

Programación de Computadores PONG

Presentado por:
Miguel Antonio Parrado Pardo
mparradop@unal.edu.co

Profesora:
Stephanie Torres Jiménez
sttorresj@unal.edu.co

Diciembre 12 de 2020



Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ingeniería
Departamento de ingeniería Mecatrónica

2020 - II

Contenido

Introducción	1
Campo de acción	1
Definición general del proyecto.....	1
Objetivos	1
Resultado esperado	2
Con la realización de este proyecto se espera obtener un programa simple, que pueda ser usado como método de entretenimiento.....	2
Datos extraídos de la web	2
Resultado obtenido total	2
Demostración del proyecto	3
Trabajo a futuro.....	5
Conclusiones	5

Introducción

El presente trabajo que ha sido desarrollado para la materia de computadores, evidencia la aplicación de los temas vistos durante el proyecto y los conocimientos que se han adquirido mediante este, además de investigación en distintas fuentes y aprendizaje externo para llevar a cabo el producto de la mejor manera posible.

Consiste en un juego de nombre “PONG”, uno de los primeros juegos creados y con una premisa bastante simple: Dos rectángulos, que son conocidos como pañetas, y un cuadrado pequeño que se conoce como la pelota. Las paletas deben bloquear la pelota, de no ser así, el adverso gana un punto.

Campo de acción

Entretenimiento por medios digitales

Definición general del proyecto

Se estima recrear el juego de PONG, con la ayuda de la librería “turtle” de Python, apoyándose en los conocimientos adquiridos sobre esta plataforma.

Objetivos

Generales

- Generar un programa simple de entretenimiento.

Específicos

- Aplicar lo visto en clase de programación.
- Comprender y aplicar los conocimientos adquiridos sobre la librería “turtle”

Resultado esperado

Con la realización de este proyecto se espera obtener un programa simple, que pueda ser usado como método de entretenimiento.

Datos extraídos de la web

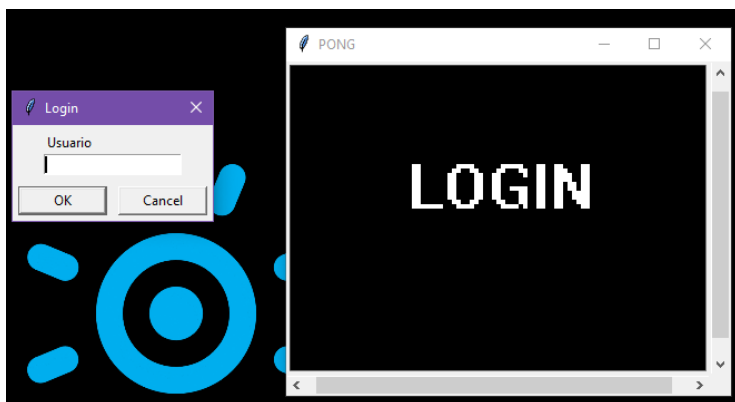
Se extrajo información haciendo uso de la página de Wikipedia “PONG” del apartado de nombre “Juego”; ese texto se extrajo y se utilizó en la pestaña de información del juego.

Resultado obtenido total

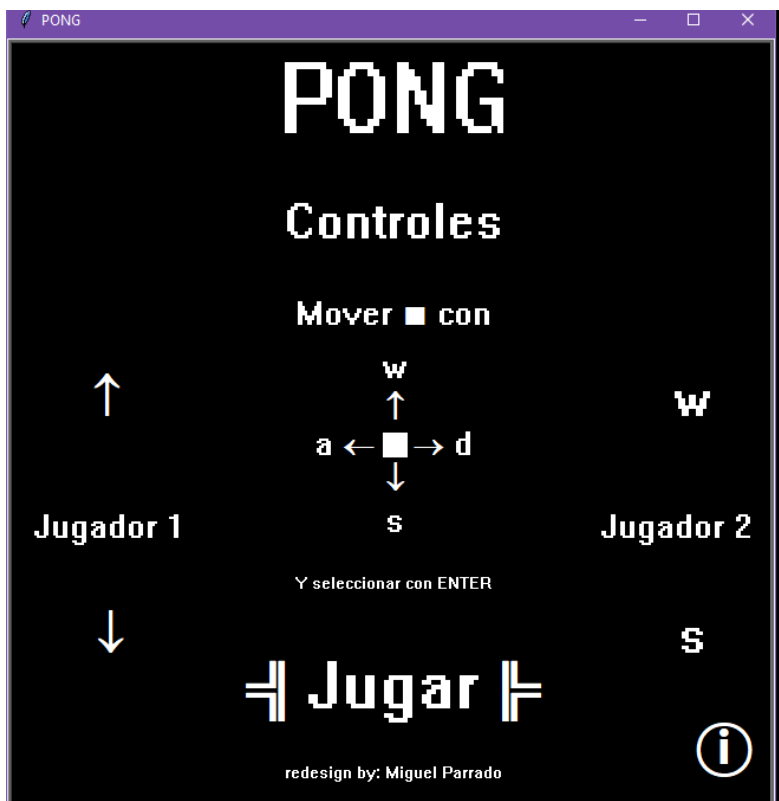
El producto obtenido es una recreación del video juego “PONG” El cuál consta con un apartado de información, en el que se explica brevemente en qué consiste el juego. Consta también de dos modos de juego diseñados para un jugador o dos jugadores.

Demostración del proyecto

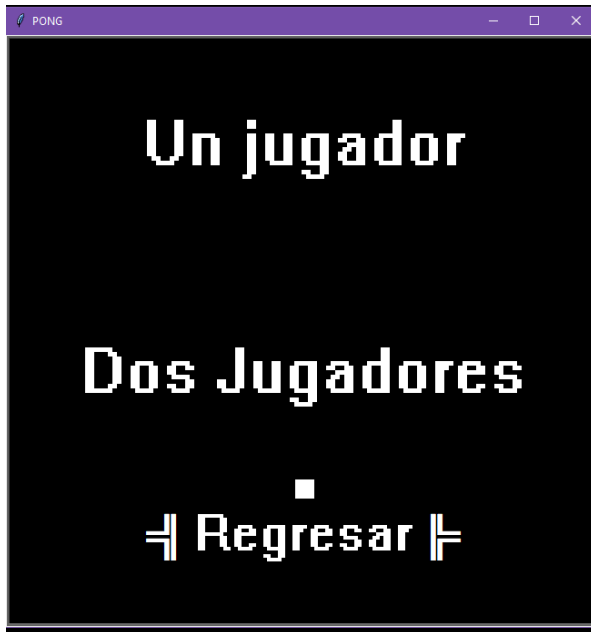
Menú de login:



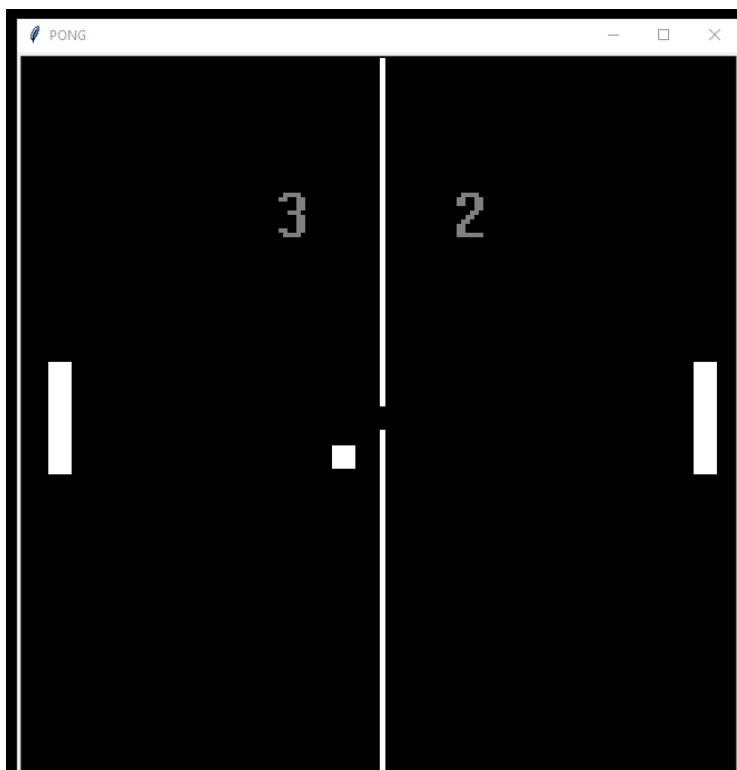
Menú principal



Seleccionador de modos



Juego principal:



Trabajo a futuro

El código se puede amplificar mucho más, se pueden incluir nuevos modos de juego, adaptar para más jugadores o expandirse a otro tipo de videojuegos clásicos, para así lograr una biblioteca de videojuegos.

Conclusiones

Durante la realización de este proyecto se logró evidenciar que lo aprendido en programación de computadores tiene una aplicación real, y que, aunque el programar en sí puede parecer sencillo requiere de bastante atención y lógica. También, mediante esto se demuestra la importancia de la disciplina para obtener trabajos de calidad y que satisfagan las expectativas del programador.

En el proyecto se ve reflejado todo lo aprendido durante la clase de programación, además de expandir los conocimientos previos con parte de un aprendizaje autónomo.

De manera personal, se concluye que el proyecto cumple con las expectativas propuestas; sin embargo, se podría mejorar y ampliar un poco más, además de que se pudo haber obtenido un mejor producto contando con la ayuda de un compañero, que compartiese sus conocimientos e investigaciones.