



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS BÁSICAS Y APLICADAS  
CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS

MS-2k1

## REPORTE FINAL DE

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS EN  
C++ Y PYTHON

PRESENTA

***ANDRÉS REYES - FRANCISCO AQUINO -  
EDUARDO NUÑEZ***

PROFESOR:

*Mtro. Yainier Labrada Nueva*

# Índice general

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Objetivos</b>	<b>3</b>
2.1. Objetivos específicos . . . . .	3
2.2. Objetivos generales . . . . .	3
<b>3. Marco teórico</b>	<b>4</b>
3.1. Anaconda . . . . .	4
3.2. Python . . . . .	4
3.3. Pygame . . . . .	5
<b>4. Composición y desarrollo</b>	<b>6</b>
<b>5. Resultado</b>	<b>7</b>
<b>6. Conclusiones</b>	<b>8</b>

# Capítulo 1

## Introducción

En los últimos años, la industria de los videojuegos se ha visto envuelta en una revolución tecnológica abismal, el poder de computo y las ascendentes tecnologías en el área de la comunicación digital, han abierto puertas inmensas para todas las ramas de tecnología en el mundo, entre ellas, el desarrollo de videojuegos.

Los videojuegos recrean entornos y situaciones virtuales en los que la persona puede controlar a uno o mas personajes de este entorno.

Este proyecto tiene el enfoque de poder aprender y analizar la programación de videojuegos, que emplea muchos paradigmas de la programación como la programación orientada a objetos, a eventos, procesos, y muchos conceptos más.

# Capítulo 2

## Objetivos

### 2.1. Objetivos específicos

Esta sección esta enfocada a las distintas metas que se propusieron alcanzar como base para la realización de este proyecto. Las siguientes son:

- Adquirir las bases y el conocimiento para poder desarrollar un videojuego desde cero.
- Comprender como se emplea la programación y la lógica en algo tan complejo como lo es un videojuego.
- Entender la modelación y aplicación de la programación orientada a objetos en un sistema en tiempo real, con eventos y objetos en constante cambio, dentro de un entorno simulado.

### 2.2. Objetivos generales

Los objetivos enlistados aquí, son metas que sobre la marcha, se vislumbraban completables a lo largo del desarrollo del videojuego. Algunas de ellas son:

- Aprender y reforzar un lenguaje de programación de alta popularidad como lo es Python.
- Aplicar y desarrollar conceptos adquiridos en la formación académica en un proyecto real e integral.
- Desarrollar y pulir las distintas habilidades de programación que se han adquirido a lo largo de la formación académica.

# Capítulo 3

## Marco teórico

### 3.1. Anaconda

Anaconda es una distribución libre y abierta de los lenguajes Python y R. Utilizamos anaconda por su flexibilidad y por su completud en cuanto a entornos concierne, el ecosistema de Python permite hacer instalación de paquetes de una forma muy sencilla y rápida.

Dentro de Anaconda utilizamos JupyterLab, que es una herramienta que nos permite visualizar y editar el código por celdas, manteniendo un mejor control de los errores.

### 3.2. Python

Python es un lenguaje de programación de alto nivel, muy sencillo de aprender a utilizar, y además es multiparadigma, por lo que Python se presta para realizar cualquier tipo de tarea, como es el caso: un videojuego.

Es un lenguaje de programación versátil, utilizado en muchas áreas, como lo son la estadística, la comunicación y la ciencia de datos.

Algunas de sus ventajas son:

- Es simple y rapido: puedes hacer mucho con pocas lineas de código.
- Flexible: No necesariamente vas a tener que preocuparte por detalles de tipificación y declaraciones.
- Multiplataforma: Se puede ejecutar en cualquier sistema operativo y cuenta con librerías específicas para cada uno de estos.
- Open Source: Su comunidad se encarga de mantener al lenguaje y crear todos sus recursos de forma gratuita.

---

### 3.3. Pygame

Pygame es un conjunto de módulos del lenguaje Python que permiten y facilitan la creación de videojuegos en dos dimensiones de una manera sencilla, gracias al manejo de sprites.

## Capítulo 4

### Composición y desarrollo

# Capítulo 5

## Resultado



# Capítulo 6

## Conclusiones

Al finalizar este proyecto pudimos lograr comprender de una mejor manera todo el trabajo que conlleva crear un videojuego, así como la lógica detrás de la escritura del código y la manera en la que se debe de observar un juego desde la perspectiva de un desarrollador, es decir, ver el programa tomando en cuenta el paradigma de programación orientada a objetos.

Pudimos observar cómo se van actualizando y modificando los elementos del programa con cada ciclo temporal que pasaba.

También logramos reforzar nuestros conocimientos sobre la programación en Python. Este lenguaje de programación nos ayudó mucho a la realización del programa dada la facilidad que tiene de utilizarse para el paradigma de programación orientada a objetos. Además de ser un lenguaje de programación muy utilizado actualmente, esto significa que al poner en práctica nuestra escritura de código en este lenguaje nos prepara un poco más para nuestro futuro como programadores.

Nos dimos cuenta de que los conocimientos previamente adquiridos a lo largo de nuestra carrera se conjuntaron para ayudarnos a entender y así realizar el proyecto con mucha más facilidad.

# Bibliografía

- [1] Shah, S., Dey, D., Lovett, C., & Kapoor, A. (2018). Airsim: High-fidelity visual and physical simulation for autonomous vehicles. In *Field and service robotics* (pp. 621-635). Springer, Cham.