**Conclusiones**

La creación de Battle Of Terrorist comenzó con la idea de programar un juego que sirviera de metodo de aprendizaje, para ambos compañeros del proyecto, de javascript, un lenguaje que hemos estudiado a nivel muy básico a lo largo del curso y que tiene en la actualidad una gran importancia.

En un principio, el videojuego iba a contar con varios escenarios, y con un modo multijugador que permitiera conectar hasta a 4 jugadores distintos, a luchar por la victoria en los diferentes escenarios. Ademas, teniamos pensado introducir diferentes camaras para cada jugador, de manera que cada uno viera una parte del mapa en un radio alrededor de su personaje, y diferentes modos de juego que sirvieran para hacer más entretenido el desarrollo del juego y su posterior resultado final. Esto no ha sido posible por problemas de tiempo, y planificación, algo que a ambos componentes del proyecto nos deja un mal sabor de boca.

Después de terminar este proyecto, como ya hemos dicho, tenemos la sensación de haber podido hacer mucho más. De no haber demostrado todo lo que hemos aprendido en estos dos años en el modulo, y aunque hemos aprendido a manejar *Javascript* y *Processing.js,* nos quedamos con las ganas de haber introducido, y por tanto aprendido, el modo multijugador que teniamos pensado, y aunque en menor importancia, las diferentes camaras para los jugadores.

Como ya hemos dicho, creemos que de no haber tenido problemas con la planificacion de cada parte del proyecto, podriamos haber introducido las dos caracteristicas anteriormente nombradas. Este problema no puede servir como una excusa, sino como un punto de inflexión que nos ha servido para hacer autocritica y que nos servira en el futuro a la hora de planificar cada tarea.

Asimismo, y con la espina clavada de mejorar un juego que comenzamos con mucha ilusión y grandes ideas, creemos que en este verano vamos a ir mejorando detalles del juego que nos ayuden tanto a aprender como a cumplir con las expectativas, aun hoy insatisfechas, del proyecto que comenzamos hace unos meses.

Para terminar, el proyecto también nos ha servido para aprender a trabajar en equipo. A lo largo del mismo, han surgido muchas dudas resultas por el compañero, muchas felicitaciones por cada parte que se iba consiguiendo, y también, alguna que otra critica que ha servido para mejorar en el desarrollo del videojuego, nunca sobrepasando al terreno personal.