



Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Manuel De la Calle
Jose Marente
David Saltares

Mayo de 2010



Índice de contenidos

- 1 Introducción
- 2 Estado del proyecto
- 3 BETA
- 4 Calidad del código
- 5 Problemas
- 6 IA
- 7 Estadísticas
- 8 Colaboración
- 9 Bibliografía
- 10 Conclusión

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Historia

La protagonista es una abuelita octogenaria que vive plácidamente en su casita situada en una agradable zona residencial. Todo iba de maravilla hasta que se ve invadida por terribles zombis



¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Historia

La protagonista es una abuelita octogenaria que vive plácidamente en su casita situada en una agradable zona residencial. Todo iba de maravilla hasta que se ve invadida por terribles zombis

Mecánica

- Plataformas de acción sorteando obstáculos y eliminando a todos los zombies que podamos
- Munición y powerups (dentadura y pastillas para la tensión)
- Ampliación de niveles por la comunidad



Los personajes

- La abuelita



Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



Los personajes

- La abuelita



- Los enemigos



Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



Los personajes

- La abuelita



- Los enemigos



- Los ítems



Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



¿Cómo va la cosa?

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltars

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

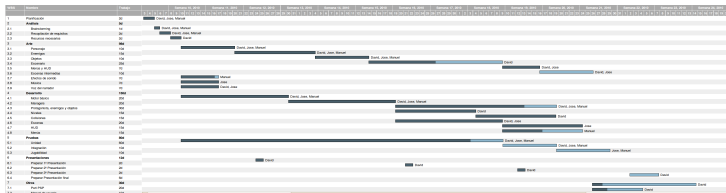
IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



Una valoración

- Avanzamos según lo previsto
- Pequeños cambios en la precedencia de las tareas



El port a PSP

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



Los motivos...

- Es posible hacer aplicaciones portables PC - PSP con SDL
- Sólo tenemos que escalar los gráficos
- Los cambios en el código son mínimos
- Un estilo de juego que encaja con la consola
- El proyecto gana atractivo

Eso sí, habrá que cuidar el rendimiento.



Primera BETA De Granny's Bloodbath

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



¡¡La gente quiere ver a la abuelita repartiendo leña!!
Echémosle un vistazo a la BETA.

Esperemos que funcione...



Documentación con Doxygen

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



El trabajo en equipo

- Primero diseñamos el sistema
- Íbamos implementando nuestra parte
- Al existir una interfaz bien definida, todo encaja

Veamos un ejemplo a través de la documentación.



Las colisiones, el mayor obstáculo

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Hemos tenido que tener en cuenta

- Es un juego de plataformas, la detección de colisiones debe ser precisa
- Los personajes varían su superficie según su estado (andando, agachados...)
- Los elementos del escenario pueden ser atravesables, no atravesables o plataformas



Solución

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

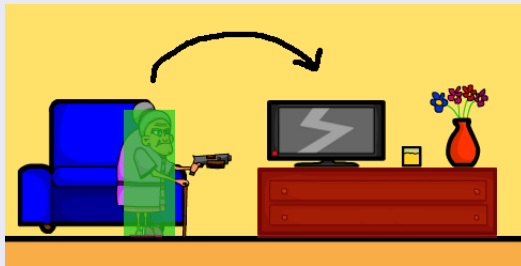
Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Detección de colisiones

- Los personajes tienen cajas que identifican sus zonas colisionables





Solución

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

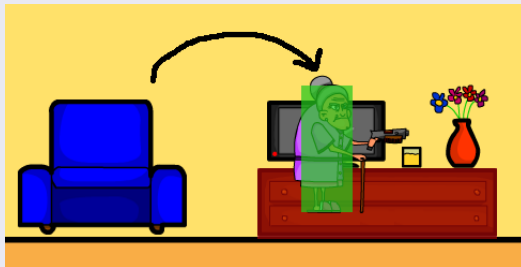
Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Detección de colisiones

- Movemos al personaje (¡pero no lo dibujamos en pantalla aún!)





Solución

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

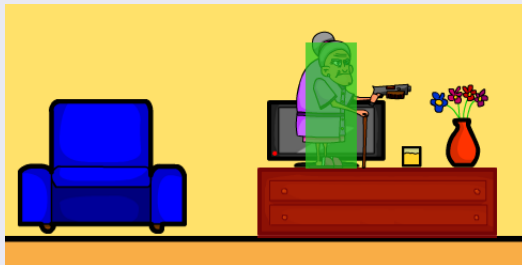
Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Detección de colisiones

- Comprobamos que ha colisionado y corregimos su posición





Autómata de IA para el Zombie Gordo

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

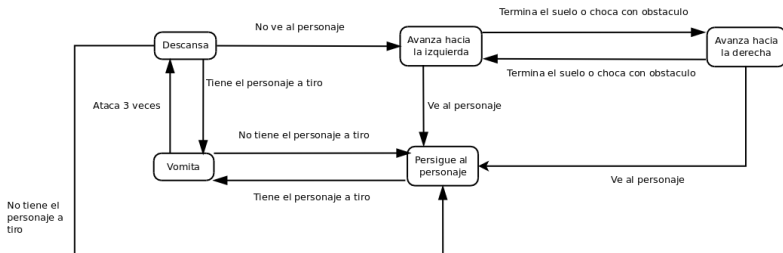
Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

La escasa inteligencia de los zombies juega a nuestro favor





StatSVN

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



No se puede engañar a las estadísticas de nuestro trabajo.

Veamos las estadísticas sobre la Web.



Toda ayuda será bienvenida

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión



Buscamos...

- Diseñadores de niveles
- Grafistas
- Músicos
- Guionistas

Podéis contactar a través de nuestro blog:

<http://grannysbloodbath.wordpress.com>



Bibliografía

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Hemos utilizado:

- Wiki SDL
- Tutorial de detección de colisiones en mapas basados en tiles
- Game Programming Gems
- Design Patterns - Elements of Reusable Object-Oriented Software



Conclusión

Granny's
Bloodbath
Tercera
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Estado del
proyecto

BETA

Calidad del
código

Problemas

IA

Estadísticas

Colaboración

Bibliografía

Conclusión

Vamos a un buen ritmo pero aún nos queda mucho trabajo...

**¡Muchas gracias por vuestra
atención!**