

# Pokémon Caught

Documento post mortem

15 de junio de 2021

Guillermo José Cervera Cervera

Fui probando ideas para el videojuego a medida que se me iban ocurriendo y traté de perfeccionarlas hasta que tuve algo funcional. Quise hacer un juego tipo Shoot 'em up, pero sin naves ni disparos y que estuviera relacionado con los Pokémon. Con ambas ideas en mente, fui creando el juego poco a poco. Si el desarrollo era bueno, continuaba agregando nuevas funcionalidades. De lo contrario, seguía trabajando en las funcionalidades anteriores.

Lo primero que hice, cuando estaba creando el juego, fue mostrar algo en pantalla. Así que intenté que se mostrara alguna cosa en la misma. Cuando funcionó, agregué código para hacer que estas se movieran. Estos primeros pasos pueden parecer simples. Pero era la primera vez que hacía un juego, así que, en realidad, me tomó bastante tiempo hacerlo, ya que estaba aprendiendo.

Luego añadí los lanzamientos de Pokéball del entrenador Pokémon. Posteriormente, agregué los enemigos. También agregué la detección de colisiones. Para que, de esta forma, los enemigos desaparecieran cuando alguna Pokéball los golpeaba. Finalmente, incluí los niveles de dificultad del juego, y las vidas y la barra de salud del entrenador Pokémon.

Lo que más costó desarrollar: todo el juego.

Lo que ha ido bien: el juego es funcional y jugable.