

PROGRA AMANDO

www.holamundo.co



Andrés Bedoya Tobón

www.holamundo.co



Universidad
Pontificia
Bolivariana

AGENDA

Clean Code
Doliente del código
Los Assets son clave
No olvidar - memoria
Delegar responsabilidades
Máquinas de estados
Patrones
¿Qué estudiar?



HACER LAS COSAS BIEN DESDE EL PRINCIPIO



- ★ Pensar en las personas
- ★ Definir un flujo de trabajo
- ★ Definir herramientas de apoyo y como usarlas

Ej:



Git

+ SCRUM +



CHECK
LIST

SER DOLIENTE DEL CÓDIGO



- ★ Diseñar antes de escribir código (En papel, 2 personas)
- ★ Tener un orden de carpetas (Escalabilidad, trabajo en equipo)
- ★ Nemotecnia para nombrar archivos y variables
- ★ Pensar la interfaz gráfica (GUI)

¡Hágase Querer!



LOS ASSETS SON CLAVE



- ★ Gráficos en el tamaño que usa el juego (Evitar escalar manualmente)
- ★ Dimensiones de los archivos potencias de 2 o pares (Render en pantalla)
- ★ Usar JPG siempre que sea posible
- ★ Optimizar pngs online
- ★ Comunicación con los artistas

NO OLVIDAR - GESTIÓN DE MEMORIA



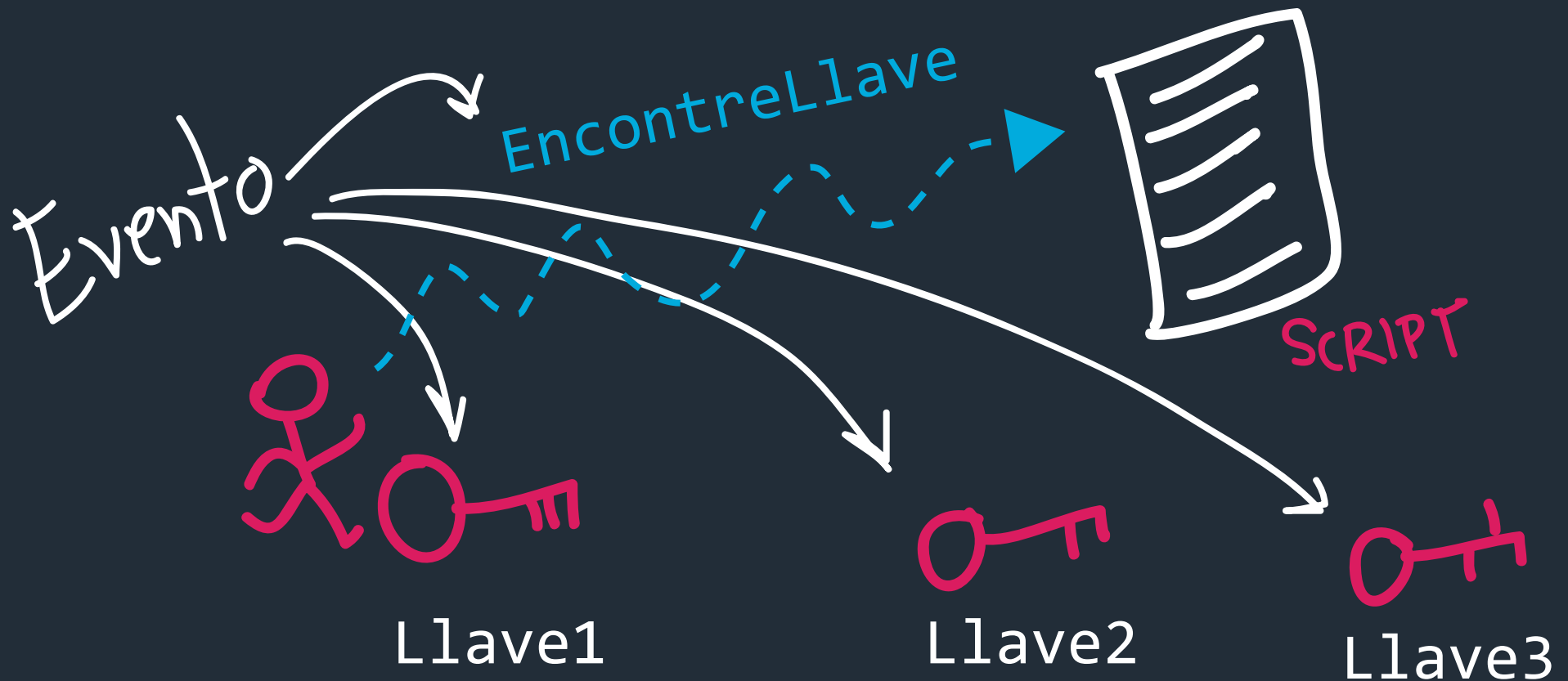
- ★ Evitar destruir instancias (balas)
- ★ Arreglos fijos mejor que estructuras dinámicas
- ★ Usar el tipo adecuado de variables
- ★ List tipada mejor que ArrayList
- ★ Guardar referencias en el Start (Miembros dato)
- ★ Control de referencias nulas



DELEGAR - RESPONSABILIDADES



- ★ Usar delegados
- ★ Usar eventos

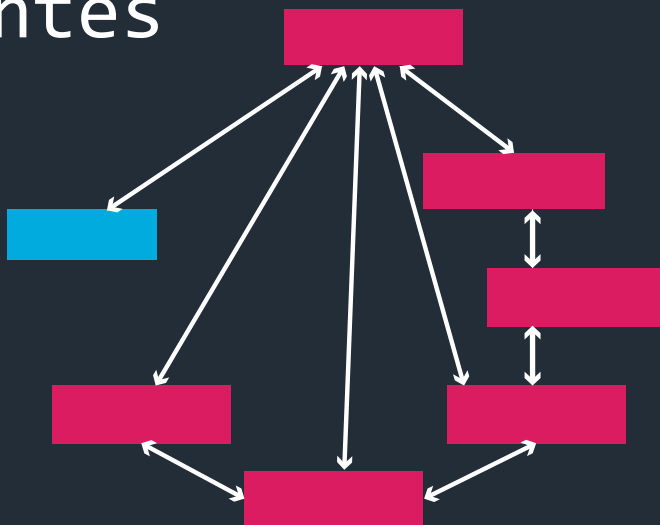


MÁQUINAS DE ESTADO SIMPLES



- ★ Análisis previo de estados
- ★ Limitar las transiciones de estado
- ★ Controlar los estados por código (Método Play en el componente Animator)

Antes



Después



PATRONES DE PROGRAMACIÓN



- ★ Solución agnóstica a un problema
- ★ Facilita la comunicación entre desarrolladores
- ★ Cuidado en implementación sobre frameworks (Singleton en Unity)
- ★ Necesario conocimientos en POO (Gang of four - Da Vinci)
- ★ Algunos son: Pooling, Flyweight, Observer, Factory
- ★ Se pueden combinar
- ★ Lo más probable es que ya los haya usado

ESTUDIAR



El éxito de cualquier producto esta dado por la calidad del mismo, nunca se alcanza una máxima calidad, hacer el mejor juego es un camino no un destino, se debe mejorar cada día.

- ★ Certificación C#
- ★ Certificación unity
- ★ Scrum Master
- ★ Podcast, youtube, online
- ★ Eventos
- ★ Meetups
- ★ Enseñar ...

MUCHAS GRACIAS

La mejor forma de aprender es enseñar

www.holamundo.co (Showroom estudiantes)

www.andresbedoya.co/anexo (Presentaciones)

www.youtube.com/mrruedalibre (Tutoriales)

email: xacarana@gmail.com