

MIKHIRVE

truquitos con gatitos



de "Los apuntes de la tutora Anshula"

hoy presentamos...

¿CÓMO ENCARAR UN PROYECTO?

No es ninguna novedad que al momento de empezar a desarrollar nos encontramos con un montón de preguntas y, generalmente, muy pocas respuestas.

¡PERO NO DESESPERES! Aquí te traigo una guía facilita para que puedas desarrollar tus proyectos sin dolores de cabeza.

PASO 1: ELEGIR EL PROYECTO

El momento mas importante para un desarrollador que está aprendiendo y no tiene un equipo de soporte, es definir que proyecto va a realizar, imaginarlo, diseñarlo. Lo mas simple en estos casos es pensar en problemas cotidianos que requieran de soluciones simples. Por ejemplo una lista de compras, una lista de quehaceres, etc.



También puede ser un proyecto que no requiera resolver un conflicto, sino mas bien entretenerte, acercar información, etc.

Hoy vamos a aprender a desarrollar, desde los videojuegos.

PASO 2: DESTRUIR

Una vez definido el proyecto, debo **destruirlo**. Destruirlo? Si, destruirlo. ¿Qué quiere decir? Debo comenzar a desarmar mi proyecto en todas sus posibles piezas, para entender de qué manera voy a trabajar; y es muy importante en este punto tomar nota, ya sea en papel, en el mismo editor de código, o en cualquier lado, de cada componente que tiene mi proyecto.



¿CÓMO ENCARAR UN PROYECTO?

PASO 2.1: DESTRUYENDO UN VIDEOJUEGO



Para este ejemplo se me ocurrió un juego de “Gatitos vs. Aliens”. Todos alguna vez hemos jugado un videojuego, así sea un buscaminas o solitario. Y por más simple que parezca, tiene muchísimos componentes que debemos contemplar desde el lado del desarrollo; y esos componentes son, precisamente, los que *hacen* el juego. Comenzando a destruirlo de lo global hacia lo atómico, podemos trabajar con una pirámide partiendo de una mecánica base, que nos permita avanzar. Pero antes de pasar a la pirámide, veamos una lista:

PASO 2.2: COMPONENTES GENERALES

Para mi videojuego voy a necesitar los personajes (aliens y gatitos); una función que me permite elegir un gatito y subirlo a la arena de pelea; una función que me permita atacar a mi oponente; otra que reste puntos de vida; una función que seleccione un oponente de forma aleatoria; una función que se ejecute automáticamente para que los aliens puedan atacar a mis gatitos; una condición que diga “si la vida es igual a 0, entonces el personaje está muerto”; una condición que diga “si uno muere, el otro gana”... y así innumerables cantidades de funciones y variables que retornen resultados relacionados a lo que esté pasando en pantalla.

Y que, cuando todas estén funcionando de forma correcta, entonces mi juego funcione correctamente.

¿CÓMO ENCARAR UN PROYECTO?

PASO 2.3: MECÁNICA BASE Y HACIA ARRIBA

A continuacion veremos un ejemplo de piramide (se lee de abajo hacia arriba) de como vamos desglosando nuestro proyecto poco a poco para poder desarrollarlo y prevenir cualquier tipo de inconveniente y funcionalidad de nuestro proyecto.

Por ejemplo: La funcion para restar puntos de vida a mi gatito, se ejecutará automaticamente despues de que mi gatito ataque al alien opositor en la arena. Lo mismo sucederá con la funcion de puntos de vida de mi mishi, ya que ambas están estrictamente ligadas.

Y tambien el alien que subirá a la arena, se ejecutrá de forma automatica al elegir un mishi. Por lo que el juego será un 90% azar.

A estos personajes puedo asignarles caracteristicas especiales como algun super poder, 10 puntos mas de vida. Por ejemplo:

```
const gatitos = [  
  {id: 1, nombre "gatito", superpoder: true, vida 110},  
  {id: 1, nombre "micaela", superpoder: false, vida 100}]
```

FUNCION PARA ATACAR AL OPONENTE QUE HAYA EN LA ARENA	FUNCION PARA RESTAR PUNTOS DE VIDA (random entre 1 y 10 por ejemplo) AL OPONENTE	FUNCION PARA RESTAR PUNTOS DE VIDA (random entre 1 y 10 por ejemplo) A MI GATITO	FUNCION PARA ATACAR AL MISHI QUE HAYA EN LA ARENA
FUNCION PARA TRAER UN GATITO RANDOM A BATALLA	FUNCION PARA TRAER UN ALIEN RANDOM A BATALLA (cuando ya se haya traído un mishi)	FUNCION PARA GENERAR UN OBJETO PERSONAJE, CUANDO SE TRAEN LOS PERSONAJES A LA ARENA.	
ARRAY DE GATITOS	ARRAY DE ALIENS	MÉTODO PARA RECORRER AMBOS ARRAYS	

GATITOS QUE
PELEAN CONTRA
ALIENS



¿CÓMO ENCARAR UN PROYECTO?

PASO 3: EL DESARROLLO

Es muy probable que para este punto ya hasta te estés imaginando cómo jugarias "Gatitos Vs. Aliens", y esa es la clave, visualizar el resultado final.

Poco a poco comenzaremos el desarrollo guiandonos siempre por la pirámide que hayamos esquematizado.

¡NO DESESPERES! Si a la primera la pirámide tiene inconsistencias, quiere decir que lo estás haciendo bien!

Sentite en la libertad de tachar, anotar, sacar flechas, y todos los recursos que consideres necesarios, hasta que logres descuartizar todo lo que puedas tu proyecto y tu pirámide sea funcional y prolja.

Al momento de desarrollar, deberás guiarte por todo lo que hayas anotado, para poder crear paso a paso tu juego o app, y testear cada linea de codigo ante de avanzar a la siguiente

¿CÓMO TESTEAR?

Para testear el correcto funcionamiento de nuestro codigo, utilizaremos a nuestro amado y entrañable amigo "console.log()". Por ejemplo

```
function subirAbatalla(){
for(let i....){
console.log(i) <= asi testeo que "i" se esté llamando correctamente
}
}
```

De esta manera, cuando el console.log() se visualice correctamente en cada paso, podré avanzar a la siguiente instancia de mi código, ya sabiendo que lo que vengo desarrollando se está ejecutando correctamente



¿CÓMO ENCARAR UN PROYECTO?

MICHI TIPS

CHEKEOS POR CONSOLA - EJEMPLOS

```
let persona = { nombre: "Juan", edad: 30 };
console.log(persona);
```

```
let numeros = [1, 2, 3, 4, 5];
console.log(numeros);
```

```
try {
  // Algo que puede causar un error
} catch (error) {
  console.error("Ocurrió un error:", error);
}
```

```
function suma(a, b) {
  console.log(`sumando ${a} y ${b}`);
  return a + b;
}
```

```
let resultado = suma(3, 5);
console.log(`El resultado es ${resultado}`);
```

```
let nombre = "María";
console.log(`Hola, ${nombre}!`);
```

```
document.addEventListener("click", (event)
  => {
  console.log("Se hizo clic en el documento",
  event);
});
```

MICHI MENSAJITO

Recordá que es normal sentirse frustrado, desmotivado, triste, ansioso. Pero siempre tené en cuenta que son EMOCIONES, MOMENTOS, CIRCUNSTANCIAS.

A veces son indicadores de que ya es momento de apagar la compu y ponerte a hacer algo diferente

"ES UN DÍA MALO, NO UNA VIDA MALA"

La clave está en el superpoder de hacer un poquito todos los días



de "Los apuntes de la tutora Anshula"