

EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD.

**UNIVERSIDAD
ECUADOR**

INTERNACIONAL

DEL

➤ **LÓGICA DE PROGRAMACIÓN**

➤ **CHRISTIAN ESCALANTE**

➤ **FECHA DE PRESENTACIÓN 02/03/2025**

INTRODUCCIÓN

- IMPACTO .DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD.
- RELACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS CON LA EVOLUCIÓN TECNOLÓGICA.
- ATARI PONG COMO EJEMPLO DEL AVANCE EN ETRETENIMIENTO DIGITAL.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- **APLICAR CONOCIMIENTOS DE LÓGICA DE PROGRAMACIÓN EN UN VIDEOJUEGO.**
- **IMPLEMENTAR ESTRUCTURAS LÓGICAS Y ALGORITMOS DE CONTROL.**
- **EXPLORAR LA EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS Y SU IMPACTO SOCIAL.**

DESAROLLO DEL PROYECTO

- SEMANA 1: PLANEACIÓN Y ALCANCE
- SEMANA 2: DIAGRAMAS DE FLUJO Y ARQUITECTURA.
- SEMANA 3: DESAROLLO INICIAL Y PRUEBAS.
- SEMANA 4/5: MEJORAS EN JUGABILIDAD Y OPTIMIZACIÓN.
- SEMANA 6/7: RETROALIMENTACIÓN Y PRUEBAS FINALES.
- SEMANA 8: DOCUMENTACIÓN Y PRESENTACIÓN FINAL.

TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

- LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN: PYTHON 3.6+.
- LIBRERÍA: PYGAME.
- PLATAFORMA DE CONTROL DE VERSIONES: GITHUB.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

- **MENÚ PRINCIPAL CON OPCIONES DE JUGAR, INSTRUCCIONES Y SALIR.**
- **SISTEMA DE VIDAS: CADA JUGADOR TIENE TRES VIDAS.**
- **CUENTA REGRESIVA ANTES DE INICIAR.**
- **MOVIMIENTO FLUIDO Y COLISIONES OPTIMIZADAS.**

ANÁLISIS DE SOFTWARE

- **EXPLICACIÓN DEL DIAGRAMA DE FLUJO.**
- **LÓGICA DE DETECCIÓN DE COLISIONES.**
- **ESTRUCTURA MODULAR DEL CÓDIGO.**

RESULTADOS DEL PROYECTO

- **JUEGO FUNCIONAL Y JUGABLE**
- **MEJORAS BASADAS EN RETROALIMENTACIÓN.**
- **CÓDIGO OPTIMIZADO Y DOCUMENTADO.**

IMPLICACIONES Y LIMITACIONES

- **IMPLICACIONES:**
IMPACTO EN APRENDIZAJE DE PROGRAMACIÓN.
POSIBILIDADES DE AMPLIACIÓN CON IA.
- **LIMITACIONES:**
NO INCLUYE INTELIGENCIA ARTIFICIAL AVANZADA
DISEÑO GRÁFICO SIMPLE

CONCLUSIONES

- **IMPORTANCIA DE ESTRUCTURAR ADECUADAMENTE UN CÓDIGO.**
- **EXPERIENCIA EN OPTIMIZACIÓN DE COLISIONES Y LÓGICA DE SOFTWARE.**
- **APLICACIÓN DE CONOCIMIENTO EN PYGAME Y**
- **PYTHON.**

REFERENCIAS

- DOCUMENTACIÓN DE PYGAME.
- ARTÍCULOS SOBRE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN PYTHON.
- CÓDIGO FUENTE EN GITHUB.

PREGUNTAS Y AGRADECIMIENTOS

- **ESPACIO PARA PREGUNTAS Y COMENTARIOS.**
- **AGRADECIMIENTO A LA DOCENTE Y COMPAÑEROS POR SU RETROALIMENTACIÓN.**

GAME OVER