

https://github.com/cretos032/Juego_Arcade.git

Para correr el código se debe abrir el archivo main.py y desde ahí ejecutarlo. Los controles para mover son las teclas direccionales y para disparar es espacio.

En este proyecto logre crear un juego simple donde un auto interest espacial se mueve por la pantalla disparando a aliens y esquivando láser, logre hacer que los aliens salieran aleatoriamente desde ambos lados de la pantalla y que no salieran por sobre los bordes superiores e inferiores y que desaparecieran cuando salen por los bordes laterales (al igual que los lasers), además logre que los lasers y los aliens desaparecieran cuando son disparados y el juego se termina cuando el auto recibe un rayo láser o choca con alien.

Empecé a trabajar en el proyecto desde el 10 de septiembre aprox y le he dedicado 14 horas semanales por lo bajo (dos horas todos los días).

Respecto a pygame aprendí a ocupar las funciones de superficies, rectángulo, sprites, eventos, y display, de Python no aprendí mucho más de lo que ya sabía y en github aprendí a cargar repositorios y a que se pueden duplicar y a hacer cambios.

Durante la creación del juego me encontré con los típicos problemas de no saber cómo ocupar apropiadamente las funciones de pygame, además me incomodaba mucho Python Shell, por lo que descargue Visual Studio para trabajar ya que el entorno es más agradable. Otro de los problemas fue poder definir bien el loop del juego para que al iniciar la pantalla esta no tirara error.

Lo que me falta por aprender aun es como mostrar mensajes escritos en pygame para poder crear menús y sistemas de puntuaciones, cómo mover un escenario, cómo agregar música y cómo debería reaccionar el juego apropiadamente después de morir (no creo que cerrar el juego sea la solución óptima)