|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | **PRÁCTICA DE LABORATORIO** | |
|  | | | | |
| **CARRERA**: Diseño Multimedia | | | | **ASIGNATURA**: Programación Aplicada a la Multimedia |
| **NRO. PRÁCTICA**: | 6 | **TÍTULO PRÁCTICA**: Creando un mini-juego usando Canvas y HTML | | |
| **OBJETIVO ALCANZADO:**  Crear un prototipo de video juego de plataformeo para prácticar uno de los niveles del Geometry Dash usando las herramientas de HTML5, Javascript y Canvas | | | | |
| **ACTIVIDADES DESARROLLADAS** | | | | |
| **1.** Investigamos bases de la idea que se nos había ocurrido, notese que en medio del desarrollo tuvimos que cambiar la idea inicial (hacer un plataformero) porque resultó más complejo de lo esperado, sin embargo, encontramos inspiración en uno de esquivar con una nave. | | | | |
| **2.** Utilizamos varias herramientas digitales como YouTube y varios tutorial es en páginas web para sentar las bases de nuestro código. | | | | |
| **3.** En base a lo aprendido empezamos a escribir el código, vale la pena resaltar que estuvimos haciendo varias prueba y error, pues el código base presentaba errores y bugs que impedían la funcionalidad correcta del juego, así que fue una etapa de creación y revisión. | | | | |
| **4.** Una vez encontrado cada error lo anotamos y empezamos con la etapa de corrección, pues afortunadamente para la mayoría era fácil arreglo, sin embargo, tuvimos una complicación al momento de hacer que el juego no termine una vez el meteorito choque con la pared. | | | | |
| **5.** Por último, probamos en distintos navegadores para corroborar que el juego funcionaba en cualquier plataforma | | | | |
| **6.** | | | | |
| **N.** | | | | |
|  | | | | |
| **RESULTADO(S) OBTENIDO(S)**:  Tuvimos un juego entretenido y jugable, nos hubiera gustado agregarle un par de cosas extra, pero quedo bien. | | | | |
| **CONCLUSIONES**:  En conclusión, podemos decir que el desarrollar un mini juego es más complicado de lo que uno pensaría en el inicio, debido a que se tiene que tener perfectamente claro lo que uno quiere hacer y sus conocientos para saber según el tiempo lo limites que se tiene y no ir a lo loco. | | | | |
| **RECOMENDACIONES**:  Nuestra recomendación es conocer bien cada punto del canvas para que no surjan errores como el que nos paso a nosotros. | | | | |

***Nombre de estudiante*:**

**Sebastian De Villa - John Carvajal**

***Firma de estudiante*:**



