

Rapid Roll de Nokia modificado

Miguel Antonio Buriticá Vargas
Universidad Nacional de Colombia
mburiticav@unal.edu.co

28 September 2020

I. OBJETIVOS

A. Adquirir las habilidades que se obtienen programando:

Para empezar en el extenso mundo de la programación, hay que adquirir conceptos básicos, conceptos que vemos dentro de las clases, pero, para aprender seriamente a programar y entender lo que conlleva el desarrollar algo, hay que llevarlo a la práctica, para hacer realidad un proyecto. Haciendo uso de la programación como instrumento, aprender a trabajar en un proyecto completo y llevar el tratamiento de todos los aspectos, hacerlo de manera exitosa es el principal objetivo. Encontrarse con todas las dificultades posibles a la hora de llevar a cabo un programa, superarlas y con esto ser mejor programador.

B. Alimentar la nostalgia:

Para llevar a cabo el principal objetivo, fue necesario elegir algo que llamara la atención, al menos a mí. Basado en la nostalgia, al haber tenido contacto con los clásicos celulares Nokias que traían juegos como Snake, space impact, diamond twister 2, entre otros. Juegos como los anteriores producen nostalgia, entonces haciendo hincapié en esto, se hará revisión del clásico space impact, dentro de un lenguaje de programación como lo es Python.

C. Desarrollar un proyecto satisfactorio:

Para terminar, el objetivo para finalizar el proyecto es que el juego sea disfrutable, tanto o más que aquel juego que he tomado como inspiración, por ello, se dará una dinámica e historia lo suficientemente agradable como para que sea un juego casual, pero, que dé algo que recordar y se vuelva a jugar no solo por nostalgia, sino por una dinámica atractiva.

II. JUSTIFICACIÓN

Los criterios que se han tenido en cuenta para sostener la creación de un juego sobre cualquier otro proyecto comprenden desde que tantos proyectos innovadores o con carácter propio podrían hacerse de un momento a otro hasta que tan realmente importante es la elección del proyecto, tomando en cuenta la primera idea, se ha llegado a la conclusión de que es difícil y hasta tal vez sea de suerte encontrar una idea de este tipo, dejando de lado esta opción, en vez de buscar o construir una idea única, tomemos algo como un juego, con una dinámica tan sobre-explotada hoy en día, pero, desarrollándolo de buena manera, dedicando atención y empeño. Haciendo de una idea ordinaria como hacer un “remake” nostálgico, algo que al menos sea satisfactorio para quien lo desarrolla, además, un juego puede claramente explotar mis habilidades como programador y enseñarme nuevas habilidades sin problema alguno, cumpliendo cada uno de nuestros objetivos.