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

Saber cómo combinar el motor grafico con el uso de POO, puesto que es necesario saber como dividir las funcionalidades de la librería para hacer la creación del jugador mucho más fácil. el uso de sprites, mensajes, movimiento, velocidad, y la lógica que conlleva. Junto con esto, al principio tuve muchos problemas con el uso de apuntadores y variables dinámicas, pues generaban errores de memoria que desconocía.

|  |
| --- |
| ¿Qué APRENDI? |
| Personalmente, siento que con este proyecto no solo logre reforzar nuevamente la estructuración de la programación orientada a objetos (polimorfismo, clases abstractas, herencia, etc.) Sino que también logre darme un pequeño abrebocas a lo que es el desarrollo de videojuegos desde 0, desde establecer como será su base con el diseño UML, hasta la implementación de las clases y la importancia de desarrollar bien cada una para que el videojuego pueda ser verdaderamente entrañable, aprendí en baja medida el trabajo de un tester, del programador y del diseñador gráfico. Aprendí el sentimiento de conocer los famosos glitchs, bugs, fallos, de tu propio código y la complejidad de usar un motor gráfico. Entre otras cosas, pude entender mejor el funcionamiento de los apuntadores y cuando emplearlos, como funcionan las físicas de movimiento libre de un jugador, optimización de clases y la importancia de la comunicación cuando se desarrolla un proyecto en grupos. |
| ¿Qué ME GUSTÓ? |
| Me gustó poder usar un motor grafico para mi primer videojuego “formal”, además de que ser la encargada de la parte grafica del escenario de combate. Me gusto mucho ser la “diseñadora artística” del mapa y del combate. |
| ¿Qué NO ME GUSTÓ? |
| ¿Qué HIZO CADA MIEMBRO DEL EQUIPO? Por mas que me guste el desarrollo de videojuegos, lo que menos me gustó fue el tiempo brindando para realizar un videojuego con tantas funcionalidades, considerando que parte del tiempo también se repartió en aprender una librería desde 0 y entender cómo usar un motor gráfico. |
| **Fabian Antoyne:**   * **Hizo toda la lógica de colisión** * **Desarrollo el mapa por completo** * **Desarrollo funcionalidades como menú de pausa** * **Se encargo de la lógica en el mundo abierto**   **Carlos Steven Guerrero:**   * **Creo inventario e inventario de posiones** * **Trabajo un poco en la lógica de las colisiones con ítems** * **Hizo la selección de ítems con su descripción**   **Daniel Caicedo Jaramillo:**  - Ayudo con el diagrama la UML.  - Se encargó de la lógica de combate. Creo las  - Creo la base de algunas 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 |
| **Individual: 5.0**  **Daniel Caicedo: 5.0**  **Steven Guerrero: 5.0**  **Fabian Antoyne: 5.0** |



