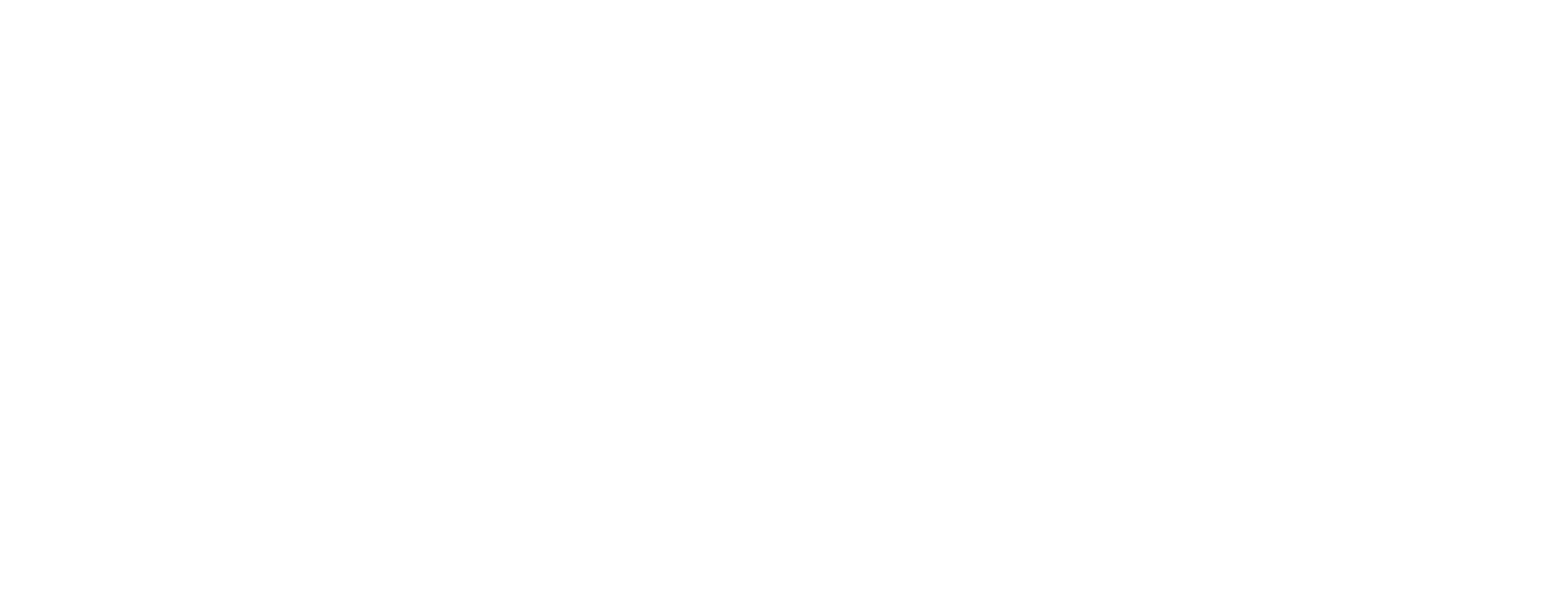
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Pontificia Universidad Javeriana Cali**  **Dirección: Cl. 18, Cali, Valle del Cauca**  [**Teléfono: 3218200**](https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=pontificia+universidad+javeriana+cali) | OneGate |  |
| informe del proyecto | | | | |
| Resumen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

* Utilizar una librería completamente desconocida
* La librería no funcionaba de manera tan sencilla como “colocar cosas”, sino que teníamos que tener en cuenta muchas pequeñas variables, por ejemplo al momento de hacer las colisiones.

|  |
| --- |
| ¿Qué APRENDI? |
| * Reforcé el conocimiento general de POO, clases abstractas, herencia, polimorfismo, etc. * Aprendí cómo se debería hacer un UML para un programa grande como lo es el juego. * Aprendí a trabajar en un equipo más grande, ya que hasta el momento solamente había trabajado en equipos de dos personas. |
| ¿Qué ME GUSTÓ? |
| * Ponerle nombres a las pociones y descripciones, me hubiese gustado trabajar en una historia y caracteristicas de verdad, pero honestamente; el tiempo no nada para hacer algo de ese calibre. |
| ¿Qué NO ME GUSTÓ?  * El poco tiempo dado * Que la profesora no haya tenido en cuenta que un videojuego es completamente distinto a un software tradicional, ya que en este la mayoría de las funciones se encuentran corriendo de manera continua, por lo que implementar un apartado de view es prácticamente imposible, ya que todo es view. * El poco tiempo para aprender un librería completamente nueva en tan poco tiempo. * La cantidad de pequeños detalles que tuvimos que omitir debido al poco tiempo. * y una cosa, extender el plazo no es extender el sufrimiento, por lo menos no en mi caso, es darme más tiempo para prepararme y poder presentar algo bueno, tampoco puedo dedicarme 24/7 a un proyecto porque tengo otras materias y cosas por hacer, pero haber tenido aunque sea una semana más hubiese aumentado increíblemente la calidad de vida de mí y de mis compañeros, ya que nosotros no pasamos una semana descansando y la última nos pusimos a hacer el proyecto, estuvimos desde el día 1 haciendo el UML para saber bien cómo nos íbamos a distribuir las distintas tareas, el problema aquí es que nosotros idealizamos demasiado las herramientas que teníamos, asumimos que SFML era cómodo de usar, cosa que no era así, pero no podíamos cambiar de librería a mitad del proceso, porque no había tiempo, mucho menos pudimos explotar otras por el mismo motivo. En general lo que no me gustó fue la falta de tiempo. |
| ¿Qué HIZO CADA MIEMBRO DEL EQUIPO? |
| **Fabian Antoyne:** UML, apartado gráfico general, colisiones (items, terreno), trabajó el combate, diseñó todo el mapa por completo, buscó sprites y los colocó de manera estratégica, además de la ardua tarea de diseñar el sistema de puertas.  **Daniel Caicedo Jaramillo:** UML, apartado gráfico general, downcasting de las pociones desde item, se encargó de los items en general, ataques del apartado de combate, también trabajó en la lógica del combate.  **Laura Leon:** UML, Se encargó de la parte gráfica general (sprites, movimientos, mover la cara hacia donde se mueve el personaje, etc.) el apartado gráfico del combate, botones, ataques. |
|  |
| **Individual:**  } |

Notas:

Laura: 5

Fabian: 5

Daniel: 5

Steven: 4.8