



A new Paper boy

Portafolio Compilado

Nombre de los integrantes:

Huerta Estaragués Eduardo Damián

Fecha del Documento:

08/09/2023

El siguiente archivo redacta una propuesta para un Juego Basado y siendo un homenaje a un juego muy influyente en la historia de los juegos, “Paper boy” (Atari Games (1985). *Paperboy*. Atari Games.), este sería jugable en PC’s compatibles. Este juego integrara y buscar mejorar las mecánicas de Paperboy original, pero traer un giro distinto e interesante a el juego, siendo nostálgica e interesante para fanáticos del juego original pero también siendo divertido y abrazante con nuevos jugadores. A lo largo de este archivo se desarrollará el juego, sin embargo, este archivo puede sufrir cambios durante el desarrollo del proyecto.

Game desing

Overview:

Paperboy es un juego arcade hecho por Atari en 1985 y este trajo varias innovaciones a la industria con su hardware y sus mecánicas, Una de estas innovaciones es la implementación de una vista a 45° en lugar de los 60° típicos en la industria, mejorando el control del personaje y la puntería. También gracias al uso de nuevo hardware pasaron de una “standard resolución” (320x240) a una “Medium resolución” permitiendo un diseño de personajes y entornos más detallados. Otra parte popular del juego son los personajes o “enemigos”, y como “Paperboy” interactúa con el entorno desde atropellar a la gente, escapar de peligros, persecución, enemigos que tiran proyectiles y vehículos que circulan las calles. Y para este proyecto se busca conservar esta esencia del juego original y traerlo a los tiempos modernos.

Historia:

PaperBoy es un joven de los 90s el cual es conferido con la importante tarea de llevar las noticias a todas las personas de su zona, esta importante misión le fue encomendada por su padre el cual trabaja en el periódico. Deberá tener una puntería muy aguda, pero no solo eso pues estas son calles muy alocadas y llenas de peligros, lo cual complica la entrega de los periódicos, pero eso no le detiene pues de él depende el trabajo de su papá el cual está al pendiente de que realice su trabajo a la perfección pues la revista cuenta con clientes muy exigentes y no aceptan ningún fallo.

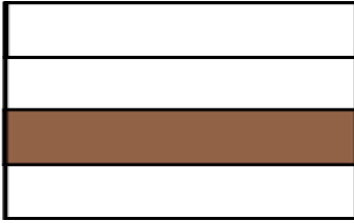
Ahora deberás ayudar a PaperBoy a poder sobrellevar su primera semana en el campo. ¡¿Estas listo?!

- Manejo: (velocidad max =10, min =2, auto = 5)



- El jugador se desplazará en un “auto scroller” a 90° en una calle auto generada con: casas, personajes y vehículos previamente generados.
- Moviéndose, usando las teclas “AWS D”.
 - Si el jugador oprime la tecla “W”, el scroll y jugador acelerara hasta la “velocidad máxima”.
 - Si el jugador oprime la tecla “S”, el scroll y jugador frenara hasta la “velocidad mínima”.
 - Si no se presiona una tecla de velocidad, el scroll y jugador se mueven a la velocidad automática.

Imagen promocional Paper boy: *Games Library*. (n.d.). Arcade Club. <https://www.arcadecub.co.uk/games/paperboy/>



Siempre se mantendrá dentro del 2do cuarto de la pantalla.

Imagen 1.1: área en la Que se encontraría el jugador.

Para moverse y evitar los obstáculos el jugador se moverá de forma lateral del movimiento a (velocidad lateral, no realizado el vector de movimiento).

- Entrega de periódico:
 - Se tendrán dos suscriptores un “Classic” y un “VIP”.
 - Classic
 - El jugador deberá de oprimir el clic izquierdo para arrojar periódicos Classic
 - Siendo de color verde
 - Periódico
 - Efecto de partículas indicadora
 - Circulo y columna de partículas
 - VIP
 - El jugador deberá oprimir el clic derecho para arrojar periódicos “VIP”.
 - Siendo de color dorado
 - Periódico
 - Efecto de partículas indicadora
 - Circulo y columna de partículas
 - Estos saldrán 2.68 unidades adelantado al modelo “Paperboy” y volara en una línea recta en dirección que apunte el ratón.
 - Entregas validas:
 - Al buzón:
 - Si el periódico acierta en el buzón correcto el jugador recibirá
 - 300puntos por entrega Classic en Classic
 - Remueve efecto de partículas indicadora y una explosión de color verde.
 - Reproduce audio “beep3-98810”
 - 500puntos por entrega VIP en VIP
 - Remueve efecto de partículas indicadora y una explosión de color dorado.
 - Reproduce audio “game-start-6104”



○ Entregas fallidas:

▪ Buzón contrario:

- Si el periódico acierta en el buzón equivocado el jugador perderá:

○ -300puntos por entrega Classic en VIP

- Remueve efecto de partículas indicadora
- Sin audio

○ -500puntos por entrega VIP en Classic

- Remueve efecto de partículas indicadora
- Sin audio

▪ Cualquier otra zona:

- No recibirá ninguna penalización ni bono.

○ Munición:

- Al comenzar la partida se contarán con 8 periódicos Clásica y el número de periódicos VIP con el que se finalizó el día anterior.

- Al lanzar el periódico se perderá 1 de la categoría correspondiente.

▪ Mas munición:

- Durante el recorrido habrá periódicos que se pueden recoger para entregar.

○ Al recoger un paquete de munición se recibe +5 Classic y +5 VIP.

• Vidas:

○ Al comenzar la semana se tendrán 3vidas

○ Cada vez que se choque

- Con vehículos, fuego de un enemigo torreta o, estructuras

- Se perderá una vida

- El personaje se restablecerá

○ 40unidades atrás del choque

○ Al centro de la calle

○ Velocidad Auto

• Audio:

○ Al entregar:

- Classic

- Reproduce audio “beep3-98810”.

- VIP

- Reproduce audio “game-start-6104”

○ Al chocar:

- Reproduce audio “mixkit-8-bit-bomb-explosion-2811”



- Modos de Juego:
 - Story
 - El juego se desarrollará en 1 día.
 - Si las vidas llegan a cero
 - Se activa menú de derrota
 - Muestra el texto “GameOver”
 - Botón “Repetir”
 - Devuelve al jugador al inicio del nivel o día.
 - Botón “Salir”
 - Cierra el Juego o programa
 - Al finalizar el día
 - Se activa el menú de victoria
- Estados y animaciones:
 - Velocidad
 - Auto
 - Animación “Normal”
 - Min
 - Animación “Desacelerar” y al terminar pasa a “Mínima”
 - Max
 - Animación “Acelerar” y al terminar pasa a “Máxima”
 - Choque
 - Animación “Choque”
 - Final
 - Animación “Truco”
- UI
 - Inicio:
 - Inspirada en la portada de un periódico con estilo píxel art se pondrá al centro:
 - Story
 - Lleva al juego
 - Options
 - Slider de volumen general o maestro
 - Exit
 - Cierra el Juego
 - Juego:
 - En la parte superior se encuentran:
 - Distancia
 - Slider que muestra el recorrido hecho y lo faltante
 - Vidas
 - Contando con 3Vidas
 - Imagen “fcd0300deb4fd92735c20a6ea91ec1ca”



- Numero de Periódicos Classic sobrantes
 - Periódico verde
- Numero de Periódicos VIP sobrantes
 - Periódico Dorado
- Menú de derrota
 - Muestra texto “GameOver”
 - Botón “Repetir”
 - Devuelve al jugador al inicio del nivel o día.
 - Botón “Salir”
- Menú de victoria
 - Muestra texto “JuegoTerminado”
 - Muestra el “score” obtenido
 - Muestra el “maxscore” obtenido
 - Botón “RepetirRuta”
 - Devuelve al jugador al inicio del nivel o día.
 - Botón “Salir del Juego”
 - Cierra Juego o programa
- Obstáculos:
 - Estructuras
 - Casas
 - Buzón
 - Banqueta
 - Baches
 - Vehículos
 - Torreta
 - Estando integrados a los modelos de casas
 - Los vehículos estáticos arrojan llantas
 - Velocidad lineal
 - 3
 - Velocidad de rotación
 - -2
 - Cool Down
 - Rand.Range(2, 5)
 - Móviles
 - vehículos circulantes
 - Carril Izquierdo
 - Misma dirección que el jugador
 - Velocidad
 - Random.Range(20, 35)
 - Carril Derecho
 - Contra dirección del jugador



- Random.Range(10, 20)
- Cruce
 - Taxi
 - Velocidad
 - 5unidades
 - Rebotan en un patrón de patrullaje recto
 - Se voltea la escala para que estén en la dirección correcta.
 - Persecución
 - Policía
 - Velocidad
 - 20unidades
 - Rebota en un patrón de patrullaje recto
 - Se voltea la escala para que estén en la dirección correcta.
 - Camioneta
 - Velocidad
 - 20
 - Rebota en un patrón de patrullaje recto
 - Se voltea la escala para que estén en la dirección correcta.
- Estáticos
 - Choque
 - Derecha
 - Camioneta volcada:
 - Dispara ruedas cada cierto tiempo del modelo de la camioneta del percance.
 - Patrullas [x2] rodeando la camioneta
 - Auto implicado en el percance

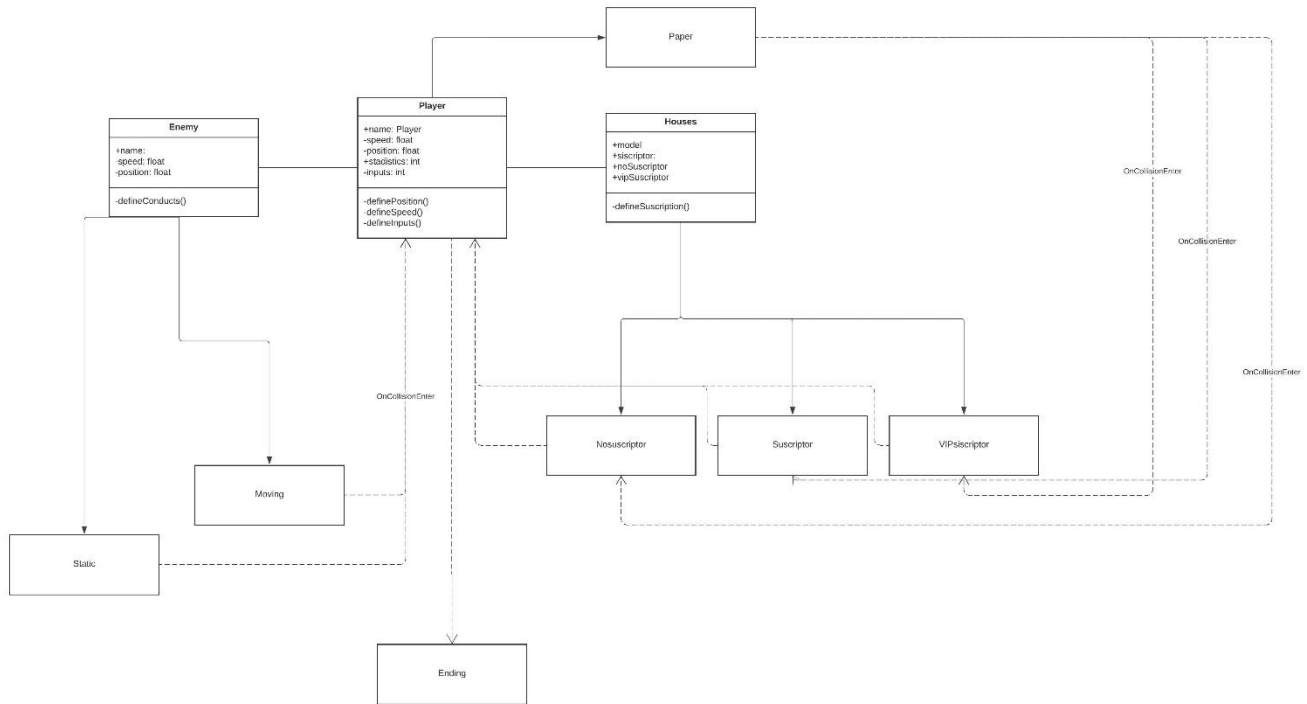
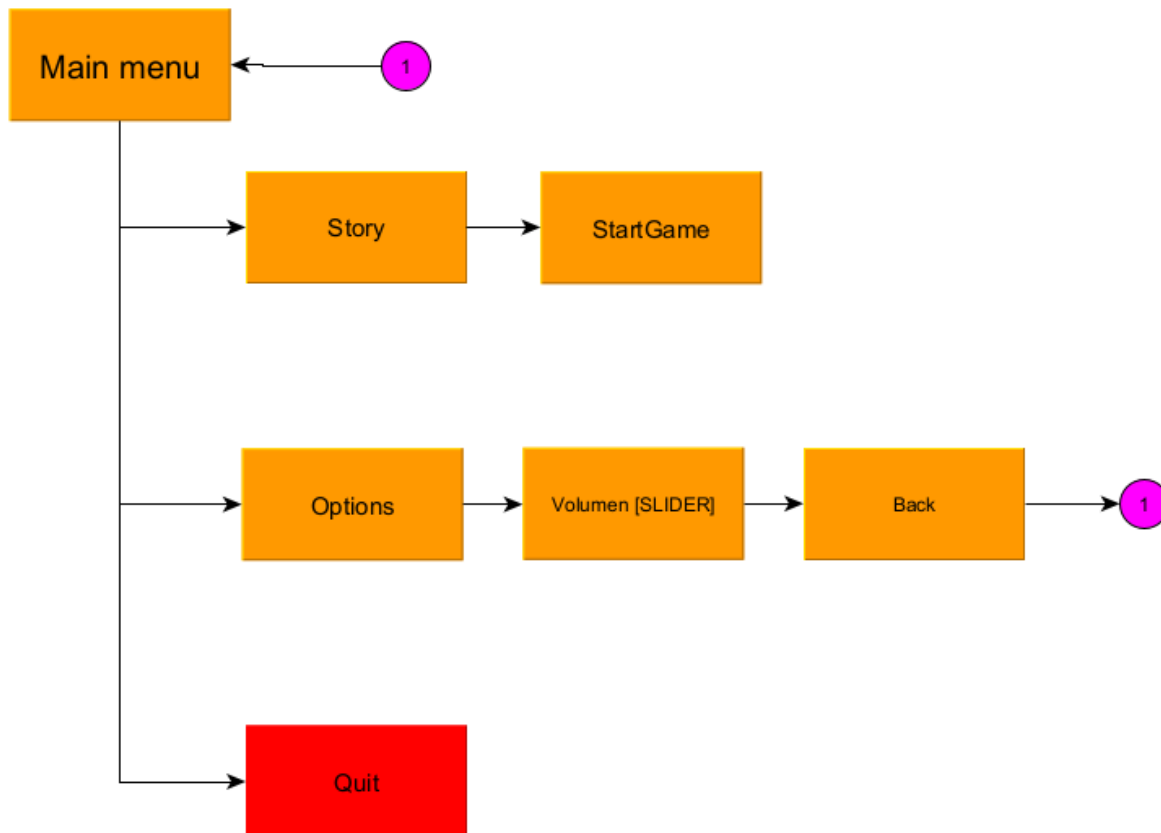
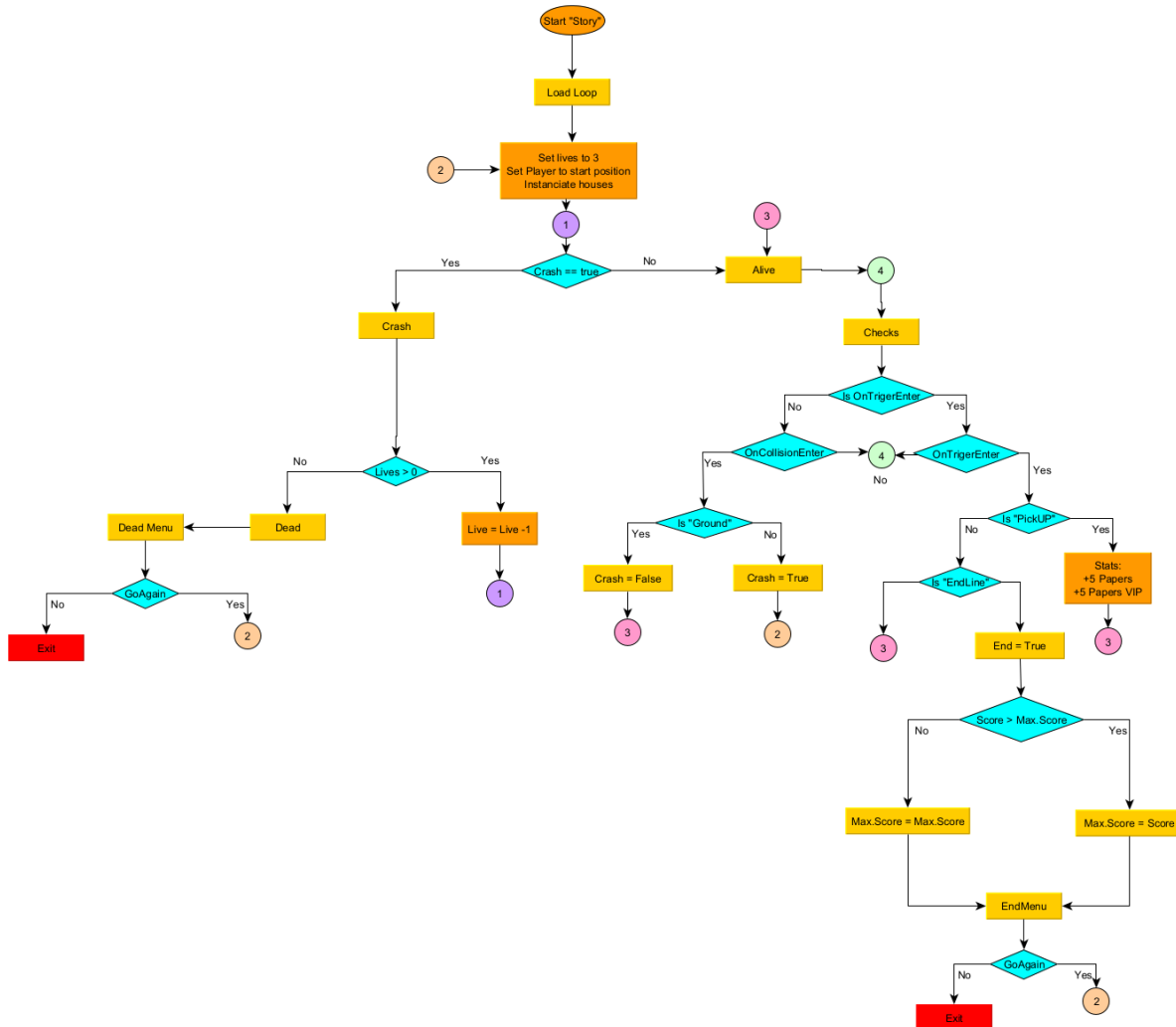


Diagrama de Flujo Menú inicial



Game Loop



Cronograma:

13/07/23- 17/07/23	17/07/23- 19/07/23	19/07/23- 01/08/23	01/08/23- 04/08/23	04/08/23- 15/08/23	15/08/23- 27/08/23	27/08/23- 29/08/23	29/8/23- 08/09/23
Crea Documentación y planeación	Primera Corrección de GDD	-Creación del proyecto: animación, desarrollo y planeación de enemigos -Movimiento de personaje	Correcciones de proyecto	-Implementación de mecánicas -Diagrama UML.	-Corrección de mecánicas.	-Audios Condiciones de Victoria y derrota -Score -MaxScore -Corrección	-Corrección -Generar encuesta final -Entrega final



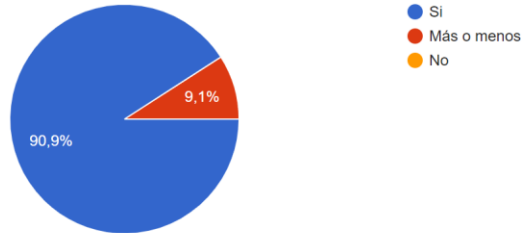
- Encuestas

- Resultados

¿Piensas los controles son responsivos?

 Copiar

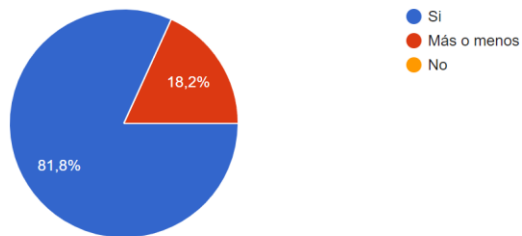
11 respuestas



¿Te pareció divertido?

 Copiar

11 respuestas



¿Qué cambiarías de los controles?

11 respuestas

Nada

El punto del lanzamiento

Agregaría la aceleración

Disparar con espacio

La mira

Están bien, son como un shooter

Nada

No



¿Cómo harías fuera mas divertido?

11 respuestas

Power Ups

Disminuiría la cantidad de casas para que se sintiera más especial entregar en vez de spamearlo

Instrucciones más claras

Agregaría más enemigos

Dar más casas a la derecha. Hubo un tiempo que ni use los verdes.

Igual que los periódicos sean un poco más rápido

No sé

La verdad no se, esta muy bien

Mejor sonido?

Más rapidez

Más niveles y mecánicas

¿Que mecánica te hubiera gustado ver?

11 respuestas

Power Ups

Algo que lanzarle a las casas rojas

Subir a la banqueta

Una para hacer trucos con la bici

Danos un salto. Deja que saltemos carros.

Salto en alguna rampa

Power ups

Tal vez salto del personaje

Nada todo bienn

Salto

Saltar o esquivar rápidamente

Salto



¿Que parte crees falta pulir y porqué?

13 respuestas

El lanzamiento

La cantidad de coches aveces se siente imposible de superar

Más claros los indicadores

El Spawn de los carros

Siento que deberíamos poder subirnos a la banqueta xd

Las colisiones en general

Ninguna, estaba muy difícil

Creo q ninguna

Nada

El disparo secundario

Un poco los autos ya que aveces salían de la nada

Ta bien

Falta pulir la forma en la que se comunican los controles y el propósito de entregar los periódicos. Estaría bien tener una pantalla opcional al inicio en donde te muestren los controles y luego le des continuar si es tu primera vez que juegas.

¿Gustas agregar otro comentario?

9 respuestas

No

Esta curioso. Solo que es un poco inconsistente el usar los periódicos. Al morir no se resetean a cero entonces te da más de los que necesitas.

Nel

Nop :)

PERFECTO00

Muy buen juego

Estuvo entretenido

Na

Me gustó el concepto, me recordó a Subway Surfers o Temple Run.



○ Análisis

- En su mayoría la retroalimentación es positiva, sin embargo, algunas retroalimentaciones tocaron puntos importantes del desarrollo.
- Puntos importantes
 - Velocidad
 - Si bien la velocidad se puede alterar con las teclas “WS”, algunas personas piensan que no era tan notorio.
 - Para ello se podría haber implementado un Slider, el cual controle los parámetros de las velocidades.
 - Power UP
 - Si bien se integró un Pick Up de periódicos
 - Parte de los objetivos que no se realizaron por la complejidad que le puse al proyecto fue la implementación de
 - Boost de velocidad
 - Vidas extra
 - Periódicos ilimitados
 - Invencibilidad
 - etc
 - Equilibrio de número de casas VIP y Classic
 - Es algo complejo por como hice las casas
 - Las cuales usan un array, donde, las casas se instancian de forma random, igualmente que el tipo de suscriptor que es.
- Subir a la banqueta
 - No implemente esto pues, me pareció dejaba escapar del peligro muy fácilmente a su vez que hacía muy fácil anotar al buzón.
 - Pero veo mucha gente buscaba esta opción, por lo cual se pudo haber puesto
 - Cercas sobre las banquetas para detener al player.
 - Poner secciones donde se puede subir y bajar y otros donde solo se puede bajar.
- Trucos
 - Esto era parte del concepto, pero por tiempos termino no estando en el proyecto.
 - El funcionamiento debía ser mediante
 - Rampas
 - Saltos
 - Boosts
 - De velocidad
 - Items

• Post Mortem

- Si bien se buscaba implementar:
 - Un mayor abanico de enemigos, tales como:
 - Personas caminantes o que atravesaran las calles
 - Enemigos torreta que disparen en dirección del jugador
 - Ladrón
 - El cual en caso de golpearle se le darían puntos al jugador.



- Sistema de niveles
 - Shop
 - Pudiendo ganar monedas en partida y usar para conseguir:
 - Upgrades
 - Customisation
 - Puntajes
 - Monedas
- Meter sistema “Semana” en el “Story”
 - Como en el juego originar poder jugar la semana y tener el gameplay repercusiones en el siguiente día.
 - Pero el tiempo y mi ambición de hacer más me cobro al quedarme sin tiempo.
- Tener sistemas de animación en interfaz de menús
 - Haciendo más dinámico y menos bruscos los cambios ente estos.
- Tutorial
 - Breve recorrido exponiendo controles y mecánicas
 - Menú digital dentro del juego
 - Otra opción es el uso de páginas de carga con los controles y mecánicas.
- Tener controles personalizables
- Mas estadísticas de jugador
 - Llamadas de atención
 - Puntos extras por tiempo
- Tipos de entregas:
 - Se pudo solo implementar la entrega a buzón
 - A puerta
 - Recibiendo la mitad de lo que se recibe al buzón y pudiendo darle más dificultad a la entrega a buzón.
 - Nuevamente el querer hacer tanto me costó
 - Ventana
 - Suscriptor
 - Quitando puntos
 - No suscriptor
 - Dando puntos
 - Pero el sistema que emplee para hacer mis casas lo hizo más complicado de realizar.



- Fuentes GDD:

- Creately. (n.d.). <https://app.creately.com/d/start/dashboard>
- slobulus. (2022, June 18). *PAPERBOY (Megadrive / SNES / Arcade) - Gameplay en Español || MORRALLA CLÁSICA* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ZGRyQw4g_Ck
- GDC. (2019, May 1). *Classic Game Postmortem: Paperboy* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MREsJsRZqu0>
- Games Library. (n.d.). Arcade Club. <https://www.arcadeclub.co.uk/games/paperboy/>
- 1.1: Quizizz — *The world's most engaging learning platform.* (n.d.). <https://quizizz.com/admin/quiz/606b0d98a81f0e001b7c5b88/divide-rectangulos-en-mitades-tercios-y-cuartos>

Recursos Graficos:

- Imágenes:

- Leyton, A. (2020, June 11). *Corazón*. Pinterest. Retrieved September 8, 2023, from <https://www.pinterest.com.mx/pin/841891724081783771/>
- Wiki, C. T. Z. S. RingsLord. (n.d.). *Reddit - Dive into anything*. https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/aoemaf/newspaper_for_a_game_i_am_working_on/
- (n.d.). Wheel. *Zero Sievert Wiki*. <https://zero-sievert.fandom.com/wiki/Wheel>
- Ramos, N. (n.d.). *Isométrica pixel pila de periódico*. 123RF. https://es.123rf.com/photo_70666641_isom%C3%A9trica-pixel-pila-de-peri%C3%B3dico.html
- *Tire Tracks*. (n.d.). Creative Fabrica Buscar: Retrieved September 8, 2023, from <https://www.creativefabrica.com/es/product/tire-tracks-2/>
- xXdigital_insanityXx. (n.d.). *Reddit - Dive into anything*. https://www.reddit.com/r/PixelArt/comments/8u9hbm/road_tile_for_my_game_what_do_you_guys_think_i/
- Kinggod. (2022). Descargar icono de flecha png, signo de flechas png, flechas negras png gratis. Vecteezy. <https://es.vecteezy.com/png/9351319-icono-de-flecha-png-flechas-signo-png-flechas-negras-png>
- Yo. (2015, March 14). *Vector Bike*. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/610237818251912564/>
- WASD. (n.d.). WASD. <https://www.wasdlive.com/>
- *Download Free PC MOUSE PNG transparent background and clipart.* (n.d.). TransparentPNG. <https://www.transparentpng.com/cats/pc-mouse-932.html>
- Flaticon. (2020, May 6). *todas las direcciones Icon* - 2926322. https://www.flaticon.es/icono-gratis/todas-las-direcciones_2926322

- Efectos

- *Action RPG FX / VFX Particles / Unity Asset Store*. (2015, June 30). Unity Asset Store. <https://assetstore.unity.com/packages/vfx/particles/action-rpg-fx-38222>



- 3D Models
 - *SurrounDead - Survival Game Assets / 3D Environments / Unity Asset Store.* (2020, March 24). Unity Asset Store.
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/surroundead-survival-game-assets-76276>
 - Tsunami. (2021). Bike Animations Cartoon – Free download. *Unity Asset Collection.*
<https://unityassetcollection.com/bike-animations-cartoon-free-download/>
- Audios
 - Pixabay. (n.d.). *Free Beep Sound Effects download - Pixabay.*
<https://pixabay.com/es/sound-effects/search/beep/>
 - Pixabay. (2023, April 14). *8-Bit Powerup / Música sin regalías.* Pixabay.
<https://pixabay.com/es/sound-effects/8-bit-powerup-6768/>
 - Pixabay. (2023b, June 9). *8bit Music for Game / Música sin regalías.* Pixabay.
<https://pixabay.com/es/sound-effects/8bit-music-for-game-68698/>
 - Pixabay. (2023b, April 17). *beep3 / Música sin regalías.* Pixabay.
<https://pixabay.com/es/sound-effects/beep3-98810/>
 - *Download free Bomb Sound Effects / MixKit.* (n.d.). <https://mixkit.co/free-sound-effects/bomb/>
 - Pixabay. (2023a, February 17). *Whoosh / Música sin regalías.* Pixabay.
<https://pixabay.com/es/sound-effects/whoosh-6316/>



Diario:

1ra y 2da Semana:

Todo ha sido muy rápido, hemos estado aprendiendo básicos de la programación con processing, a pensar más a profundidad lo que son los juegos, e indagar en la historia de la computación ha sido una bienvenida cálida. Si bien tengo una gran emoción de empezar y comerme el mundo, todo ocupa su tiempo y la curva de aprendizaje apenas empieza.

Lo que, si es que en el caso del Portafolio no quedo muy clara la explicación del funcionamiento, si bien creo si fue parte de nuestra responsabilidad preguntar muchas cosas desde antes si me llegue a sentir muy perdido. Además de que no sentí tuviéramos el suficiente desarrollo dentro la escuela como para realizar la actividad del GDD, si bien es algo muy simple, no terminamos de comprender como hacer diagramas de flujo, sobre todo.

3ra y 4ta Semana:

En la entrega anterior todos no usamos el formato correcto porque no entendimos las indicaciones y no se nos dijo por lo que se vio un poco la desconexión de nosotros como nuevos alumnos y el sistema. A la vez que al menos en lo personal sigo perdiéndome en la plataforma y no llego a encontrar algunas cosas.

Hemos estado viendo programación más compleja de processing y lo estamos empezando a proyectar para Unity, seguimos buscando ver el que es el juego y juegos (play y game), a la vez que estamos empezando a ver coordenadas y conjuntos y también estamos viendo el funcionamiento interno del If, Or, And, Not, etc.

Pero la verdad es que durante la clase logro realizar las actividades, pero en el caso de las actividades del portafolio me llego a sentir completamente partido. Y creo en parte no estoy acostumbrado a lo que es la universidad. Al menos en lo personal si requiero o me gustaría más horas o más actividades o un desarrollo mayor de lo que hace lo que hacemos y no solo quedarnos en funciono.

He terminado por recurrir a ayudas externas porque al menos en lo personal sentí muy rápido el inicio y me gustaría tener más perspectivas, explicaciones y prácticas de los temas.

- ¿Cuáles fueron las complicaciones con respecto al movimiento?

Me costó el que funcionara el movimiento de 4 ejes, pues no me gustaba la forma de respuesta de los inputs (presionando dos teclas y al soltar 1 se detenía).

- ¿Cuáles fueron las diferencias entre el movimiento del jugador y el de los enemigos?

El jugador es controlado por el jugador mientras que el de los enemigos esta automatizado siendo desplazado por la computadora.

- ¿Cómo evalúas tu desempeño dentro de esta entrega?

Yo estoy intentando mi mayor esfuerzo, pero sí que es verdad que me siento algo perdido y me gustaría haber tenido más tiempo de aprendizaje. Pero aun así creo puedo hacer mejor.



5ra y 6ta Semana:

Ya vamos a empezar la 7ª semana de clases, ha sido muy rápido todo, pero muy interesante. Si bien aún por momentos me siento perdido en clases y en mis proyectos, ya logro investigar y empezar a aprender de forma más autodidacta. Aunque me he encontrado con la situación de que realice una actividad y poco después aprendemos una mejor forma de hacer justo eso y se siente como que perdí mi tiempo o que mi ímpetu me llevo a hacer las cosas mal.

En el caso de las clases hemos estado bastante bien en general, sin embargo, en matemáticas sí siento que nos estamos quedando algo atrás del itinerario, y creo era de esperarse pues los temas por ver son varios y algunos extensos, pero solo contamos con 3h a la semana.

En el caso del Portafolio he notado que se nos piden cosas que no hemos visto ni sabemos bien que son o como se realizan de forma correcta, a la vez que en este mismo he caído muchas veces en el adelantar y justo ver mejores formas de hacer la misma acción y teniendo que regresar y ha sido un proceso algo tedioso, pero se ha podido.

En mi tiempo libre he estado tomando asesorías he intentado mejorar el proyecto PB hasta los límites de lo que voy aprendiendo, pero a veces me encuentro siendo muy ambicioso y acabando cosas a ultimas, a la vez que a veces termino recurriendo a ver videos y copiar sin siempre terminar de saber el porqué de todo, creo es parte del proceso y conforme aprendo más y revisito esos proyectos pasados entiendo mejor e incluso pienso en formas de hacerlos mejor.

- ¿Cuáles fueron las complicaciones con respecto al movimiento?
 - El movimiento en general fue fácil. Si bien tuve un error donde mi jugador se detenía sin razón aparente, resulto fue un problema del escenario y este lo estaba causando.
- ¿Cuáles fueron las diferencias entre el movimiento del jugador y el de los enemigos?
 - Los enemigos iniciales se mueven con límites del mapa de forma autónoma mientras que el jugador se mueve dependiente de los inputs del jugador.
- ¿Cuáles fueron las dificultades al momento de calcular las colisiones entre los periódicos y las casas?
 - Ninguna, Utilizando la función “OnCollisionEnter” es bastante fácil detectar colisiones y complementando con Tags es bastante directo la detección de contra que se choca.
- ¿Cómo evaluas tu desempeño dentro de esta entrega?
 - Creo ha sido la mejor que he hecho a esta altura, pero si bien no sé qué son los UML o como realizarlos de forma correcta, los realice a mi entendimiento de ellos.

7ra y 8ta Semana:

Ya estamos más próximos a final del trimestre que de haber empezado y todo ha sido muy rápido, siendo que se tanto, pero al sentarme a trabajar veo que en realidad se tan poco, lo que en mi cabeza hace sentido en realidad no, y aves termino haciendo cosas tan en rebuscadas que parecen nido de rata.

Mi mente ha estado saturada de emociones, actividades y expectativas. Quiero hacer tanto, pero me encuentro con tantos límites de conocimiento, hago todo lo que puedo, pero siempre debería ir un paso más allá, el 10 que tanto anhelo y que tanto quisiera poder lucir, cada vez parece más lejano. Cada uno de mis proyectos está siendo una parte de mí, de mi alma.

Estas semanas hemos explorado las herramientas 2D al hacer un Top Down, si bien hay cosas que son más fáciles (“quaterniones- cof,cof), tiene su propia dificultad y herramientas que te hacen el trabajo ya sea más ameno o tedios.

Una de las funciones que más me gusto fueron los tiles, pues puedes pintar todo un mundo con un par de sprites previamente hechos, pero me encontré siendo perfeccionista y tomándome horas, equivocándome de capa y haciendo cosas mil veces. Pero, creo ya le he entendido más.

En mate seguimos trabajando sistemas de ecuaciones y ángulos, en teoría la historia del juego y los videojuegos, en lógica las partes de un sistema y visual scripting. Todo muy interesante y mi mente se inunda de conocimientos a cada día.

Me preocupa un poco los cierres y los exámenes, pues nunca he sido bueno en ellos. Pero daré todo de mí y estoy haciendo algo que me apasiona, aun no le acabo de entender, pero estoy amando cada paso del proceso.

- ¿Cuáles fueron los cambios realizados con respecto a la entrega anterior?
 - Agregue los audios, puse puntajes positivos y negativos y agregue entregas VIP y Normales.
- ¿Cómo resolviste los problemas con respecto al UI?
 - Ya habíamos visto un poco de canvas y text mesh pro en clase, pero si me cuesta aun a veces el referenciar y entender la estructura por lo que si recurro a copiar las estructuras de proyectos pasados.
- ¿Cuáles otros sonidos te gustaría agregar al juego?
 - Conteo de puntos a final de juego
 - Música en un menú de inicio
 - Sonidos de victoria
 - Sonidos diferentes para el buzón VIP
 - Llantas
 - Etc.
- ¿Qué otras funcionalidades les podrías dar a las corrutinas de Unity?
 - Generar comportamientos de enemigos u objetos el ambiente, cronometrar o generar ciclos de tiempo.
- ¿Cómo evalúas tu desempeño dentro de esta entrega?
 - Suficiente, quisiera hacer más, pero por situaciones personales no tuve la oportunidad y tendré que ponerme al corriente en la semana.



9na Semana:

Experiencia

Esta ha sido la semana más pesada por mucho, no he tenido un segundo muerto, y todos los días debía seguir desarrollando mis proyectos, nunca dejando nada al aire y siempre esperando tardar más de lo esperado.

Es estresante la cantidad de cosas que pueden salir mal y arruinar tanto, las entregas y el ser calificado por algo que ha costado tanto, pero sigue siendo un proyecto inicial me pone de nervios. No sé qué diría yo del mañana de este proyecto, pero hoy por hoy, estoy feliz, emocionado y orgulloso de lo que se logró.

Las demás materias tampoco han dado mucho tiempo a respirar, las entregas se aproximan y el fin de este primer trimestre se ve cada vez más inminente. Pareciera fuera ayer que recién llegue y ya estoy a nada de cerrar un pequeño ciclo.

Mate ha llegado a mi talón de Aquiles, la trigonometría es algo que me cuesta y no acabo de comprender, pero estoy dando todo de mí para llegar a ello. Pero en mi primer examen me fue bien, cosa que calma mis nervios.

Sin embargo, no estoy libre aun, y las demás materias sobretodo lógica siento van a requerir 24/7 de mi parte. No sé qué pase ni como valla a salir todo, pero estoy increíblemente emocionado y asustado.

En esta entrega hubo complicaciones, sobre todo con aprender el uso de botones y transferir variables, pues es algo que aún no acabo de comprender, pero, siendo que, si bien pude hacerlo mejor, quedo bien dentro de mis capacidades.

También tuvimos que aprender a hacer e

Aparte de eso el corregir el GDD y hacer las entregas pertinentes ha sido algo muy estresante, pues un error puede ser un gran problema.