**Informe de autoevaluación**

**JOAN ALEJANDRO SANDOVAL ESCOBAR**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tema** | **Detalles** |
| **Problemas que tuve** | En la realidad tuve demasiados problemas, los cuales recuerdo algunos, al principio todo fue fácil, todo iba bien, pero me toco que dejar a un lado el proyecto ya que tenia otro proyecto que hacer, esto quitándome tiempo para mejorar mucho mejor el código.  El primer problema fue con la cámara que sigue al jugador y el movimiento del jugador, pero se pudo arreglar.  Intente agregarle movimiento a la hora de acercarme a los enemigos, pero da un problema que no reconoce el jugador principal.  Uno de los problemas mas grandes que tuve y siguen es sobre la batalla, debido a que primero no tomaba los datos del enemigo, ni del jugador por medio de las funciones que me da unity.  Encontré una forma de ver como tomar los datos y arreglar el problema, pero la pelea se hace automáticamente, solo presionando el botón y hace todo el combate.  Pero a la hora de iniciar otra pelea, no puede tomar los datos del siguiente enemigo.  Otro problema es a la hora de utilizar un objeto que no reconoce a la hora de clickear el botón del inventario.  Por último, estuve 2 días enfermo los cuales tuve que trabajar con fiebre y dolor de cabeza ya que sino lo hacia no iba a poder avanzar y también se me hincho el parpado de un ojo dificultándome el abrir el ojo y con algo de dolor en el. |
| **Que aprendí** | Aprendí que para el realizar un juego en unity y sacarle todo el potencial de unity uno necesita bastante tiempo para conocer y aprovechar todas estas herramientas que te da el motor grafico de unity, es muy buena herramienta, obviamente aprendí muchas cosas que nos brinda unity como utilizarlas en el código, también aprendí que es mejor a veces hacer tus cosas solo ya que si esperas a alguien puede atrasar mucho tu trabajo, pero eso no quiere decir que me guste trabajar solo, ya que a veces me gusta saber las opiniones de otras personas o su ayuda para así poder seguir avanzando.  Y por último aprendí que hacer juegos no me gusta, puede ser muy divertido y todo crear tu juego, pero prefiero jugarlo a crearlo, me parece una tarea muy pesada ya que los juegos requieren su tiempo si vas a ser un programador independiente de juegos. |
| **Que no me gusto** | No me gusto seguir haciendo un juego, posiblemente me hubiera gustado hacer otra cosa, tampoco me gusto el no entender los errores que unity te muestra, ya que son mas errores los cuales tuve que intentar entender. |
| **Nota:** | Considerando que me esforcé y hice lo que pude estando solo, pero no pude terminar completamente el juego mi nota sería un 4.5 |