

## INFORME DEL PROYECTO: REBEL POINT (JUEGO EN C++)

### Explicación de lo realizado:

Nuestro juego "Rebel Point" fue creado en lenguaje de programación C++ utilizando la librería SFML. El juego trata sobre "Point" el personaje principal, que lucha por su supervivencia en un mundo lleno de enemigos, es un juego de acción en el que la exactitud, los gestos y la táctica son fundamentales para progresar y conseguir un alto rendimiento. El propósito principal es sobrevivir el máximo tiempo posible mientras eliminas adversarios mediante disparos y evitas que estos te alcancen. Los adversarios surgen constantemente y persiguen al jugador, incrementando la complejidad a medida que pasa el tiempo. El jugador obtiene puntos por cada adversario vencido, y el juego concluye si un adversario entra en colisión con el jugador.

### Desafíos superados:

1. **Usar SFML:** Fue un reto inicial instalar y configurar la librería debido a problemas de compatibilidad en algunos equipos. Esto se soluciona con investigación y apoyo del equipo.
2. **Coordinación:** Lograr que haya buena comunicación en equipo fue un verdadero reto, con tiempo de planeación grupal en horarios libres logramos acordar y repartirnos el trabajo y quedar en horarios para ver lo avanzado.
3. **Tiempo:** Hubo problemas debido a los horarios de cada persona, era incompatible en algunos días, pero se logró superar coordinando mejor.
4. **Crear Herencia:** Usar la herencia y el polimorfismo en nuestro código fue un verdadero reto, al no ser necesario la herencia debido a las clases que tenemos son muy distintas tuvimos que crear un "enemi2" que herede de "enemi" para poder implementarlo.

### Lecciones aprendidas:

- El uso adecuado del diseño de clases fue muy útil para evitar errores y simplificar el código.
- Trabajar en equipo y dividir el trabajo con el uso de repositorios nos permitió resolver problemas más rápido.
- La importancia de comentar el código para no perdernos en el proceso y saber que hace cada parte.
- Las enseñanzas de las clases no ayudaron mucho para poder hacer el código y no perdernos en el camino.

### Problemas:

- La primera versión nunca llegó a ser una sola parte ya que la incompatibilidad de los diferentes códigos impidió su funcionamiento.
- No tuvimos el éxito que hubiéramos deseado en la implementación del polimorfismo en el juego.

**Integrantes:**

- Ana Villagomez Iquira
- Jhoana Leslie Roque Quispe
- Gustavo Raul Bustamante
- Giancarlo Villachica Cuentas
- Francisco Cucho Juarez