

POS-MORTEN

Descripcion

Durante el proyecto estuve a cargo de la implementacion de las funcionalidades de:

- Movimiento lateral del grupo de enemigos,
- La creacion los textos de score y high score con el sistema de actualizacion segun el puntaje que daba el enemigo eliminado y la actualziacion y almacenamiento del high score
- El ataque de los enemigos, que incluia el steering behaviour, la incoportacion de la colision enemigo-jugador

Que salio bien? ▶▶

Se cumplio con la meta inicial de desarrollar las funcionalidades obligatorias de movimiento de los enemigos y los scores

Se crearon funcionalidades de bono del ataque del enemigo y almacenar el high score para una proxima sesion

Se aplicaron las recomendaciones dadas por el profesor en las entregas parciales

Se aterrizaron los conceptos aprendidos en el curso aprendiendo un nuevo paradigma de desarrollo

Que salio mal?

No logre implementar la rotacion de los enemigos en el ataque

Tuve un reproceso importante en la implementacion de los scores pues no cumplian con el patron

Que se puede mejorar?

Solicitar apoyo a los compañeros de forma mas temprana

Repasar los videos y demos del curso para aclarar dudas puede hacer mas efectivo el trabajo

Realizar mas sesiones de trabajo en conjunto con los compañeros

Evaluacion

Considero que se entendieron y aplicaron los conceptos vistos en el cursos, los patrones Command GameLoop, ServiceLocator, State. Sin tener este conocimiento no hubiera sido posible desarrollar el proyecto bajo las pausas establecidas.

Particularmente para ECS se entendio esta arquitectura logrando implementarlo para las diferentes funcionalidades.

Con estos conocimientos adquiridos mas los temas complementarios creo que cumplo con el objetivo del curso y el mio propio de tener las bases para el desarrollo de videojuegos