

PROJECTE SAD: PONG PYGAME

Pol Fernández
Alexis Navarro



ÍNDEX

- ❖ Per què Python?
- ❖ Pygame i per què aquesta llibreria
- ❖ Visualització de les diferents pantalles
- ❖ Codi
- ❖ Demostració del joc
- ❖ Problemes que ens hem trobat
 - Col·lisions i dinàmica més complexes sense Pygame
 - Sprites: pilota
 - Introducció de dades des de la mateixa pantalla
 - Optimització codi
- ❖ Conclusions

PER QUÈ PYTHON?

- Interès comú en aquest idioma de programació
- Voluntat d'aprendre amb més deteniment Python
- Fàcil i versàtil
- SAD ens dóna la possibilitat de progressar





Pygame és un mòdul del llenguatge de programació Python que permet la creació de videojocs en dues dimensions d'una manera senzilla.

- Sprites
- Imatges en diferents formats
- Sons
- Video
- TextBoxes
- etc.

VISUALITZACIÓ DE LES DIFERENTS PANTALLES

En les següents diapositives seran presentades les diferents pantalles que ens anirem trobant en el desenvolupament del joc.

- Vídeo introductori temàtic de futbol arcade clàssic
- Pantalla d'introducció dels noms dels jugadors pel terminal
- Pantalla d'inici amb instruccions
- Pantalla del tauler de joc 'Pong'
- Pantalla Game Over amb tecla de reinici

VIDEO INTRODUCTORI



INTRODUCCIÓ DE DADES

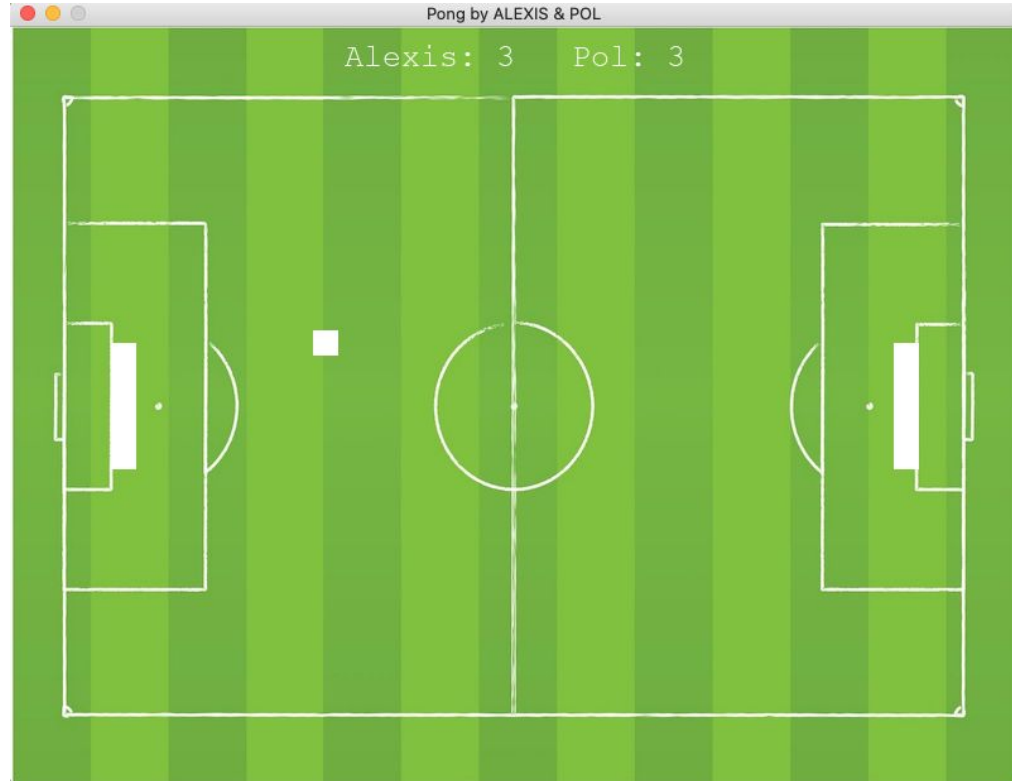
```
pygame 2.0.0 (SDL 2.0.12, python 3.9.0)  
Hello from the pygame community. https://www.pygame.org/contribute.html  
Nom del jugador 1: Alexis  
  
Loading...  
Nom del jugador 2: Pol  
  
Loading...  
  
A divertir-se!
```



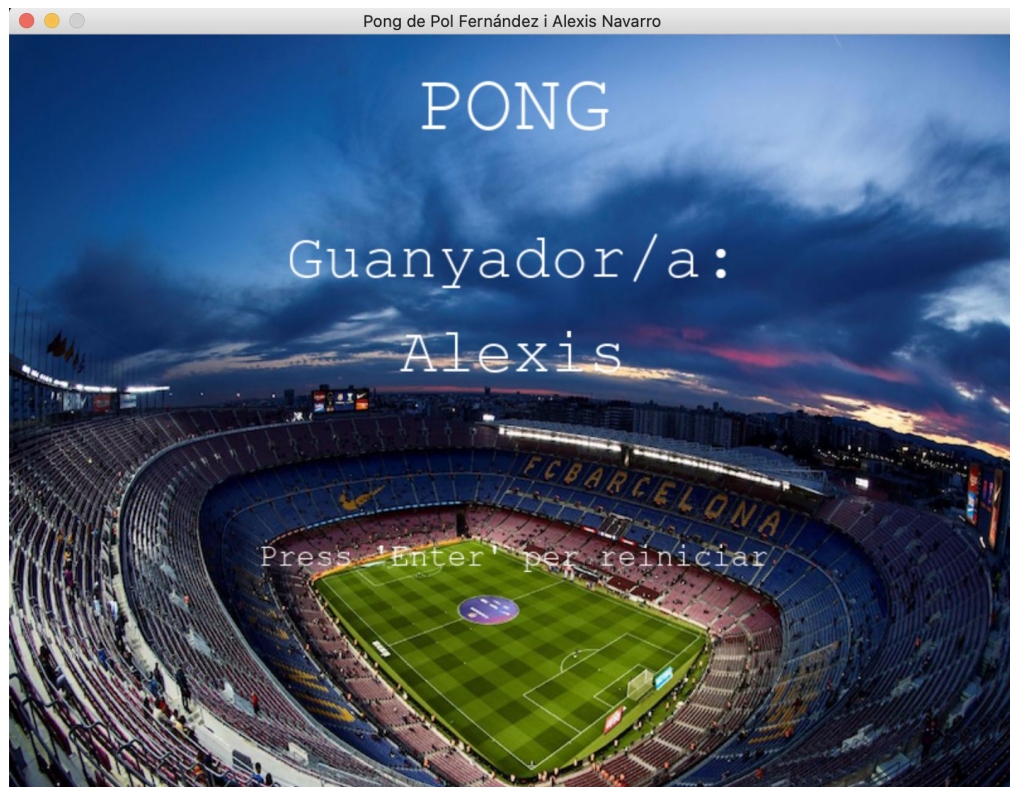
INTRODUCCIÓ AL JOC



TAULER DE JOC



GAME OVER



CODI

A CONTINUACIÓ VEIEM EL CODI UTILITZAT EN EL DESENVOLUPAMENT DEL NOSTRE
PROJECTE 'PONG'

DEMOSTRACIÓ DEL JOC

TOT SEGUIT PROCEDIREM A FER UNA DEMOSTRACIÓ DEL NOSTRE PROJECTE

PROBLEMES QUE ENS HEM TROBAT

- Introducció de dades a través de pantalla
- Col·lisions entre objectes
- Seqüències de pantalles
- Introducció d'àudio i vídeo

CONCLUSIONS

- Ens hem reptat en un entorn desconegut amb èxit
- Treball lliure -> Organització vital
- Enginy per superar les diversitats
- Amb més temps ens hauria agradat ampliar el projecte