con obstáculos... (idea descartada) la de los topos mola mas | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 20/08/2015 | Integrantes: Todos | Tipo: chat |
| Hablamos de hacer de nuestro protagonista una zanahoria que les pegue a los conejos en vez de topos.  Puntos a tener en cuenta:  hacer 3 niveles por ahora  en el primero solo salen conejos  en el segundo también pueden salir zanahorias a las q no hay q pegarle  si matas 3 zanahorias pierdes  en el tercero pueden salir zanahorias con sombrero de orejas de conejo  y también podrían salir conejos con casco de zanahoria así se complica  pasar de nivel después de hacer cierto puntaje  agregar un cronometro para que elimine los conejos dentro de un tiempo especificado  también surgió la idea de hacer un juego tipo pac- man pero con una zanahoria que tiene que recolectar zanahorias pequeñas y lo persiguen los conejos | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 23/08/2015 | Integrantes: Marcos | Tipo: personal |
| Primer prototipo de la salida del conejo, clase Enemigo(es el conejo) creada y clase Player creada. -la salida es aleatoria sin posiciones asignadas pero dentro de la pantalla, el conejo sube y baja y salen múltiples conejos, el problema más grave que tuve entre otros fue para hacer que funcionaria la secuencia de imágenes del conejo saliendo de la tierra, el programa me crasheaba durante la secuencia de bajada del conejo..  C:\Python27\imagenes\Nueva carpeta\saliendo9.png imagen del conejo utilizada(descargada de internet | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 25/08/2015 | Integrante: Guerrieri | Tipo Personal |
| Agregado de función en la Clase Player limitadores para que no se saliera del mapa | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 27/08/2015 | Integrantes: todos | Tipo: presencial |
| Selección del nombre del juego:  -Chasing Bunnyes  -V de verdura  -La Zanahoria Vengadora  -la Zanahoria asesina  - the murderer carrot (nos decidimos por este)  Otras ideas:  -agregar barra de velocidad que se desgaste mientras corres y se recargue mientras camines o recolectando gotas de agua que caerán del cielo  -3 corazones de vida. por cada conejo al que no llegue a pegarle perderías una vida, si te quedas sin vidas pierdes  - en cada nivel aumentar la velocidad de secuencia de salida del conejo  -pasar el nivel mediante una puntuación requerida o cantidad de conejos muertos | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha:27/08/2015 | Integrante: Di Stefano | Tipo: Personal |
| Primeros bocetos  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primer boceto PJ zanahoria.jpg Primer Boceto del PJ zanahoria  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primer boceto 2.jpg boceto vista de lados  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primer boceto Conejo.jpg primer boceto conejo | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 27/08/2015 | Integrante: Di Stefano | Tipo: personal |
| Primeros diseños de Sprites  Zanahoria movimiento a la Derecha:  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\Juego Conejo\zanahoria0001.png  Zanahoria movimiento a la izquierda:  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\Juego Conejo\sprite izq.png  Arma y Yuyo:  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\arma y yuyo.png  Conejo saliendo:  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\Conejo saliendo.png | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 28/08/2015 | Integrantes: todos | Tipo: reunión Chat |
| Surge la idea crear un menú para el juego... con botones que sean jugar, puntaje, tutorial y salir  Los botones se pulsan con el mouse. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha:21/08/2015 | Integrantes: Galván, Gaitán | Tipo: chat |
| pudimos subimos la página de Kanboard a un dominio  Nombre de la página: http://kanboardconejo.esy.es/  Problemas:  -abrir puertos del router  -liberar los puertos necesarios para su uso  -encontrar una página buena que den dominios gratis (http://www.hostinger.es/)  -encontrar un buen software para FTP ( Filezilla )  -al subir la página no podíamos entrar | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha:31/08/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: Personal |
| Creación de la clase Barra de energía que utiliza el conejo para correr. Botón asignado la tecla ‘S’, la barra se agota mientras aprietas el botón y se carga mientras no corras, si la barra se agota no podrás correr | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 01/09/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: Personal |
| -Creación de colisionantes para no atravesar los pastos, agregado de atributos y funciones en la clase Player  -creación de la clase Score que cuenta conejos  -creación de evaluación de golpe(sin animación) que indica que le pegaste al conejo con contador de conejos golpeados | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 03/09/2015 | Integrante: Guerrieri | Tipo: personal |
| Desarrollo de la función que mantiene en pausa el juego y el problema que tuve fue volver de la pausa, y que cuando volvía seguía caminando solo...  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\primer imagen pausa.jpg primer imagen preliminar al poner pausa | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 03/09/2015 | Integrante: Galvan | Tipo: personal |
| Creación del menú del juego,  Creación de la clase menú y de la clase puntero  -probé con el botón que me llevaba al tutorial pero tuve problemas al querer volver... la imagen del tutorial era la misma que la de la pausa | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 17/09/2015 | Integrante: Di Stefano | Tipo: personal |
| Diseño del menú del juego  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\menu juego.jpg | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 20/09/2015 | Integrante: Di Stefano | Tipo: Personal |
| Diseño de sprites nuevos , agregado de sonido en los golpes y el conejo golpeado ,música de fondo(ver si se cambia por otra luego), mejorado la evaluación del golpe al conejo mientras juegas, creación de clase impedimento(“yuyos”)  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\fondo.jpgfondo del juego  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\pausa.jpg C:\Users\Usuario\Documents\GitHub\MurdererRabbit\imag\tutorial1.jpg  imagen de pausa y tutorial  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\conejo golpeado\cg1.png  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\Sprites de PJ\sprite up y down.png  ANIMACION DE GOLPE DE DIFERENTES PERSPECTIVAS  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\Sprites de PJ\sprites golpes.png | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 22/09/2015 | Integrantes: todos | Tipo: Chat |
| Surge la idea de trabajar encapsulando cada clase en diferentes archivos  -archivos separados ese mismo día y funcionando satisfactoriamente | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 23/09/2015 | Integrantes: todos | Tipo: presencial |
| Ideas nuevas:  -poner en los yuyos zanahorias y que los conejos salgan del piso y se las roben, hay que llegar a pegarle antes de q se las robe, si se roba 3 o 5 perdiste... 1 vida quizás o fin del juego  -en el primer nivel pueden salir de a 1 conejo, en el segundo de a 2 y así hasta nivel 3 por lo menos  -por cada 5 que salves puede pasar que reviva una zanahoria y así durar el tiempo necesario que será de “X” minutos o de matar cierta cantidad de conejos  -si caen gotas de agua q recarguen la barra para correr mejor porque caminar significa no llegar... | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha:06/10/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: personal |
| Creación de la clase vida.  -cuando el PJ no llega a pegarle al conejo antes de q se esconda pierde una vida  Al perder “X” cantidad de vida el juego se detiene y sale la pantalla de game over  C:\Users\Usuario\Documents\Vitacora\primeros diseños\corazongrande.png   * Al final no se implementó esta opción, pero el código se utilizó de todas maneras para finalizar el juego | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha:07/10/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: personal |
| Corregido los errores de movimiento que hacía que al soltar las teclas de movimiento no llegaba a leer que soltaste la tecla y entonces el personaje seguía moviéndose solo | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 13/10/2015 | Integrante: Marcos | Tipo: personal |
| Creación de la clase Global para manejar el level del juego y otras variables como el tiempo... | | |
|  | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 15/09/2015 | Integrantes: todos | Tipo: Presencial |
| Se decide descartar todas las ideas anteriores.  -Solo será 1 nivel.  -No se usaran las vidas como método para terminar el juego (aunque el código se siga usando)  -El juego se termina cuando el tiempo llegue a 0  -No habrá forma de recargar la energía más rápido. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha:19/10/2015 | Integrante Diego Guerrieri | Tipo: personal |
| Se Comenzaron las pruebas y trabajos para la Implementación de un temporizador en reversa(IDEA PRINCIPAL)  Primera versión: Se intentó hacer un reloj en reversa, pero debido a distintos problemas no se logró que funcione.  Segunda versión: Se logró que el reloj vaya en reversa pero el tiempo disminuía a muy alta velocidad, debido a que funcionaba como contador en reversa y no como temporizador. Se volvió a implementar el reloj que sumara los segundos  Luego de esta implementación y de varias pruebas nos dimos cuenta que el reloj iniciaba antes de lo deseado  Tercera versión: Se logró que el reloj funcione en el momento deseado y se intentó lograr que el tiempo vaya en reversa.  Una vez logrado el tiempo en reversa y que inicie a disminuir cuando deseábamos se implementaron los cambios en el “level1” del programa “definitivo” el día 26/10 | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 23/10/2015 | Integrante: Galarza, Di Stefano, Colab: De Salvo. | Tipo: chat |
| Con colaboración de una estudiante de Lic. Diseño y Comunicación Visual, se crea la pantalla “Game Over” desde la cual se puede acceder a los créditos, el TOP 10 Scores, volver al menú, o cerrar el juego. Imágenes: | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 27/10/2015 | Integrante: Marcos | Tipo: personal |
| Creación de la clase Chocador:  Son unos autitos que aparecen en posición fijas recorriendo la pantalla de arriba hacia abajo y chocan al jugador dejándolo inmovilizado por 1 segundo aprox...  Primeras imágenes:  C:\Users\Usuario\Pictures\chocador.png autito C:\Users\Usuario\Pictures\choque\zan1.pngPersonaje golpeado | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 27/10/2015 | Integrante: Agus | Tipo: Personal |
| Diseño de nuevas imágenes de la zanahoria golpeada  C:\Users\Usuario\Documents\GitHub\MurdererRabbit\imag\chocador.png C:\Users\Usuario\Documents\GitHub\MurdererRabbit\imag\choque\zan1.png C:\Users\Usuario\Documents\GitHub\MurdererRabbit\imag\choque\zan2.png  Autito zanahoria al ser golpeada | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 28/10/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: Personal |
| Comienza a trabajar sobre la posibilidad de crear un archivo que guarde los 10 mejores resultados finales de los jugadores. Un “Top 10 scores”  Problemas: Encontrar un algoritmo que funcione adecuadamente e implementarlo al programa en python. | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 29/10/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: Personal |
| Agregado el sistema de Top 10 scores pero con una falla.  El algoritmo seleccionado sobrescribía una línea en el archivo. Quedando de la siguiente forma. Ejemplo: | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 1/11/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: Personal |
| Terminado el sistema de Top 10 Scores.  -Seleccionado el mejor algoritmo para el perfecto funcionamiento del sistema de puntuación almacenada en un archivo.  Funciona de la siguiente manera: 1) Se comprueba que haya un record 2) Si es así, Se agrega el score con las 3 iniciales al final del archivo.  3) Se leen los 11 scores del archivo y se los ordena  4) Se elimina el ULTIMO score de los 11 ordenados (Sería el de menor valor)  5) En un archivo auxiliar llamado “ordenados” se escriben los 10 scores ordenados.  6) Se elimina el archivo original.  7) Se renombra el archivo “ordenados” por “scores” | | |

PLUS de última instancia, no se contemplaba esta idea en le kanboard

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha: 3/11/2015 | Integrante: Galarza | Tipo: Personal |
| -Agregado el sistema de aumento de tiempo. Este consiste en que cada 3 conejos que se golpeen en racha, se sumaran 10 segundos al contador. De esta manera las partidas no van a durar solamente 30 segundos como es el tiempo de inicio que tiene el juego. Pueden durar mucho más y así lograr los scores más altos. | | |