Cronograma proyecto final Informática II

Integrantes:

-Diego Zuluaga

-Julian Salazar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tarea | Descripción | Fecha |
| 1 | Crear repositorio | 18 de diciembre |
| 2 | -Crear la clase Character (Personaje principal) y Bullet.  -Programar instancia de la clase Character para que con ciertas teclas se pueda mover hacia arriba, hacia abajo y a los dados.  - Programar el poder generar disparos por parte del personaje principal al presionar una tecla. | 21, 22, 23 de diciembre |
| 3 | -Adelantar en el diseño de los personajes.  -Crear la clase Enemy (enemigos) y Obstacle (obstáculos)  -Programar los obstáculos para que aparezcan el mapa de forma aleatoria cada x tiempo  -Programar enemigos para que salgan en la parte superior de del mapa, y darles movimiento para que lleguen hasta la parte inferior del mapa y desaparezcan. | 25 de diciembre- 2 de enero |
| 4 | -Implementar la vida y puntaje del personaje principal (class Character).  -Programar interacciones entre los enemigos, los obstáculos, el personaje principal y las balas generadas por el personaje principal.  -Crear la clase Bonus.  -Generar Bonus cada cierto tiempo en el mapa. | 3,4,5 de enero |
| 5 | -Inicio de sesión y registro de usuario.  -Interfaz de menú principal | 6,7 de enero |
| 6 | -Crear niveles, noción de dificultad y transición para jefe final (pasar a vista horizontal.) | 8,9 de enero |
| 7 | -Crear clase boss (jefe final).  -Crear la clase poderes  -Darles movimiento a los jefes finales para cada nivel.  -Implementar físicas | 10-15 de enero |
| 8 | -Programar multijugador | 16,17 de enero |
| 9 | -Guardar y cargar partidas | 18-19 de enero |
| 10 | -Agregar sonido, música, efectos especial … | 20-21 de enero |
| 11 | -En lo posible mejorar gráficas y arreglo de errores del juego (pulir el videojuego) | 22-23 de enero |
| 12 | -Revisiones finales del juego | 24-25  de enero |
| 13 | -Generar ejecutable | 25 generar ejecutable |

La principal motivación para realizar el juego es demostrar el aprendizaje adquirido a lo largo del curso, así como también retarnos a nosotros mismos, y demostrar nuestra creatividad y habilidad a la hora de realizar un proyecto. También el hecho de uno ser capaz de realizar un videojuego por uno mismo debe ser una experiencia bonita que, aunque puede llegar a ser agotador, al finalizarlo y ver lo conseguido, debe ser una sensación de felicidad que esperamos lleguemos a alcanzar en su totalidad.

Objetivos:

-Plasmar en el videojuego lo aprendido en informática II durante el semestre.

-Cumplir los requisitos que se piden del proyecto final.

-Ser capaces de implementar sistemas físicos.

-Usar repositorios para para facilitar el trabajo en grupo.

-Poder manejar bien la documentación del proyecto.

-Lograr un videojuego que sobresalga por su jugabilidad, diseño y originalidad.

Metodología:

Análisis: dados los requisitos para la realización del proyecto final, proponer ideas de juegos con el fin de revisar si es viable para realizar en el tiempo estimando y que cumpla los objetivos (requisitos) propuestos.

Propuesta: Una vez se tenga la idea del juego, se pasará a dar una descripción del videojuego (índice x) y hacer una propuesta de las clases (Índice 6) a usar, con sus métodos y atributos (que pueden variar según las necesidades y dificultades que se presenten).

Ejecución: Implementar en qt Creator las clases escogidas previamente, y desarrollar el videojuego siguiendo el cronograma.

Documentación: Documentar el código a medida que se progrese en el videojuego.

Seguimiento: A medida de ir avanzando en la ejecución del proyecto, se deben realizar pruebas, para corregir errores que se presenten y verificar que se esté cumpliendo lo estipulado en el cronograma, en caso de retrasos adaptar el cronograma para finalizar el proyecto en el tiempo propuesto con éxito.

Entrega: Generar ejecutable y tráiler del proyecto final, y video de explicación de la implementación del videojuego.

Motivación:

- Poner a prueba las habilidades adquiridas a lo largo del curso programando con el lenguaje C++ y el paradigma de la programación orientada a objetos en el entorno de desarrollo integrado Qt Creator.

-La posibilidad de crear un videojuego por sí mismo; ver que uno tiene la capacidad y el control de crear objetos reales y simular sistemas físicos.

-Las destrezas adquiridas durante el curso, ser capas de posteriormente aplicarlas a proyectos venideros, que contribuyan en el crecimiento profesional y personales de los implicados en el videojuego.

-Desarrollar un juego entretenido, que se caracterice por su jugabilidad y diseño.