

GLACIER SCAPE

(ICE CLIMBER)

DESARROLLO:

MEMORIA

NOVIEMBRE 2017 – ENERO 2018

Gonzalo Alba Durán
gonalba@ucm.es

Celia Castaños Bornaechea
celica02@ucm.es

<https://github.com/Gonalba/IceClimbers>

Inicio del proyecto – Hito 1 (1 diciembre 2017)

Fue una entrega con poco contenido, principalmente fue llevado a cabo en los últimos días debido a varias causas entre las que destacan:

Nulo conocimiento del lenguaje a utilizar para programar, siendo este muy distinto a todos los anteriores que habíamos utilizado.

El adelantamiento de dos semanas de la entrega.

Acumulación de entregas de prácticas de distintas asignaturas.

La tardía incorporación a las clases de uno de los componentes por motivos deportivos.

Aún así la entrega no fue muy desastrosa. Al ser el comienzo y sin estar apenas hechos a lo que nos enfrentábamos conseguimos tener lo que nos proponíamos teniendo en cuenta el cambio de fecha. Lo malo que no estaba implementado de la forma que se nos exigía. Lo más básico e importante en aquel momento:

- Creación personaje principal.
- Lógica de movimiento mediante cursores.
- Movimientos laterales.
- Salto.
- Apoyo sobre una plataforma.

Aparte de lo básico del juego hubo que llevar a cabo la URL para la presentación y editamos la página web para que fuera visualmente más agradable. Aprovechando que iba a ser esto lo que se iba a mostrar añadimos un breve esquema para mejor comprensión de los oyentes.

Avance del proyecto – Hito 2 (19 de diciembre de 2017)

En las dos semanas y poco que duraba este hito el avance se percibía como nulo, y casi lo era.

A parte de volver que reestructurar todo el código, nos topamos con numerosas complicaciones que nos obligaron a retroceder más de lo que habíamos avanzado, llegando incluso hasta el extremo de tener casi que volver a empezar otra vez desde cero.

Por lo tanto ante el hito dos nos presentamos con casi lo mismo que en el hito uno pero habiendo añadido dos enemigos, cuya única funcionalidad era moverse de un lado hacia otro y trampeado, un pequeño mapa que era el único que funcionaba, con cualquier otro se rompía todo, y un código bonito y bien estructurado.

Finalización del proyecto – Hito 3 (26 de enero de 2018)

Es este periodo llevamos a cabo el proyecto casi completo: enemigos, mapas, sonidos, menús, bonus, vidas, puntos, ...

El comienzo fue muy lento, al igual que el segundo hito. A finales de las vacaciones de Navidad, ya desesperanzados por el poco avance que teníamos, conseguimos que el juego empezara a funcionar. Y a partir de ahí fue tomando forma.

Para la presentación conseguimos tener un menú, enemigos funcionales y, lo que más horas se llevó de todo, que el personaje rompiera los ladrillos de hielo con el martillo.

A partir de ahí y gracias a la doble ampliación del plazo de entrega, aún con otras numerosas entregas más, exámenes y con horarios de lo más complicados y absorbentes, conseguimos tener un juego. Aunque estaba muy lejos de los ideales que teníamos al principio al fin y al cabo era un juego.

Cuenta con varios fallos y distinciones respecto al juego original de Nintendo. Aquí algunas de las más destacadas:

- Los yetis y los osos no desaparecen por los laterales.
- El pájaro está todo el rato en el juego mientras que en el juego original aparece y al rato se marcha.
- Si la cámara sube mucho y Popo muere se queda atrapado abajo.
- No hay dos jugadores.
- Tiene menú de pausa, donde puede continuar, reiniciar el juego o volver al menú principal.
- Los yetis no transportan hielos para cerrar los agujeros.
- Existe la posibilidad de que al aparecer popo en el juego sea en la misma posición que un yeti y directamente pierda una vida. En este caso Popo se reestablece unos niveles más arriba.
- No hay plataformas movibles (nubes) como en el juego original.
- Hay una única verdura.