

Informe

El programa creado es relativamente simple y debido a mi vago conocimiento, adquirido hace relativamente poco tiempo, use como base un par de programas creados por otras personas y los adapte a lo que yo buscaba crear (no es el único programa que he desarrollado, hay muchos otros que se compilaron para crear este) este programa se ejecuta haciendo correr el Shell de python (`event.type = pygame.KEYDOWN` and `event.key= K_F5`). El juego es súper simple, solo con apretar las flechas del teclado, que es lo que reconoce por el momento, el jugador generado por sprites se mueve a través de la pantalla, y debe atravesar el mapa utilizando las superficies (bloques blancos) eludiendo los peligrosos charcos de lava (bloques rojos) que quitan vida [no perfectamente aun] para llegar al portal (bloque verde que al tocarlo debería trasladar a otro mapa que aún no se crea) mas si se quiere ir del mapa al menú (que aún no se crea) se choca con el bloque de salida (bloque azul que por ahora cierra la pantalla).

Comencé a investigar sobre pygame aproximadamente una semana después de la primera reunión oficial del grupo de Arcade, aproximadamente a mediados de Agosto si mal no recuerdo, y comencé por aprender lo básico de python, guiado también por las tareas y laboratorios de introducción a la programación, mas no me quede allí, busque libros, los cuales no termine de leer cuando comencé a investigar y buscar por internet videos tutoriales y páginas web que me enseñaron lo básico para comenzar a programar mi videojuegos. En ese tiempo aprendí cómo hacer que Python desplegara una pantalla, colocarle fondo, utilizar el mouse para realizar acciones, dibujar gracias a la ayuda de pygame, reconocer el uso del teclado y que se realice una acción cuando ello ocurra, generar gracias al uso de sprites previamente creados [no originales] (debido a mi falta de habilidad para hacer originales [por el momento]) el movimiento de un jugador en una pantalla delimitada y cómo hacer que un mismo objeto interactúe con otro objeto dentro del programa.

Fue complejo en el sentido de cómo hacer que el programa funcione, debido a que es necesario escribir el código en un orden que permita el correcto funcionamiento del mismo (error recurrente en mi programa que me costó en un principio encontrar) y hacer que los objetos del programa interactúen de manera correcta sin usar códigos de sobra ni hacer que el programa falle debido a un fastidioso loop infinito no requerido (lo que llega a ser muy molesto si produce un error que hace que el programa completo se cierre).

Pese a lo aprendido, aún falta mucho por aprender y comprender, ya que uno no termina de aprender, y me faltan cosas como crear personajes con "AI" o que reaccionen frente a ciertas situaciones, también me falta aprender a reconocer bien el uso de los botones y los click de mouse por ejemplo. En fin, aún queda mucho por aprender.