

grupo 1 subsistema de fuerzas y restricciones

Conclusion, se entendio a la perfeccion el uso de las fuerzas y como aprovecharlo segun el uso que se quiere dar, mas con los ejemplos que dieron, como el ascensor o el resorte. Ademas del uso de articulaciones, y aunque fue algo no buscado en un principio, ellos crearon algo similar a una cadena.

Y la parte de explicar el agujero negro, que aunque se veia simple, es claro que es el que mas complejo era, aumentando la potencia original de atraccion, los limites de area 2D, para medir tambien las potencias de las fuerzas que actuan. Muy completo y facil de entender.

grupo 5 fisicas y colisiones 3d.

conclusion, me gustó mucho la presentación para entender la funcionalidad de las ruedas, ya que no conocía sobre el tema y fue bastante interesante entender como funciona todo. Además de las fuerzas que actúan sobre este, los trucos visuales que usaron para situaciones como hundirse o simular qué vuela. Además de una presentación extremadamente demostrativa hizo que fuera muy fácil entender como funcionaba todo. Además de que explicaban errores que fácilmente podría tener si intento aplicarlo yo en un futuro proyecto.

grupo 7

tiles

Conclusion, entiendo que la presentación fue más para mostrar todo lo que hicieron en el proyecto para la creación de ese juego pero siento que en la presentación del juego no se llegó a poder ver todo lo que ellos investigaron y interactuaron para poder sacar a flote lo que es tanto la optimización del juego como la investigación de los juegos meteoidvania. El trabajo grupal que ellos llegaron a hacer poniéndose a sí mismos cada uno un puesto del trabajo que los entraba para poder optimizar la situación del proyecto hizo que quedaron un juego muy estable a simple vista y que se veía completo tanto al principio como al final pero que no pudieron usar todas las técnicas que en la presentación mostraban o si las usaron, a simple vista no se noto

grupo trebol

subsistema animación 2d en godot

Conclusion, me gustó mucho la explicación que dieron para la diferencia de usos en lo que viene siendo frame por frame y un modelo a base de un esqueleto el hecho de que lo plegaron lo suficientemente bien para poder entender después la diferencia en la presentación que hicieron en el juego y la parte que más me gustó sería cuando ellos prestan sus propios diseños animados Como lo hicieron No solo para un personaje plano sino también uno de costado que le estaban agregando huesos o uno pasaría en caso de que un personaje más complejo se pase de un sistema de animación a otro, haciendo que esto sea o extremadamente complejo o directamente no se puede lograr

grupo 4

pathfinder

Conclusion, de todas las presentaciones es la que más me gustó ya que pude entender de forma muy gráfica muy fácil entender porque ellos lo mostraron de en tiempo real como una Inteligencia artificial seguía un camino para poder llegar a su destino además de las

herramientas que usaron y la facilidad con la que mostraron un problema que muchos casos se considera muy difícil esto terminó siendo algo que puede llegar a ser utilizable en cualquier situación incluso fuera del motor ya que la forma en lo que explicaron de que buscaban imponiendo un punto objetivo marcaban ciertos elementos como imposibles de pasar y otros que sí pueden pasar eso hacía creaba el camino automáticamente y mostraba en tiempo real como O cuál era el camino que estaba tomando esta Inteligencia artificial para poder seguir el camino hacia el objetivo además de los cuatro tests que mostraron que mostraron también el proceso y las funciones en todo caso de cuál serviría en cada caso ya que no siempre se necesita usar el que se actualice en tiempo real si termino haciendo un punto a otro este es suficiente para muchos casos de

grupo numero 6

colision y particulas

conclusion, fue muy interesante ver como ante la simulacion de el contacto de distintos materiales, se buscaba una solucion practica, que al estar bien hecha puede funcionar como codigo base para otros proyectos. La presentacion fue interesante ver como se comentaba como fueron resolviendo los problemas que surgen y que las soluciones en concepto, son faciles de entender

grupo 8

modelado 3D

conclusion, teniendo en cuenta que eran dos personas que nunca tocaron nada de modelado 3D, lograron recrear bien el modelo de referencia de amomgus, tomando como idea principal este, el modelo 3D era muy parecido, y la animacion que le dieron, no parecia alejarse mucho del movimiento original.

grupo 3

escenario con luces y sombras

conclusion, muy similar al grupo anterior, si no sabian nada de modelado, hicieron un monton, lograron un escenario bien armado, que no se sentia ni vacio o sobrecargado, ademas de que pudieron dar una demostracion de las luces, combinandolo con los objetos 3D que funcionaria como una demo tecnica para una explicacion bastante buena. Con los ejemplos dados, fue muy facil entender como las luces interactuaban con los modelos y otras luces además de que el escenario se nota que pudieron aprender unos trucos, para mejorarlo, como ensanchar el pasto y usar union, sustraccion y adicion en godot para objetos simples.

grupo 2

pacman

conclusion, teniendo en cuenta la dificultad de crear un juego, cuando comentaron cual era su objetivo y que es lo que terminaron haciendo, vi que usaron varios sistemas de godot para crear un prototipo, algunos con mas complejidad que otros, pero no se centraron en ninguno. Mas que investigar un sistema, un sub-sistema o una mecanica, usaron un poco de todo lo visto en clases ademas de algunas similitudes con los grupos que presentaron antes

