

Tópico: ¿Ahora qué?

He llegado hasta este punto de la materia y toca explicar sobre cómo podría aplicar lo aprendido durante el curso. Como estudiante y viendo que lo visto en la materia sirve como base para lo que es la programación hoy en día.

Con lo anterior dicho y al ser un usuario muy metido en comunidades de videojuegos, la materia en si me ayuda a entender como pueden llegar a funcionar de un modo muy básico la programación de como puedo controlar a X o Y personaje y/o ítem dentro de un videojuego, así como los gráficos que se le pueden llegar a presentar a un usuario.

Los videojuegos funcionan como una forma de entretenimiento y una forma de pasar el tiempo de una manera agradable y en ciertos casos, desagradables para el usuario en caso de ser jugado en línea. Y en mi caso he sufrido los 2 casos de arriba en diversos géneros que yo he jugado en mis 22 años de vida.

¿Qué tiene que ver lo escrito arriba con el tema que se me ha solicitado?

Funciona como una introducción para poder contestar a la interrogante que se me plantea. Es difícil saber en que casos poder aplicar lo aprendido sin tener que entrar en un rubro de trabajo que lo requiera a necesidad y toma algo de tiempo asimilar como funcionaria.

Con el tema de los videojuegos, menciono que en mi caso me ha ayudado a comprender como funcionan muchos de los mapeos en control (teclado o mando) cuando se realiza en un videojuego. No se da de la misma manera puesto que ensamblador o assembly en lenguaje de muy bajo nivel y en tiempos actuales no se ocupa de una manera exagerada como en tiempos pasados.

De mi experiencia de vida, el entorno donde he podido llegar a asociar programación se da en el caso del videojuego Grand Theft Auto San Andres multiplayer o SA:MP abreviado. Es un caso donde de pura casualidad logre manipular código que es utilizado para servidores en línea. Por medio del lenguaje PAWN basado en C.

En su tiempo no entendía como funcionaba dicho lenguaje y me constaba entender como funciona y en que casos podría mostrar mensajes en pantalla o en otros lugares dentro del juego. Es cierto que en la materia se ha hecho uso de assembly y no posee las características similar a PAWN, pero la lógica en ciertos casos llega a parecerse, ya que se utilizan contadores, acumuladores y en ciertos casos se deben guardar valores en alguna parte (bases de datos para PAWN).

Con el uso del modo grafico visto en la materia, puedo llegar a establecer donde mostrar algún tipo de texto o mensaje para una persona en caso llegase a manipular PAWN en un futuro. Probablemente PAWN o Grand Theft Auto no sean un aspecto relevante en la carrera de un programador, pero en mi caso si me gustaría utilizarlo para experimentar y practicar aspectos donde en un sector de trabajo no podría debido a tiempos de entrega y demás. Es mas un pasatiempo y una parte que probablemente hizo que me interesara en la programación desde la temprana adolescencia.

Como ultimo, cabe mencionar que si bien no siempre utilizaremos ensamblador o algo relacionado a procesador 8086, si es bueno tener en cuenta que esto fue utilizado como base para la tecnología de hoy en día y pues siempre tener conocimiento para programación. Los videojuegos pueden acercar a la gente a la programación de una manera indirecta por medio de la curiosidad del usuario. En mi

caso, aprendí que el montón de palabras que vi en PAWN en el pasado, son instrucciones que hacen algo y que hasta ya en la carrera puedo aprender que puede llegar a hacer cada cosa.