

TECNOLOGICO NACIONAL DE MEXICO
INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

Tópicos Avanzados de Programacion

AE 2.5 - Primer avance del proyecto

Objetivo de la actividad.

Presentar el primer avance del proyecto final.

Nombre y no. de control del alumno o alumnos.

DIAZ VILLAR DIEGO ARNOLDO 22410386

TALAMANTES EDSON ALFREDO 22410377

Fecha de entrega.

10/04/2025

Tiempo aproximado de realización (Horas)

Aproximadamente 7 Horas

Indice.

- Introducción
- Resultados
- Conclusiones
- Contratiempos

Introducción.

En este reporte se compara la propuesta inicial de diseño del juego "Rápido y Fogoso" con la implementación actual realizada en Tkinter. Se detallan las diferencias entre los bocetos presentados y la implementación hasta el momento, se justifican las modificaciones realizadas y se describen los contratiempos encontrados durante el proceso. Además, se ofrecen conclusiones basadas en el trabajo realizado hasta la fecha.

Resultados.

Bocetos Iniciales (Propuesta)

Los bocetos presentados en la propuesta inicial indicaban los siguientes elementos clave para la interfaz del juego:

Pantalla Principal: Botones claros para acceder a las opciones, iniciar el juego y salir. Un título prominente con la fuente Impact.

Un fondo de color oscuro (gris o negro) con un esquema de colores rojo y blanco para los botones.

Ventana de Opciones:

Registro de jugadores (con campos de texto para ingresar los nombres de los jugadores).

Visualización de los records de los jugadores.

Botones para gestionar estas opciones y regresar a la pantalla principal.

Pantalla del Juego:

Se esperaba mostrar una simulación del juego (presumiblemente con vehículos u otros elementos visuales) en una ventana separada.

Fondo de la ventana de juego con una imagen de simulación.

Implementación Actual

La implementación actual en Tkinter ha seguido en gran parte los lineamientos establecidos en los bocetos, con algunos ajustes y modificaciones importantes:

Pantalla Principal:

La interfaz está alineada con lo propuesto, con botones visibles para "JUGAR", "OPCIONES" y "SALIR".

El título del juego, "RÁPIDO Y FOGOSO", está en el centro con la fuente Impact, como se especificó en los bocetos.

El esquema de colores se mantiene similar, con un fondo oscuro y botones de color rojo con texto blanco.

Diferencia: Se implementó un efecto visual adicional con la música de fondo usando pygame, lo que no estaba explícitamente mencionado en los bocetos, pero se ha agregado para mejorar la atmósfera del juego.

Ventana de Opciones:

Se han creado las ventanas de registro de jugadores y de visualización de records.

Las pantallas permiten al usuario ingresar los nombres de los jugadores y ver los records de los mismos, lo que coincide con los bocetos.

Diferencia: La ventana de registros y records muestra solo la información básica (nombre y puntos de los jugadores) sin detalles adicionales como estadísticas más avanzadas, lo cual podría haberse incluido para hacer la interfaz más dinámica, pero se decidió simplificar para este primer paso.

Pantalla del Juego:

La implementación no ha mostrado aún la imagen de juego correctamente debido a un contratiempo técnico con la carga de la imagen.

Sin embargo, la ventana de juego se genera correctamente y está lista para agregar los elementos visuales una vez se resuelva el problema con la carga de la imagen.

Diferencia: Aunque se había planeado mostrar una simulación gráfica de vehículos en movimiento, la imagen cargada no se muestra correctamente. La imagen de fondo está presente, pero la lógica para mover los objetos o simular el juego aún no ha sido implementada.

Contratiempos Encontrados

Problemas con la Carga de la Imagen: A pesar de tener la imagen disponible, se encontró un problema técnico relacionado con las rutas de archivo al intentar cargarla desde una ubicación externa. Esto impidió que la imagen se mostrara correctamente en la ventana de juego.

Limitaciones en la Interfaz Gráfica: La interfaz gráfica hasta el momento se ha limitado a elementos básicos como botones y etiquetas. La implementación de una simulación gráfica dinámica (por ejemplo, el movimiento de autos) aún no se ha logrado debido a la falta de tiempo y los problemas con la carga de la imagen.

Manejo de Archivos de Audio: Si bien la música de fondo funciona correctamente, podría ser necesario implementar controles adicionales (como un botón para activar/desactivar la música o ajustar el volumen), lo que aún no se ha considerado en los bocetos.

Conclusiones

A pesar de los contratiempos técnicos relacionados con la carga de imágenes y la implementación de la simulación gráfica, la interfaz de usuario básica del juego ha sido desarrollada con éxito, y las funcionalidades principales, como la gestión de jugadores y la visualización de records, están en su lugar. El proyecto sigue avanzando hacia la implementación completa del juego, y se espera que una vez solucionados los problemas de carga de la imagen y los gráficos dinámicos, el juego ofrecerá una experiencia de usuario más atractiva y completa.