

TAP

REPORTE PROYECTO RETRO BOXING

ELABORADO POR:

MICHELLE SALCIDO

JIMENA MUÑOZ

Reporte del Código: Juego "Retro Fight" (BOXING)

Descripción General

Este código implementa la interfaz gráfica de un videojuego llamado "**Retro Fight**" (también nombrado "BOXING"), desarrollado en **Python** utilizando la biblioteca **PySide6 (Qt for Python)**. Se trata de un juego de lucha en dos jugadores, que incluye diferentes ventanas para configuración, puntuaciones, nombres de jugadores y conexión a partidas.

Estructura del Código

El programa está organizado en varias clases, cada una representando una ventana o sección de la aplicación. A continuación, se describen:

GradientWindow (Clase base)

- Ventana personalizada con un **fondo degradado (gradiente)**.
- Utiliza paintEvent para dibujar el fondo con QLinearGradient.

VentanaNombres

- Solicita los nombres de **Jugador 1** y **Jugador 2**.
- Verifica que ambos campos estén llenos.
- Tiene botones para comenzar el juego y regresar.

Ventanajuego

- Pantalla intermedia con botones para:
 - **Crear partida**
 - **Unirse a partida**
 - **Regresar** al menú principal

Ventanacrearpartida

- Muestra una ventana que simula la opción de **unirse a una partida**.
- Incluye botones de regresar y continuar (simulados con un QMessageBox).

Ventanaunirsepartida

- Similar a Ventanacrearpartida, pero para la acción contraria (**crear partida**).
- También incluye acciones simuladas.

Ventanapuntuaciones

- Muestra una lista de puntuaciones (aunque aún no implementa el listado).

- Tiene opción para regresar al menú.

Ventana configuración

- Interfaz de configuración básica.
- Tiene un botón para regresar, sin otras opciones aún.

Juego (Ventana Principal)

- Es la **pantalla de inicio del juego**.
 - Reproduce música de fondo (QMediaPlayer + QAudioOutput).
 - Muestra botones para:
 - **Iniciar juego**
 - **Ver puntuaciones**
 - **Entrar a configuración**
 - Tiene un **fondo con imagen personalizada** (set_background_image).
 - Al iniciarse, muestra un **mensaje de bienvenida** con los nombres de las autoras del proyecto.
-

Estética

- Se utiliza una **tipografía grande y llamativa** (Arial, estilos Bold).
 - Uso extensivo de **colores pastel y degradados personalizados** para cada sección.
 - **Botones estilizados** con bordes redondeados y colores vibrantes.
 - Diseño adaptado a **pantalla completa** (showMaximized()) en todas las ventanas).
-

Multimedia

- Integra música de fondo con:
 - QMediaPlayer
 - QAudioOutput
 - Carga desde el archivo: proyecto/music/fondo2.mp3.
-

Recursos Externos

- Imagen de fondo para la pantalla principal: proyecto/imagenes/fondo_inicio.jpg.

- Música de fondo: fondo2.mp3.
-

Observaciones Técnicas

- Algunas clases como Ventanacrearpartida y Ventanaunirsepartida están intercambiadas (los nombres y funcionalidades no coinciden del todo).
 - No hay lógica real de juego aún: **no se inicia una partida como tal**, solo navegación de interfaz.
 - Se puede mejorar la reutilización de componentes usando herencia o widgets personalizados.
 - Se recomienda incluir validaciones para rutas de archivos multimedia (música/imágenes).
-

Autores

- Juego realizado por:
 - **Jimena Muñoz**
 - **Michelle Salcido**

(Información mostrada en el mensaje de bienvenida de la app)

Sugerencias de Mejora

- Implementar el motor del juego (movimiento, combate, etc.).
- Manejar puntajes reales y almacenamiento en archivo o base de datos.
- Agregar opción para configurar volumen o silenciar la música.
- Validar la existencia de archivos externos y mostrar errores amigables.
- Incluir animaciones o sprites en futuras versiones del juego.