

PRESENTACION DE PROGRAMACION

SEGUNDO AVANCE V1.5.0

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 investigacion para poder hacerlo.

Rio De Janeiro

INTEGRANTES

Dante Bassus



Mateo Lugo



Facundo Noriega



Santino Trevisano

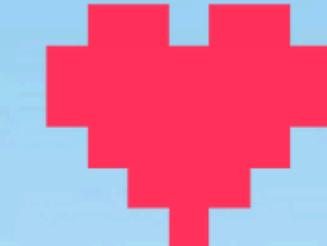
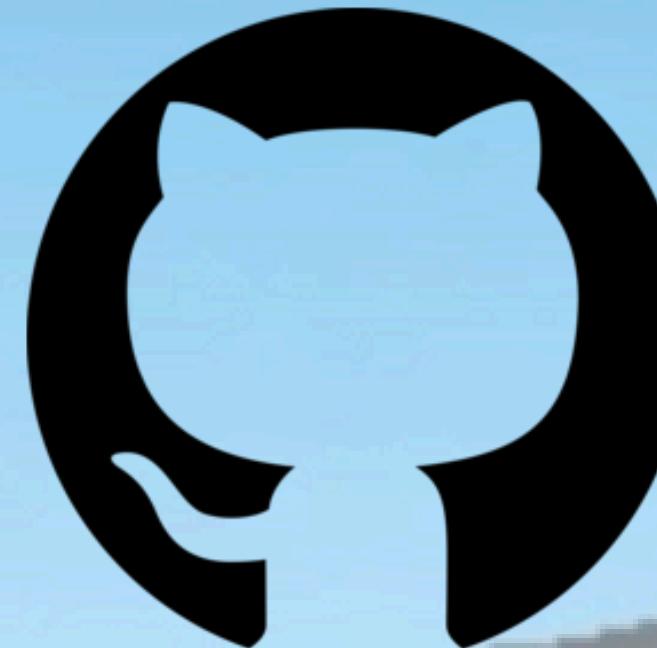


Alma Carena



Rio De Janeiro

HERRAMIENTAS UTILIZADAS



PIXILART



Visual
Estudio
y Python

GitHub

Pixelart

IAs

LIBRERIAS UTILIZADAS



Pygame

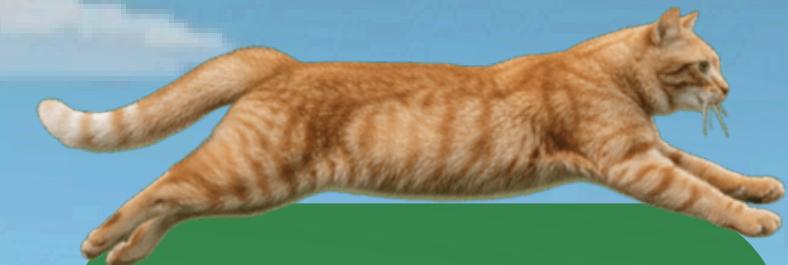
Pygame es la librería principal que proporciona todas las herramientas necesarias para manejar gráficos, sonido y la interacción del usuario a través del teclado, el mouse u otros dispositivos de entrada.

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

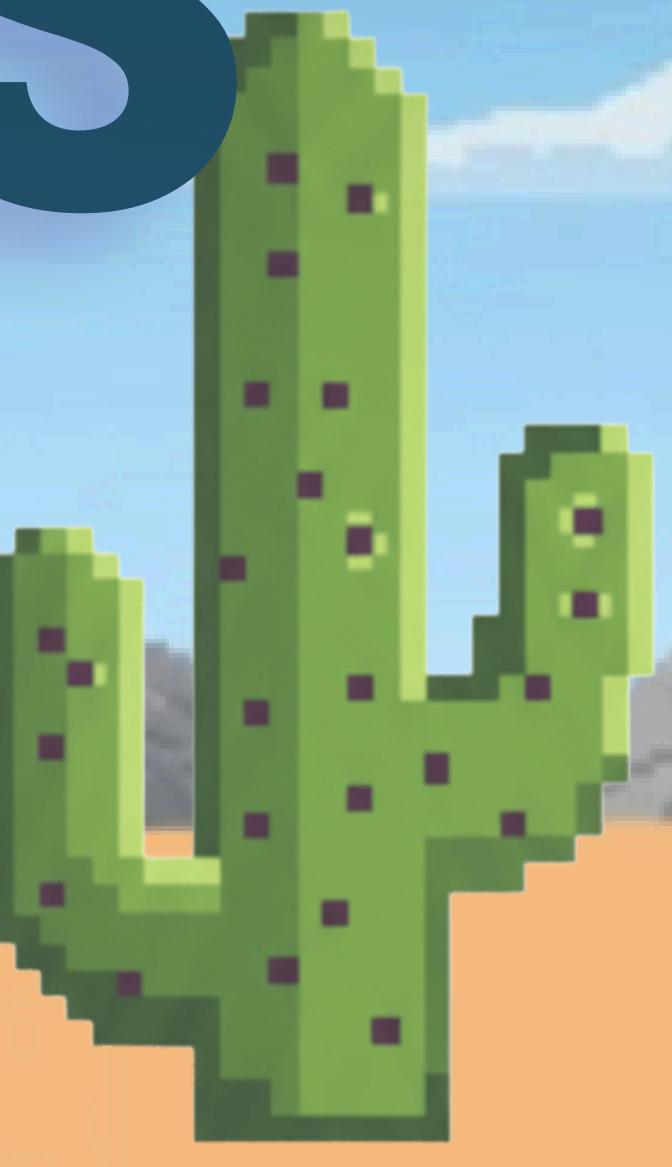
Las librerías sys y os permiten que el programa se comunique con la computadora: `sys.exit()` cierra el juego de forma segura, mientras que `os.path.join()` ayuda a encontrar archivos como imágenes.



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.

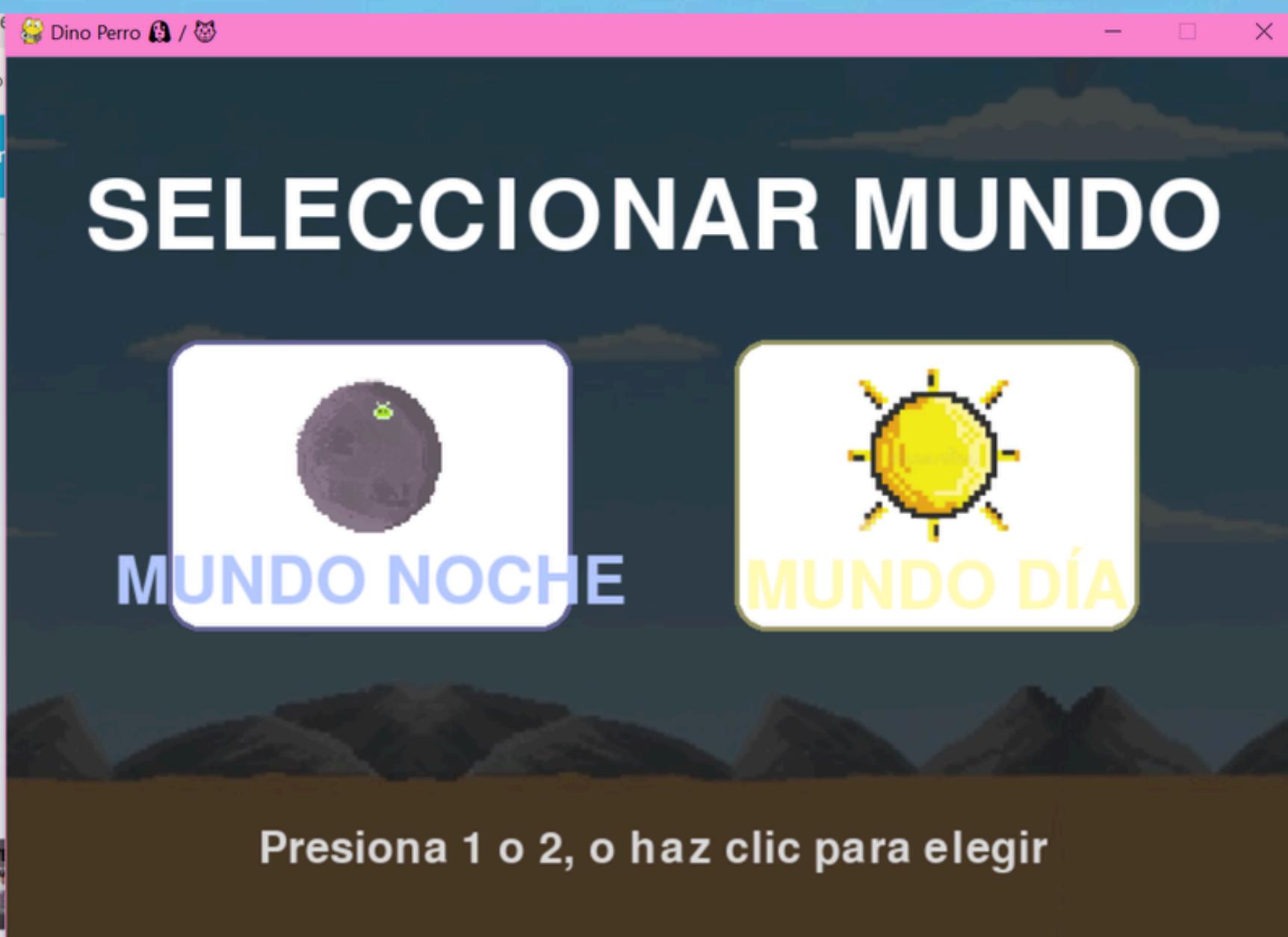
CAMBIOS



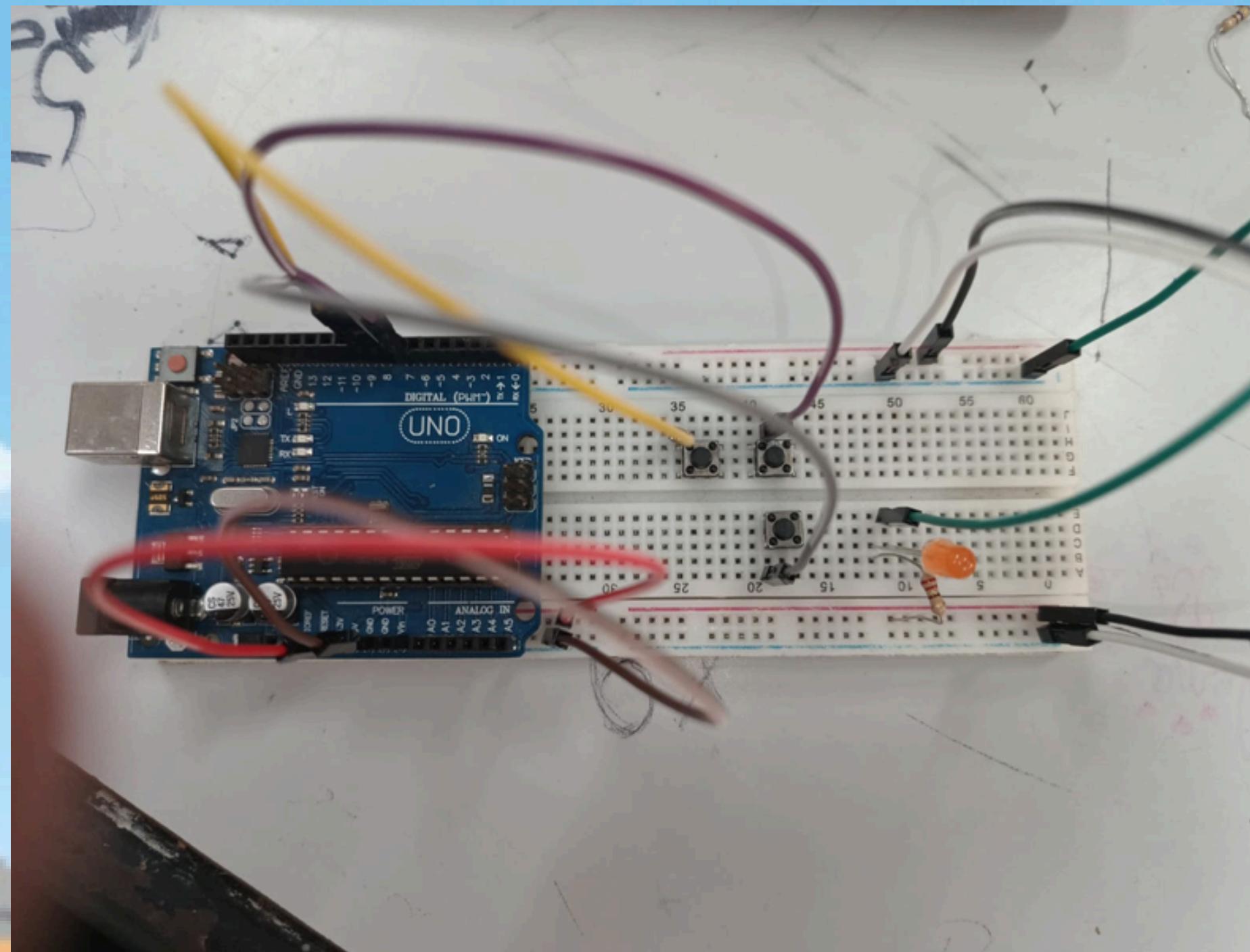
Nuevo mundo



Menu

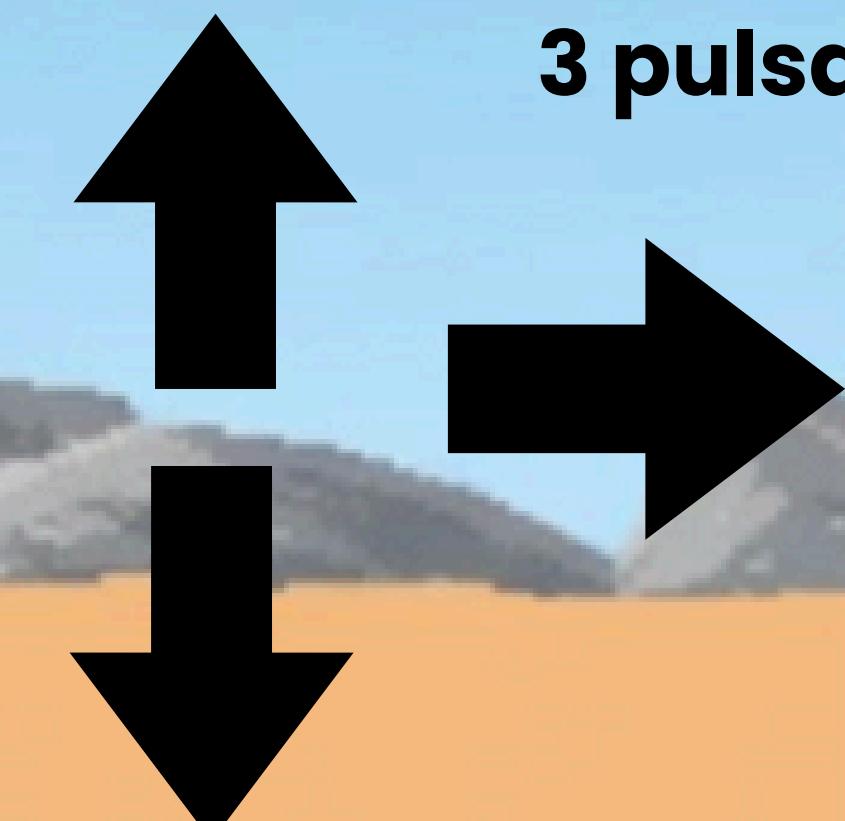


Arduino



Lista de materiales

Protoboard de 830 pines
Arduino uno
Resistencias 220
Leds
3 pulsadores



Cambios a futuro

- Agregaremos un nuevo fondo
- Se implementara un selector de nombre
- Se implementara el uso de arduino
- Se implementara la base de datos
- Detallar los Menu's
- Empezar con los manuales

!
SPOILER
ALERT



Cambios a futuro

- Agregaremos un nuevo fondo
- Para el nuevo fondo tenemos que hacer un sistema de capas donde una se superponga arriba de la otra
- Hacer un .exe



FIN