

# Primera entrega TPD

Tomás Andrighetti

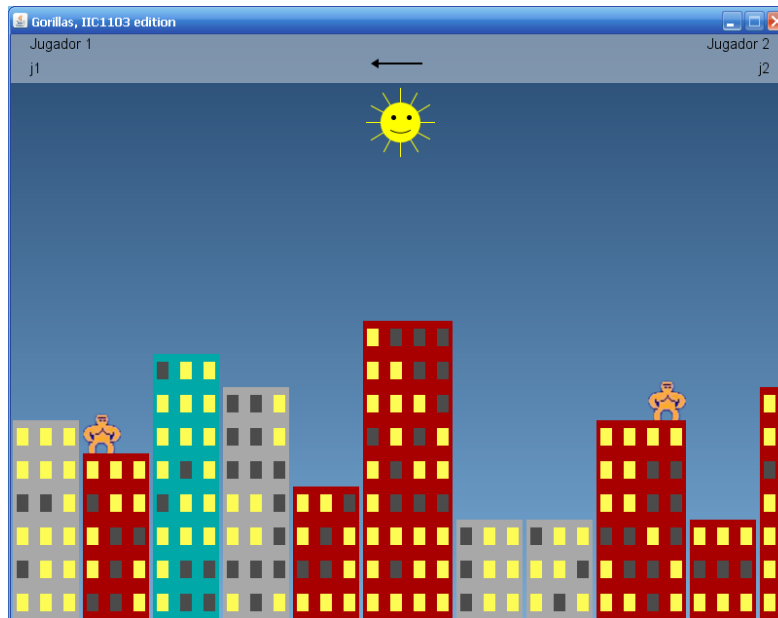
**URL del repositorio Git:** <https://github.com/taandrighetti/Arcade/>

## **Para ejecutar el proyecto:**

Ejecutar Main.py, en una carpeta que tenga los demás archivos necesarios.  
Después de apretar [enter], los valores se piden en consola, y la ventana se queda pegada (faltó hacer algo para que se pidan gráficamente). Por ejemplo: Angle=60, Power=15

## **Descripción de lo creado:**

Esta es otra de las muchas copias del juego Worms. En específico, es una copia de la tarea 1 de Introducción a la Programación, 2012-1, sección 1.



Aunque no alcancé a hacerlo completo, lo que está implementado es:

- dibujar edificios
- cargar y mover imágenes
- dibujar texto
- movimiento de la banana
- turnos

Lo que falta:

- viento
- colisión con edificios
- animaciones (banana girando, explosiones)
- mejor flujo de juego

### **Fecha desde, y tiempo dedicado:**

Según los archivos guardados en el computador, empecé a aprender Python y Pygame el “viernes, 06 de septiembre de 2013”.

Sobre el tiempo dedicado, antes de la semana del 18 de septiembre busqué ejemplos e hice algunas pruebas. A esto le dediqué... algunas horas, no recuerdo cuantas.

Luego empecé la tarea, hice la parte de los edificios. Pero hoy viernes me tenía complicado una prueba, por eso no alcancé a hacer tanto como quería.

### **Qué aprendí respecto a:**

Pygame: cómo dibujar cuadrados y texto en la pantalla, algo de movimiento de imágenes, cómo leer el teclado, cómo hacer el loop principal del programa

Python: la sintaxis básica (if [condición]: ), algo de clases, algo de variables globales, algo de listas

Git: no mucho... Crear un repositorio, copiarle archivos, commit, publish.

### **Dificultades:**

La principal dificultad durante esta semana fue la falta de tiempo. Pero aparte de eso, la mayoría de los problemas se podían buscar en Google y resolverlos fácil. Lo que más me complicó fue borrar imágenes y todo lo que se “ensucia” con blit().

### **Qué falta por aprender:**

Manejarse más en Python, manejar bien las imágenes con Pygame, hacer bien el flujo de un juego. (Es lo principal que se me ocurre por ahora)