



Grupo #0



Tema **Desarrollo de videojuego - ARCADE**



La idea principal es desarrollar un videojuego tipo arcade con escenario móvil. Hacer un juego de Arcade de tipo Mario Bros con un mapa movable y personajes personalizados de nosotros.

```
  .-.  
  | oo |  
  | ~- | o o o o o o o o o o o o o  
  | ^ ^ |
```

Revisión de Bibliografía Semana 10/05 - 17/05

1. Tutorial - wiKi Pygame. *Sitio oficial de la librería Pygame*. Recuperado de <https://www.pygame.org/wiki/tutorials>.
2. Cómo Aprender Pygame. *Envato Studio*. Recuperado de <https://gamedevelopment.tutsplus.com/es/tutorials/how-to-learn-pygame--cms-24184>

Revisión de Bibliografía Semana 17/05 - 24/05 y Tareas

1. Tutorial - wiKi Pygame. *Sitio oficial de la librería Pygame*. Recuperado de <https://www.pygame.org/wiki/tutorials>.
2. Cómo Aprender Pygame. *Envato Studio*. Recuperado de <https://gamedevelopment.tutsplus.com/es/tutorials/how-to-learn-pygame--cms-24184>
3. Definir métricas de desempeño para el desarrollo del videojuego y del proyecto.
4. Averiguar como definir la velocidad de iteración dentro de una lista. Esto será muy importante para la implementación de animaciones a futuro utilizando *sprites*.

Comentarios Primera Entrevista (10/05)

- Juego en dos dimensiones, para comenzar. Quizás trabajar con otro lenguaje como Java.
- Rocco tiene licencia de PixelArt para compartir con el grupo.

- Etapas : {(1) Diseño, (2) Temática, (3) Animación, (4) Elaboración de un Prototipo, (5) Funcionalidad, (6) Testeo}
- Desarrollar una temática para el videojuego. Ideas de prototipo.

El grupo tiene bien definida la idea de proyecto, se nota un avance en términos de ideas. Se mencionó la intención de utilizar librerías dedicadas a la generación de videojuegos como complemento a *PyGame*.

Comentarios Segunda Entrevista (17/05)

Se presentaron avances sobre la revisión bibliográfica asignada para la semana anterior.

Victor -> Fondo insertar imagenes. Compilador online.

Florencia -> PyGame Tutorial. Temas para comenzar, base y estructura. Generar clase de jugador y movimiento.

Miranda -> Plataform Basic. Análisis de una parte del código. Declarar *sprite* y clases (plataformas) y movimiento. Declarar pantalla y reloj para los fps.

Rocco -> Básicas de animación en PyGame (*image.load*) lista de imágenes para animación del *sprite*.

Recomendaciones

- ☐ Instalar librería Pygame.
- ☐ Crear una ventana con dimensiones arbitrarias, esto servirá como paso inicial para el diseño del videojuego.
- ☐ Anotar instrucciones o funciones específicas de la librería, se recomienda en este ítem realizar un apunte o listado de las más importantes.
- ☐ Explorar sobre otras librerías que pudieran resultar útiles, tales como *turtle* o *matplotlib*

Material Audiovisual

CÓMO HACER UN JUEGO CON PYGAME EN 10 MINUTOS

Aprende como desarrollar juegos de forma sencilla utilizando Python 3, gracias a la librería Pygame ►► Suscríbete para seguir ampliando tus conocimientos sob...

 https://www.youtube.com/watch?v=2Ilq_J_R9qU&t=304s



Pygame in 90 Minutes - For Beginners

In this Pygame for beginners video, we'll be making a game in about 90 minutes. I'm going to cover a lot of stuff about Pygame in this video, including sound...

 <https://www.youtube.com/watch?v=jO6qQDNa2UY>



