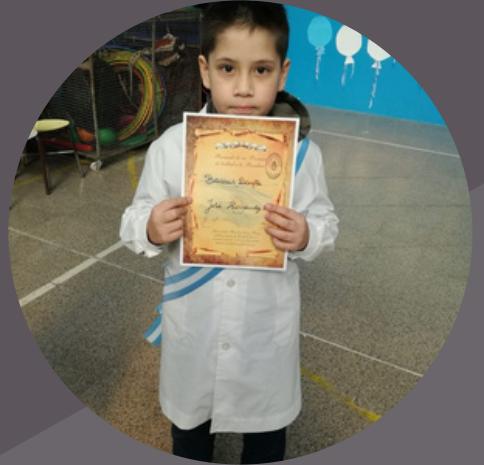


PRESENTACION DE PROGRAMACION

PRIMER AVANCE V1.0.1

INTEGRANTES

Dante Bassus



Mateo Lugo



Facundo Noriega



Santino Trevisano



Alma Carena



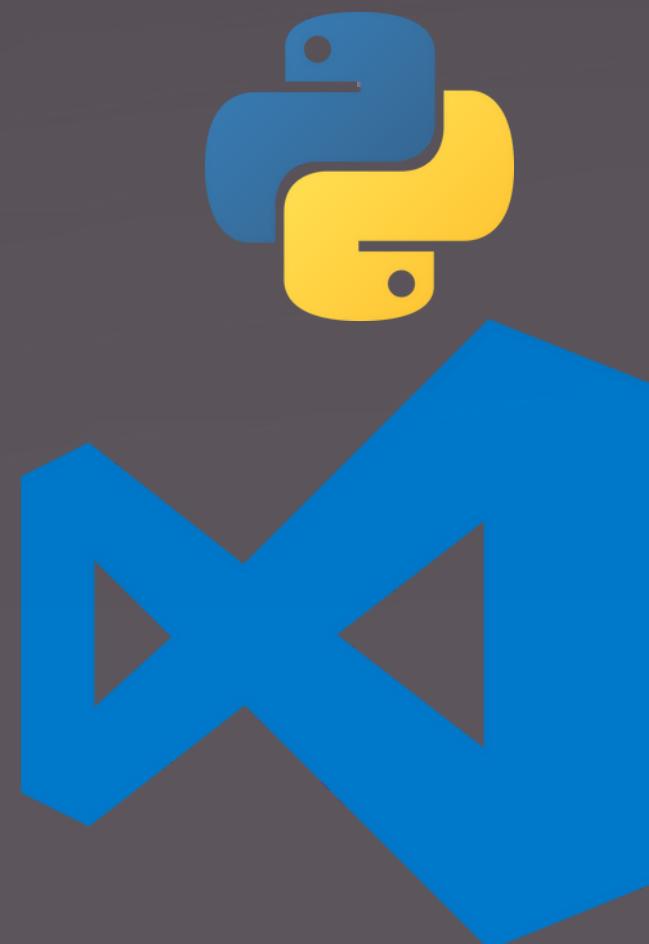
Rio De Janeiro

INTRODUCCION

Nuestro proyecto se basa en el clasico juego del Dinosaurio cuando no tenemos internet, pero recreado a nuestra manera en el lenguaje de Python, utilizando distintas librerias e investigacion para poder hacerlo.

Rio De Janeiro

HERRAMIENTAS UTILIZADAS



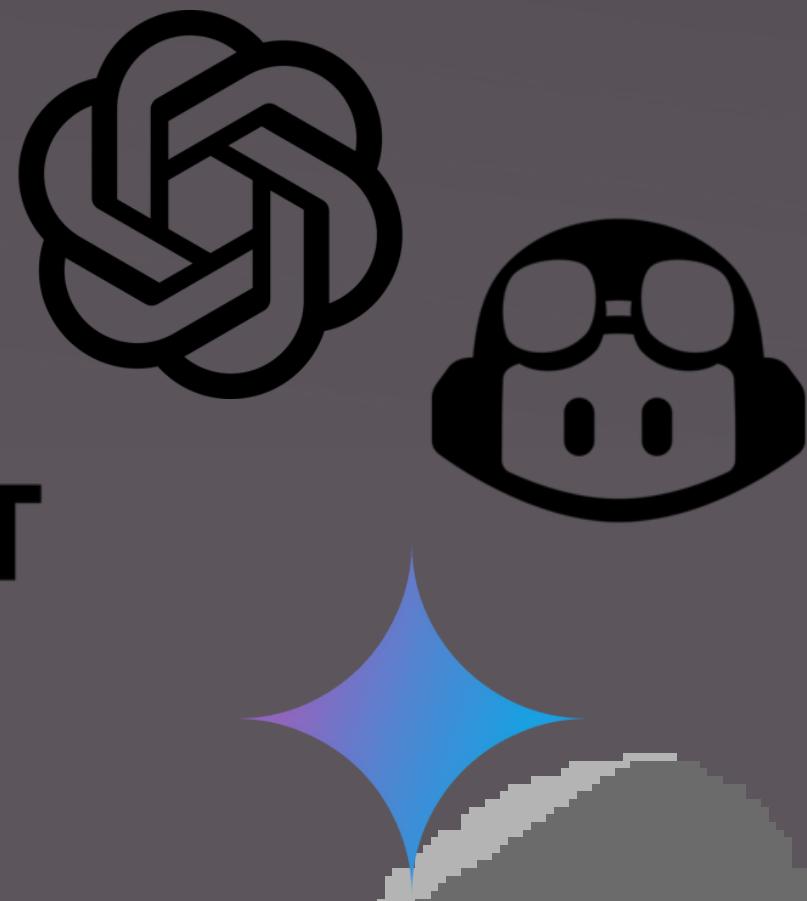
Visual
Estudio
y Python



GitHub



PIXILART



IAs

LIBRERIAS UTILIZADAS



Pygame

Pygame es la librería principal que proporciona todas las herramientas necesarias para manejar gráficos, sonido y la interacción del usuario a través del teclado, el mouse u otros dispositivos de entrada.



Random

Esta librería se utiliza para generar números aleatorios, lo que permite introducir variabilidad en el juego. En el código, se usa para definir el intervalo de tiempo entre la aparición de los obstáculos.



Sys y os

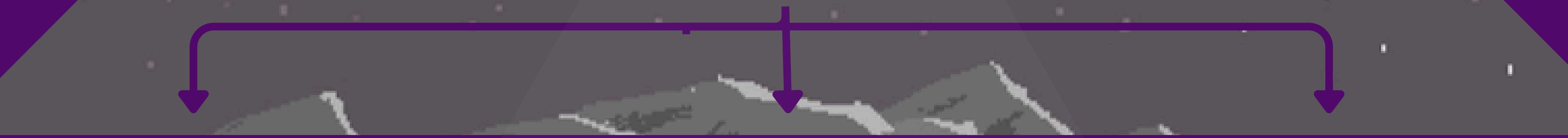
Las librerías sys y os permiten que el programa se comunique con la computadora: `sys.exit()` cierra el juego de forma segura, mientras que `os.path.join()` ayuda a encontrar archivos como imágenes.



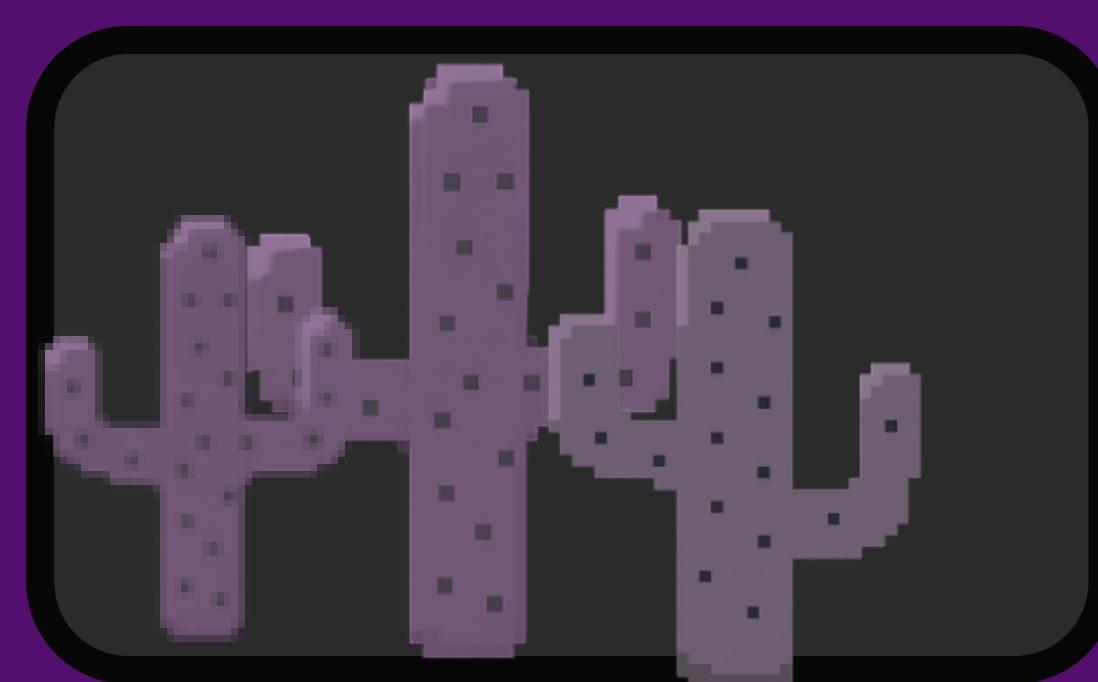
Pyserial

La librería Pyserial, sirve para poder comunicar Python con dispositivos desde el puerto serial, haciendo que se pueda articular el código y lograr comunicarlo con arduino.

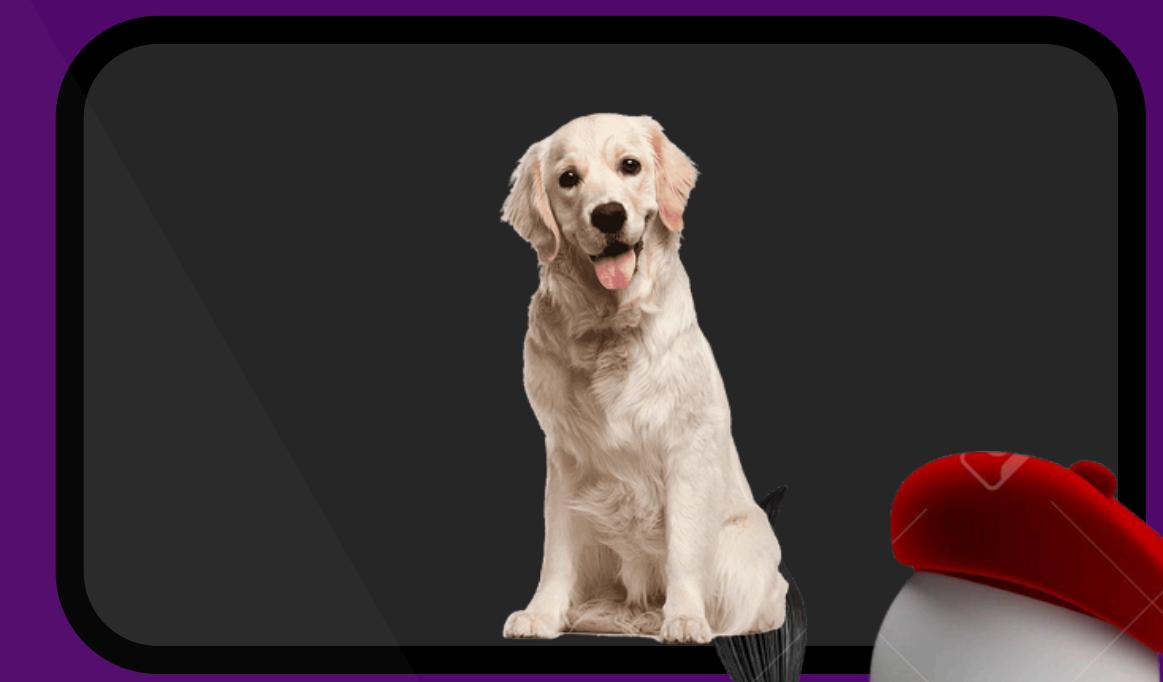
CREACION DE IMAGENES Y SUS DIMENSIONES



Luna



Sprites



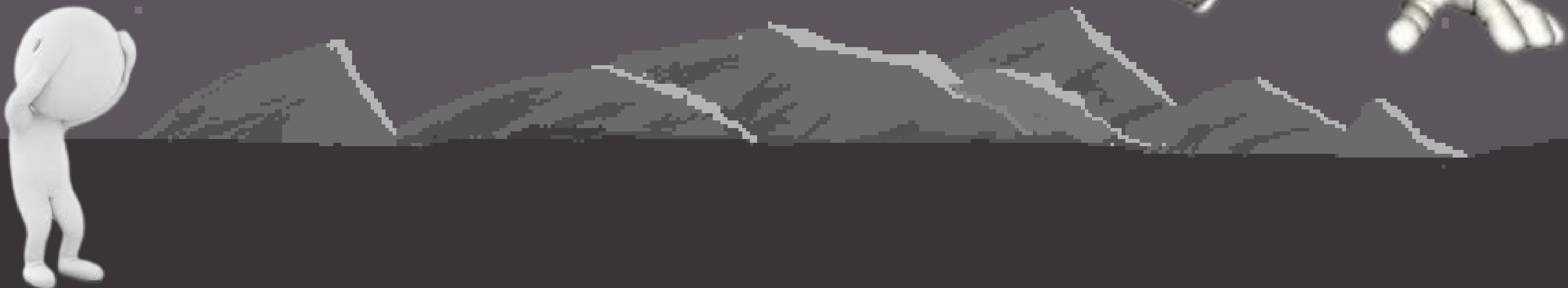
Personaje



Herramienta utilizada : Pixelart y Geminis

PROBLEMATICAS

Los problemas que tuvimos a la hora de codear fueron: escalar las imágenes (fondo, cactus, personaje, etc), la generación de los cactus y adaptar el fondo para que se pueda repetir en bucle.





CAMBIOS FUTUROS

- Añadir menu
- Top 10 RW
- Otros personajes
- Mecanicas (A pensar)
- Controles con Arduino
- Anadir y mejorar sprites
- Añadir un portal y nuevos personajes



