|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Pontificia Universidad Javeriana Cali  Dirección: Cl. 18, Cali, Valle del Cauca  [Teléfono: 3218200](https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=pontificia+universidad+javeriana+cali) | OneGate |  |
| informe del proyecto | | | | |
| Resumen del proyecto | | | | |
|  | | | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fecha del informe | Nombre del proyecto | Preparado por |
| 31/05/2021 | **The Herz Adventure** | Fabian Antoyne Garcia  Carlos Steven Guerrero  Daniel Caicedo  Laura Sofia León |

|  |
| --- |
| ¿Qué PROBLEMAS TUVE AL HACER EL PROYECTO? |
|  |

Voy a intentar que esto no se alargue mucho, porque en cuanto a problemas podria casi que decir que todo lo que fue trabajo personal, respecto a lo que a mi me correspondía fue un problema, el trabajo en grupo si lo maneje bien. Mi principal problema surgió al tener que lidiar con una librería inmensa y completamente nueva. Todo desde cero, toco experimentar con todo lo que me viniera a la mente, y claramente ese proceso lleva de por medio bastantes fracasos y errores, y todo esto resulto una maldición para mi vida en estas ultimas dos semanas debido al tiempo. Por lo general soy una persona que intenta darlo todo, y tiende a aspirar a buenos resultados, todo esto especialmente cuando esta trabajando en grupo y los demás esperan algo de mi, pero el tiempo no favoreció en lo absoluto. Y en general mis problemas fueron con la librería y el poco tiempo que hubo para aprenderla y acostumbrarse.

|  |
| --- |
| ¿Qué APRENDI? |
| Aprendí a usar varias cosas de la librería SFML, a aplicar mejor el tema de la herencia en la POO, y lo mas importante, aprendí que soy aun mas ineficiente e inútil de lo que esperaba, pues me di cuenta que ni dando el 100% de mi soy capaz de lograr mis metas. |
| ¿Qué ME GUSTÓ? |
| Me gusto experimentar el hacer un videojuego como debe de ser, aplicando todo lo que un buen videojuego debe tener, ver los errores, el progreso, todo. También me gusto mucho el trabajo en equipo. Y lo mas importante, me gusto el resultado, es raro en mi decir algo así, pero me siento bien con lo que hice, se que no lo hice del todo bien y que por el tiempo quedaron cosas al aire, pero al menos se que lo di todo de mi, y si ese es el resultado del 100% mio junto con el gran esfuerzo de todos pues esta bien. |
| ¿Qué NO ME GUSTÓ? |
| ¿Qué HIZO CADA MIEMBRO DEL EQUIPO? No me gusto para nada el tiempo que se nos dejo para realizar este trabajo, puesto que hay que tener en cuenta el tiempo que toma aprender una librería o lenguaje nuevo, acostumbrarse, aprender miles de cosas nuevas como colisión, cargado de mapas, animación, etc. Y si, se que la interfaz grafica no era obligatoria, pero se podía leer entredientes que sin interfaz grafica el proyecto no iba a quedar tan bien, se podía sentir esa presión invisible de que tocaba hacerle una buena interfaz grafica. Porque puedo jurar que no deje de trabajar en el proyecto ni un día, estuve todo el tiempo en esto, muchos días sin dormir, reflexionando sobre mi vida, cayendo en desesperación, angustia, ansiedad, todo, hasta el punto de que mi mama lo noto y me esta buscando ayuda psicológica porque mis facetas mas feas salieron en lo que trabaje en este proyecto, entonces no le deseo estas sensaciones a nadie en el mundo, así que por esto me gustaría hacer la recomendación, de que la próxima vez que vaya a dejar este tipo de trabajos tenga mas en cuenta los factores, el tiempo especialmente, porque si hubiéramos tenido 1 mes seguramente hubiéramos podido entregar un juego mas completo y totalmente funcional, tampoco el nuevo Call of Duty, pero si algo bastante decente y con la menor cantidad de bugs. Y hago esta recomendación también porque se que uno de sus propósitos es ir mejorando sus cursos, entonces espero esto ayude. |
| **Fabian Antoyne:**   * Implemento el mapa. * Avanzo parte de la lógica de la escena fuera de combate (colisiones con entorno y enemigos). * Desarrollo el menú de pausa   **Carlos Steven Guerrero :**   * Ayudo en el desarrollo del UML. * Se encargo del inventario del juego. * Se encargo de la historia del juego. * Se encargo de las armas y los ítems en general del juego.   **Daniel Caicedo Jaramillo:**   * Creo el UML y desarrollo gran parte. * Se encargo de gran parte de la lógica de la escena del combate. * Ayudo en el desarrollo de la lógica de las colisiones. * Ayudo en la determinación de varios sprites y texturas del juego, especialmente buscando algunos botones y los ítems en general. |
| NOTAs **Laura Sofía León:**   * Ayudo en la creación del UML * Creo la base del proyecto(ventana, animaciones, movimiento, físicas, carque de sprites y texturas, manejo de ciclos, y renderizado) * Optimizo movimiento del jugador, y manejo de sprites. * Se encargo de toda la parte grafica de la escena del combate. * Avanzó un poco en la lógica de combate |
| **Individual: 4.5**  **Laura Sofia Leon: 5.0**  **Steven Guerrero: 5.0**  **Daniel Caicedo: 5.0** |



