DevLog: MagicChess

# 17-05-2024

Definición de la idea del juego. La idea consiste en un juego de ajedrez visto desde arriba con la innovación o adicción de powerups. Estas aparecerían por el tablero con distinta frecuencia y rareza.

# 24-05-2024

Esta clase teníamos que ya empezar a trabajar por nuestra cuenta en el juego. Entonces como no sabía que hacer, busqué en GITHUB un ajedrez en C# ya hecho. Lo busque en C# ya que voy a programar en Godot con ese lenguaje de programación. Encontré uno bastante completo (ChessSharp). Estuve toda la clase viéndolo y entendiéndolo. Con el profesor llegamos a la conclusión que estaba muy bien hecho.

# 14-06-2024

Entendiendo las clases de la solución de ajedrez en C# que encontré, realicé el diagrama de clases para entenderlo mejor y poder empezar a pensar el cómo añadirle la funcionalidad de los powerups en el modelo.

Además, definí tres tipos de rareza de estos, éstos son: normales, raros y legendario. En cada uno ya nombré un par de ejemplos.

En la categoría normal puse los siguientes: congelar; eliges la pieza del oponente que deseas que no pueda mover en el próximo turno, mojar; eliges un casillero desocupado para mojarlo, al hacerlo la próxima pieza que se mueva ahí se “resbalará” y caerá en un casillero aledaño, muralla; lo colocas en un casillero y por dos turnos evitará que cualquier ficha se pueda mover ahí.

En la categoría de raros definí los siguientes dos: teletransportarse y tener dos turnos. Con el primero puedes moverte a casi cualquier casillero vacío del juego menos a las dos filas de tu adversario. Y el segundo congelas al oponente y pierde un turno.

En la categoría de legendario definí uno solo, el escudo, este permite que la pieza que lo tenga colocada se salve de ser comida.

Definí también el nombre del juego, esté será: MagicChess o en español el Ajedrez Mágico.

# 16-06-2024

A partir del curso de Platzi de Lucio Negrello de Diseño de Videojuegos: El Documento de Diseño y la guía extensa de preguntas que son parecidas a las que mandó como bibliografía el profesor Mauro, avancé en la elaboración del mismo.

Desarrollé textualmente el resumen básico del juego, la jugabilidad, las mecánicas, los modos y las pantallas del juego.