**Informe de avances Proyecto Python**

**Tema:Palabras Huergo(Inspirado en el pasapalabras)**

**Integrantes:Facundo Benitez, Joaquín Iñaki Piñeiro Y Joaquín Rodriguez**

| Fecha | Trabajos realizados |
| --- | --- |
| 7/8/24 | Tema puntual trabajado en la jornada:  Pensamos la idea en nuestro grupo, determinamos que juego queríamos hacer y cómo implementarlo. Empezamos a buscar ejemplos del programa “Pasapalabra” de Ivan de Pineda.  Experiencias Positivas: Las experiencias positivas que encontramos fueron que la selección del juego y el saber que queríamos realizar, no fue un problema en lo absoluto.  Problemas:  Aprender a utilizar Pygame desde 0 generó complejidades para empezar a programar desde el primer día, cosa que no logramos.  Temas a investigar en las siguientes clases: Investigar con youtube y chat GPT funcionalidades de pygame. |
| 11/8/24 | Experiencias Positivas: Durante este día estuvimos iniciando con el diseño del programa. Joaquín Rodriguez se encargó de esta tarea, diseñando un fondo para el menú, para el minijuego y la búsqueda de un botón para el menú que iniciara el juego.  Problemas:  Durante este día se nos presentó el problema de que diseño utilizar y en qué formato implementarlo.  Temas a investigar en las siguientes clases: Investigar con youtube y chat GPT funcionalidades de pygame. |  |
| 14/8/24 | Experiencias Positivas:  Comienza la realización del juego, apoyándome en chat GPT, logré obtener la información necesaria para poder realizar la primera parte del código, es decir, poder cambiar de fondo con un botón. Además que en esta clase reíce el fondo del minijuego y descarte el original. Como última cosa añadí un nuevo diseño para el botón a la hora de volver al menú de inicio.  Problemas:propiado, pero el problema principal del día sería el poder realizar el cambio de fondos  En primera instancia se presentaron problemas como lo eran la centralización de los fondos y el ajuste de sus diferentes tamaños al que creía a con un botón ya que se me presentaron diversos problemas de control(no funcionaba).  Temas a investigar en las siguientes clases: Como poder implementar botones de decisión en pygame |  |

| 17/8/24 | Experiencias Positivas:  El diseño del fondo del minijuego fue actualizado.  Problemas:  Decidir qué diseño implementar.  Temas a investigar en las siguientes clases: Como poder implementar botones de decisión en pygame |
| --- | --- |
| 19/8/24 | Experiencias Positivas:  Hubo un cambio de planes a lo planteado originalmente. Charlado tanto con el profe como con el grupo, como sería el destino del juego. Además de investigación con youtube de como implementar el sistema de preguntas al código del juego.  Problemas:  Durante el transcurso del día se me presentaron problemas al intentar implementar las preguntas al no saber cómo hacerlo desde un inicio. Además, no sabía qué tipo de preguntas implementar y cómo hacerlo. Tampoco hubo muchos avances en torno al código o diseños.  Temas a investigar en las siguientes clases: Como hacer un sistema de preguntas con youtube y chat GPT |
| 21/8/24 | Experiencias Positivas:  Cambie el botón de inicio por unos más acorde al diseño, le añadí la cualidad de oscurecerse al estar “encima” con el cursor del mouse. Inicio de añadir el botón del tiempo que funciona para luego utilizarse en el rosco.  Problemas:  Se me presentó un error visual con el intento de la implementación del botón del tiempo, ya que este se empezó a glitchear con la pantalla. Además, tuve que se me complico la implementación de textos al programa y distintos tipos de tipografías.  Temas a investigar en las siguientes clases:  Cómo arreglar el bug y buscar diferentes tipografías |
| 23 y 24/8/24 | Experiencias Positivas:  Se eliminaron cosas como el botón del tiempo e implementamos el recuadro original en el fondo y arreglé el error con los textos, ahora viéndose como se debería ver. Además, hice un rediseño de los fondos, mejorándoles la calidad. Lo último que realice estos días fue el diseño desde 0 de las letras que compondrían al rosco en variantes(rojo, amarillo, verde y azul).  Problemas:  Cantidad de tiempo destinado a hacer estas actividades, al consumirme más de 12 hs de trabajo.  Temas a investigar en las siguientes clases:  Implementación de sistema de preguntas en el código. |
| 26/8/24 | Experiencias Positivas:  Se logra el diseño de los textos deseados y se obtienen las tipografías buscadas. El avance más significativo de este día fue lograr implementar las primeras 3 preguntas, apoyándonos de una versión de un código realizado por Rodriguez, mejorada con chat GPT. Se le anexó la funcionalidad de que al terminar el código volver al menú de inicio.  Problemas:  Logras un código funcional junto a chat GPT, además de los problemas de integración de los 2 programas en un mismo código(el código estaba separado en 2 partes, las preguntas y el menú)  Temas a investigar en las siguientes clases:  Mejoras para el código. |
| 28/8/24 | Experiencias Positivas:  Anexo de 3 preguntas más del mismo tipo. También se diseñó el segundo fondo del minijuego al decidirse hacer diferentes tipos. Se buscaron imágenes de famosos para la realización de un minijuego al estilo playquiz donde tendrás que adivinar un personaje. Luego de realizarse esta primera actividad, se trabajaría en 3 preguntas más del mismo tipo siendo en vez de un adivina el personaje un adivina el videojuego, por último se centró los textos e imágenes y se cambió algunas por otras de mejor calidad  Problemas:  Encontrar las imágenes adecuadas, y que celebridades y juegos seleccionar. El centrado de todas las preguntas  Temas a investigar en las siguientes clases:  Cómo lograr el último minijuego, en el cual se deberán cargar un video y un audio |
| 30 y 31/8/24  1/9/24 | Experiencias Positivas:  Realización del último fondo de los minijuegos, selección y edición del audio para la rocola, y también de un video de ondas que representarán el audio. Anexo de nuevas funciones para los minijuegos como lo son un delay entre las preguntas y que si elegís la opción correcta se ponga el texto el texto en verde y, si es incorrecta, se ponga el texto en rojo y en verde la opción correcta. Con ayuda de chat GPT, logramos la realización del último minijuego que sería la rocola.  Problemas:  No saber cómo cargar audio y video en pygame, ya que los ejemplos de chat GPT no eran adecuados o eran erróneos y youtube no te otorgaba información útil. Además, la función necesitada era muy difícil de ejecutar, pero el problemas más grande fue la dificultad de poder realizar el juego debido, en primer lugar, a que su realización de este era muy complicada de hacer, al punto que las funcionalidades fueron 100% hechas por chat GPT, que aunque las comprendemos, no quita ese hecho. Encima, una vez realizado el juego seguían apareciendo errores inesperados. Pero un problema que seguíamos sin solucionar era la unificación con el código principal  Temas a investigar en las siguientes clases:  Buscar cómo unificar ambos códigos |
| 2/9/24 | Experiencias Positivas:  Durante este día estuvimos llenando la información del Temple de avances y nos organizamos con el grupo para lograr un mejor resultado del que veníamos teniendo con los proyectos.  Problemas:  No pudimos avanzar nada de la parte de la programación  Temas a investigar en las siguientes clases:  Buscar cómo unificar ambos códigos |
| 4/9/24 | Experiencias Positivas: Durante este día obtuvimos nuevas herramientas que nos ayudaron a poder gestionar mejor la unificación de los códigos logrando que aparezca el audio de la rocola.  Problemas:  Seguimos sin poder lograr la unificación de los códigos, y surgió la preocupación de no poder llegar a poder hacer el rosco.  Temas a investigar en las siguientes clases:  Buscar cómo unificar ambos códigos |
| 6/9/24 | Experiencias Positivas:  Logramos la unificación de los 2 códigos de forma correcta y sin problemas, se le anexó una nueva función que fue el botón de Tutorial, se hicieron los diseños del botón tutorial y del fondo de este.  Problemas:  Se presentaron una serie de errores con la implementación del Botón de Tutorial.  Temas a investigar en las siguientes clases:  Solucionar los errores del botón tutorial |
| 9/9/24 | Experiencias Positivas:  Se soluciono los errores del Botón de tutorial, y se anexo 3 canciones mas al juego, además que se debatió la posibilidad de eliminar el rosco y transformar el código de Pasapalabra a un Play Quiz(Juego de preguntas tipo trivia)  Problemas:  Se genero un problema que es que desapareció el diseño del botón de return en el MiniJuego(solo el diseño sigue apareciendo el rectángulo aunque se ve invisible)  Temas a investigar en las siguientes clases:  Solucionar el error y investigar como hacer el código |
| De el 10/9/2024 a 12/8/2024 | Experiencias Positivas:  Se diseñaron los Botones tanto de Pasapalabra, Retorno, y un nuevo Botón de Start., también el fondo del Rosco, y se logró avances muy prometedores con el rosco,  Problemas:  Ponerse de acuerdo con los diseños y poder entender cómo hacer un código como es el rosco, tales como el lograr que si se saltea una pregunta con el botón pasapalabra, se vuelva a esa pregunta al terminar de pasar, también como lograr hacer que aparezcan correctamente las letras rojas, verde y amarilla  Temas Para investigar:  Como lograr hacer los avances que mencionamos en los problemas |
| 13/9/2024 | Experiencias Positivas:  Se completaron todas las preguntas para el pasapalabra, y se mejoraron la calidad de los fondos además de añadirse un fondo de final.  Problemas:  No se pudo lograr conseguir los avances que se querían.  Temas Para investigar:  Completar la funcionalidad del botón de pasapalabra y de los diseños |

| 15/9/2024 | Experiencias Positivas:  Nos juntamos entre los 3 integrantes para poder trabajar en todo lo necesario para la entrega, se consiguió el Banner, y se trabajó exhaustivamente en conjunto para intentar hacer el rosco( cosa que decidimos abandonar porque no pudimos llegar a arreglarlo), se transformó el código de pasapalabra a play quiz, añadiendo más fondos preguntas e imágenes.  Problemas:  La cantidad de horas dedicas fueron demasiadas estando más de 9 horas con el proyecto, la cantidad de problemas que se generó con el desarrollo del rosco fueron demasiadas, siendo que ni chat gpt podía ni guiarnos, y orientarnos, el ambiente de trabajo debido a las horas se volvió algo inaguantable y desagradable, además que la transformación a play quiz nos ralentiza todo el desarrollo de los docs, banners, etc. La situación terminó con dejarnos hasta horas muy tardías de la noche. |
| --- | --- |