

Nombre: Arturo Andracka Ramírez		Matrícula: 2815455
Nombre del curso: Programación de videojuegos	Nombre del profesor: Sergio Arturo Damían Sandoval	
Actividad: Actividad	# De Actividad: 1	
Fecha: 06/02/2023		

1. Elabora un documento de reflexión con extensión mínima de tres cuartillas, donde des respuesta a TODAS las siguientes preguntas:
 - a. ¿Qué conocimientos, habilidades, actitudes y valores aprendiste? ¿Cómo aprendiste? ¿Dónde aplicarías dichos aprendizajes?

Aprendí todo aquello que conlleva realizar animaciones sprites, hacer los enlaces para los momentos de las diferentes animaciones y todo el trabajo duro que cuesta la planeación de las cosas para que un juego empiece a correr.

Aprendí usando las retroalimentaciones del maestro junto con diferentes videos que existen en YouTube apoyándome de ellos para realizar ciertos ejercicios.

- b. Explica tu secuencia de aprendizaje de conocimientos. ¿Qué conocimientos adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?

Primero tuve que aprender como se hace que los elementos puedan hacer que coalicionen, o bien tengan sus colliders para que unos objetos se sostengan sobre otros, luego aprende a hacer que avancen y luego hacer que esos movimientos tuviesen diferentes animaciones dependiendo de lo que hiciesen

- c. Explica tu secuencia de aprendizaje de habilidades, actitudes y valores. ¿Cuáles adquiriste primero? ¿Cuáles después? ¿Qué relación tienen?

Para las habilidades tuve que ver muchos videos de YouTube ya que mi laptop muchas veces no corría las cosas como debía y tuve que ir aprendiendo un poco de forma independiente en el camino.

Se relacionan al aprender como ensamblar, hacer scripts, programas y ponerlos dentro de personajes pues al final todo se junta en un solo personaje para darle vida.

- d. ¿Qué factores discutiste o pensaste a lo largo del certificado? ¿Qué más necesitas saber?

Aún necesito saber como programar de una mejor manera, me falta mucho en cuanto a ello, pero poco a poco he ido entiendo lo principal e intentando familiarizarme lo mejor posible con ello.

- e. Compara tus mejores trabajos con aquellos no tan buenos. ¿En qué se parecen? ¿En qué son diferentes? ¿Por qué consideras que uno es mejor que otro?

Todos fueron parte de un progreso y así como alguno que otro no es bueno visualmente, al final todos ayudaron a que comprendiese mejor las cosas a manera de entender como hacer los sprites sheets para movimientos, o hacer que esas animaciones tuviesen algo dentro de sí.

- f. ¿Qué cambió en ti a lo largo del certificado? ¿A qué atribuyes dichos cambios?

Pues en mi forma de apreciación de todos los datos que se deben de manejar para que un elemento funcione como debe, que los sprites deben ser congruentes para que la animación sea fluida y correcta, así como apreciar todo lo que hay detrás para que un simple comando responda y a veces con las variables que llegue a tener

- g. ¿Qué más sabes de ti mismo ahora?

Se como me gusta el mundo de los videojuegos y me apasiona mucho el saber como se realiza aquello que amo.