

Informe breve - Caza del Tesoro

Este documento comento un poco sobre las decisiones de diseño y los desafíos que me he encontrado a lo largo de la codificación de este.

Diseño

El diseño que he decidido utilizar para el juego Caza del Tesoro es un diseño enfocado en la búsqueda de un tesoro “pirata”, dándole la sensación al usuario de moverse por el tablero con su barco en busca del tesoro. He incorporado en el mapa la isla en la que se encuentra el tesoro y un amplio mar por el cual el jugador puede moverse. Con respecto al movimiento y las posibles posiciones que puede seleccionar el jugador, he optado por unos puntos color celeste para dar la sensación de que está siguiendo una ruta. Cuando llega al destino donde se encuentra el tesoro, este se abre mostrando las riquezas que alberga dentro.

Desafíos

La gran mayoría de los problemas que me han ido surgiendo a lo largo de la codificación del juego están relacionados con los bugs y colisiones en el mapa. El 90% de los bugs se han corregido en un solo método, que es *moverHeroe()*. Por ejemplo, tenía un bug que así que la posición del héroe se reiniciase cuando se encontraba cerca del tesoro, es decir, cuando el héroe se encontraba cerca del tesoro y pulsaba en tirar el dado para realizar otro movimiento, estos movimientos aparecían en la posición inicial del héroe. Solucione este problema recorriendo el bucle *for* haciendo que recorriera todos los botones en vez de los *td* de la tabla en busca del botón seleccionado por el jugador. Otro desafío con el que me topé consistía en implementar la función de movimiento, habilitándole al usuario los botones que puede seleccionar en función del número recogido por el dado.