

## **Informe asociado a la post-reunión presencial del primer sprint**

### *Implementación gráfica y lógica del mapa y de jugadores:*

Se realizó la implementación de la generación del mapa tanto lógica como gráficamente, en la cual se obtuvo un correcto funcionamiento. El mapa lógico, el cual cuenta con un tamaño de 10 de ancho por 6 de alto, está vinculado a un mapa gráfico, encargado de generar un fondo y de agregar todas las imágenes de aquellos elementos lógicos almacenados en el mapa.

Se incorporaron inicialmente los objetos que son propios del mapa, tales como lagos (temporal) y piedras (con una determinada vida). Esta tarea es efectuada por un método que recibe la cantidad de cada tipo de obstáculo a crear y los ubica en un lugar al azar. Además se testeó la agregación de unidades aliadas a través de la utilización de 5 botones (una para cada tipo de aliado), ubicándolas aleatoriamente en una o más casillas del mapa (dependiendo de la dimensión de cada entidad), y se obtuvo un correcto funcionamiento tanto lógico como gráfico, ya que cada una de las imágenes de los jugadores se vio visualizada en la pantalla y además se determinó en otro testeo simultaneo que ocupaban una correcta cantidad de posiciones dentro de la matriz.

El juego contará con una determinada cantidad de enemigos, los cuales tienen la función de moverse. Para corroborar esta funcionalidad se creó dentro del mapa un tipo de enemigo y se lo vinculó tanto a la matriz lógica como al mapa gráfico. Cada enemigo tendrá su hilo de ejecución que le permite una vez creado ser independiente en cuanto a su propósito, efectuando el movimiento por su cuenta. Se verificó que la entidad se desplazaba correctamente, eliminándose de la casilla anterior que ocupaba y agregándose a la cual se trasladaba, apreciándose asimismo el cambio visual.

Se verificó también luego de varias pruebas que la superposición de imágenes era correcta para obtener a lo largo de la futura implementación una adecuada visualización.

Finalmente se determina que el mapa y los elementos anteriormente mencionados se inicializan, almacenan y actualizan adecuadamente a lo largo del juego.

Este es el resultado gráfico final de las pruebas de testeo:



### Ajustes a realizar:

- Falta agregar en la implementación del mapa la funcionalidad de pedirle al nivel al cual corresponde las hordas de enemigos a ser enviadas en el transcurso de dicho nivel.
- En cuanto a lógica de entidades se deja para futuro la implementación del método de atacar, ya que se necesita previamente realizar toda la codificación de colisiones para testear su correcto funcionamiento.
- En la reunión presencial se habló de la manera en la cual los elementos del mapa interactuarían entre sí. Se observaron las fallas propuestas en el diseño mostrado, por lo cual este será modificado para ser mejorado.
- Se cambiará la forma en la cual se agregan los aliados para que estos puedan ser ubicados en la posición que el usuario desee, reemplazando la metodología actual en la que se agregan en una casilla aleatoria, realizada únicamente para el testeo.

Comisión 16		
guilleseewald@gmail.com	Guillermo	Seewald Urban
Carlos.i.loza@gmail.com	Carlos	Loza
emi.vilche@hotmail.com	Emiliano	Vilche