

NOMBRES:

JOSE DANIEL RIVERA

DAVID MONSALVE

Adjuntar un documento donde describa lo siguiente:

- Descripción de su proyecto.

* Justificación.

* Motivación.

* Desafíos a afrontar.

* Descripción de las distintas partes que tendrá su proyecto con una idea de cómo las imaginan.

Adjuntar el enlace al repositorio creado para el desarrollo de su proyecto final. Allí debe haber una carpeta de documentación en la cual se va a poder encontrar el documento solicitado para esta tarea.

Descripción de su proyecto.

El proyecto que realizaremos se tratara de un juego en Qt donde el juego será una retroalimentación de lo visto en el curso a lo largo del semestre, el juego se llamará el el robot DADA consta de un robot que requiere ir avanzando obstáculos para llegar a su objetivo que es un enchufe de toma corriente donde recargara batería para continuar con un nuevo nivel de dificultad, como la barra de salud se irá descargando a medida que avanza el tiempo o si los enemigos te tocan, en el camino se encuentran unas baterías las cuales regeneran la vida del personaje de forma parcial.

Los mapas tendrán obstáculos como abismos y escalones que harán que el juego sea cada vez más difícil, el robot tendrá que superar los niveles en el menor tiempo posible porque la batería (ósea la vida del personaje) se va reduciendo a medida que se avanza.

*** Justificación.**

Se tratará y nos comprometeremos a que el juego esté a la altura de lo que nuestros profesores de laboratorio nos enseñaron durante de este semestre, se requerirá un nivel básico de programación para el juego que tenemos pensado presentar como proyecto final cumpla todas las expectativas que tenemos pensadas.

*** Motivación.**

la gran motivación a la hora de realizar estos retos es medir la capacidad que tenemos como futuros ingenieros a la hora de resolver un problema, en este caso un problema de programación, el cual consta de mucho dedicación y trabajo para plasmar una idea ya pensada y transmitirla a una máquina, que realizara el “trabajo sucio” por nosotros.

Otra gran motivación con este tipo de proyectos es que generan confianza en el estudiante, ya que esto representa un reto bastante grande donde se tiene que tener presente todas las herramientas vistas en el curso y tener la habilidad de buscar más allá y realmente presentar un buen proyecto en el que se verá el tiempo, la dedicación y el esfuerzo que se invirtió en el mismo.

*** Desafíos a afrontar.**

El mayor desafío que se afrontará es trabajar con un compañero a larga distancia mediante la virtualidad, se trata de que el intercambio de ideas de ambos compañeros sea de la forma más sencilla y clara, sin dejar atrás que posiblemente se presenten problemas a la hora de realizar el proyecto ya sea por dificultad o otra razón, entonces el objetivo será que tal cual como imaginamos el juego sea el resultado final.

Será un reto grande plasmar esas ideas ya que unificar estos conceptos a la distancia y no contar con el compañero o los monitores a la mano para el desarrollo de dudas puntuales presentará inconvenientes porque al momento de solucionar estas mismas llegan ideas diferentes a la cabeza y nuevas sugerencias que se pueden tener presentes a la hora agregar detalles al juego, recordemos que un buen acompañamiento y asesoramiento en estos proyectos se ven reflejados en la calidad del resultado ya que muchos estudiantes tendremos que recurrir a herramientas interactivas como YouTube, páginas web , foros entre otros para resolver dudas.

*** Descripción de las distintas partes que tendrá su proyecto con una idea de cómo las imaginan.**

Se plantea una idea de un entorno gráfico donde se permita visualizar la animación del personaje realizando acciones básicas como movimiento en distintas direcciones, izquierda, derecha, abajo, arriba, saltos direccionados y entre otras variables que se vayan pensando según el desarrollo del mismo juego por ejemplo que el personaje ataque a un enemigo.

Otra parte del desarrollo del proyecto es el entorno donde se va a visualizar las acciones del personaje, se tiene pensado un escenario con distintos mundos donde la dificultad aumenta según el nivel, pasando de obstáculos y enemigos más débiles que nos vas a impedir llegar más rápido a la recarga de nuestra vida en pocas palabras una carrera contra el reloj ya que las baterías a medida que avanzan los mundos serán más escasas y tanto los obstáculos como los enemigos abundan mucho más.

Por otro lado, se tiene pensado que el personaje cuente con una capacidad acumulativa de puntos en base a la cantidad de baterías que vaya recogiendo en el trayecto del juego, teniendo en cuenta que se corre contra el tiempo se sumará puntuaciones extras si hace en menor tiempo posible.

Esta puntuación servirá para que al personaje se le desbloquee nuevas vestimentas (skins). Dándole un plus adicional de motivación al usuario de poner nuevas indumentarias al robot DADA las cuales serán muy divertidas.

Por último, respondiendo a la pregunta de que como llegamos a imaginar nuestro proyecto es de satisfacción de reconocer y recalcar que podemos estar a la altura de cualquier problema que se nos presente

[https://github.com/davidmonsalvep/Propuesta Proyecto final.git](https://github.com/davidmonsalvep/Propuesta_Proyecto_final.git)