|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 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? |
|  |

El primer problema que me encontré fue la planeación. Al ser cuatro personas las tareas se podrían haber repartido de una mejor manera. Asimismo, pudimos haber trabajado mejor el diagrama UML antes de empezar a programar para así tener metas más claras.   
En segundo lugar, problemas de conocimiento con respecto a git. Errores inesperados los cuales tuve que buscar o resolver de maneras no tan convenientes.  
Finalmente y con base en el primer punto, considero que nos repartimos de manera inequitativa las tareas. Por ejemplo, siento que pude haber aprendido más de SFML, sin embargo no tuve la oportunidad pues mis compañeros se encargaron de la mayoría de la parte gráfica.

|  |
| --- |
| ¿Qué APRENDI? |
| Reforcé los conceptos vistos en clase, como polimorfismo, herencia y al asignar atributos y funciones. Asimismo tuve la oportunidad de trabajar en equipo, lo cual espero me prepare para el futuro. |
| ¿Qué ME GUSTÓ? |
| Qué tuve la oportunidad de trabajar en equipo (me parece más realista que hacer un proyecto solo). También me gusto que pudimos usar la librería SFML (aunque si me gustaría revisarla más). |
| ¿Qué NO ME GUSTÓ? |
| ¿Qué HIZO CADA MIEMBRO DEL EQUIPO? Siento que el tiempo fue una gran limitante. El proyecto era bastante largo y no era la única responsabilidad, pues veo otras clases. Sin embargo esto se presenta siempre en la vida del universitario, así que todo lo que puedo hacer es resignarme y aceptarlo. |
| **Fabian Antoyne:**  **-**Se encargo de una gran parte de la parte visual (sfml)  **-**Se encargo de colisiones del jugador y de esta clase en general.  **-**Asimismo se encargo del mapa (la mazmorra), dibujarla, etc.  **-**Nota : 5  **Carlos Steven Guerrero :**  **-**Se encargo del inventario.  **-**Se encargo del equipamiento (aquello que el jugador puede llevar encima).  **-**Se encargo de las armas.  **-**Nota: 5  **Daniel Caicedo Jaramillo:**  -Ayudo con el diagrama la UML.  -Se encargó de la lógica de combate. Creo las  -Creo la base de algunos clases principales.  -Ayudo con la lógica del juego, como colisiones.  **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 * Nota: 5 |
|  |
| **Individual: 5** |



