

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Calidad de

Droblomac

Fioblemas

Estadíatica

Listadistica

Bibliografi

Camaluaid

## Granny's Bloodbath Tercera presentación

Manuel De la Calle Jose Marente David Saltares

Mayo de 2010



## Índice de contenidos

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Manuel De l Calle Jose Marent David Saltar

Introducció

Estado del proyecto

RETA

Calidad de código

Problemas

Estadística

Estadistica

Bibliografía

Bibliografi

Introducción

2 Estado del proyecto

BETA

4 Calidad del código

Problemas

6 IA

Estadísticas

8 Colaboración

9 Bibliografía

Conclusión



## ¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Manuel De la Calle Jose Marente David Saltare

Introducción

DET.

Calidad o

Ŭ

Problema:

Estadística

Litadistica

#### 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 I Calle Jose Marent David Saltare

Introducción

Estado de provecto

\_\_\_

Calidad de código

Problemas

Estadística

Colaboraciór

Colaboración

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

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marente
David Saltare

#### Introducción

proyecto

BET.

Calidad do

Problema

\_ ....

Colaboració

Bibliografía

C = = = 1...=: 4..

La abuelita











## Los personajes

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marente
David Saltare

#### Introducción

provecto

\_\_\_.

Calidad o

coalgo

Estadística

Colaboració

Bibliografi

Conclusión

La abuelita









Los enemigos









## Los personajes

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marente
David Saltare

Introducción

provecto

DETA

Calidad de código

Problema

Estadística

Colaboració

Conclusión

La abuelita









Los enemigos







Los ítems









## ¿Cómo va la cosa?

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marent
David Saltare

Introducció

Estado del

proyecto

BETA

Calidad de código

Problema

Ectadística

Colaboració

Diblia anaki



#### 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 Saltare

Introducción

Estado del proyecto

\_\_\_\_

Calidad de

Problemas

Estadíatica

LStatistica

Pibliografía

Bibliografí

Conclusio



#### 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

**BETA** 



¡¡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

Calle
Jose Marente
David Saltare

Introducció

proyecto

\_\_\_

Calidad del código

Problema:

IA

Estadísticas

Colaboració

C = = = 1...=! 4.



#### 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 I Calle Jose Marent David Saltan

Introducción

Estado del

proyecto

BEIA

Calidad del código

Problemas

IA

Estadística:

Colaboració

Bibliografi

Canaluciá

#### 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

Calidad de código

Problemas

Estadística

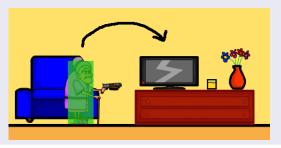
Colaboración

DIDIIOGIA

Canalusián

#### 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

Introducciór

.....

**BETA** 

Calidad de código

Problemas

IA

Estadística

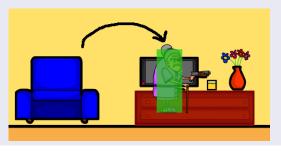
Colaboració

Bibliogra

Conclución

#### Detección de colisiones

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





#### Solución

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

.....

\_\_\_\_

REIA

Calidad de código

Problemas

F . V ..

Colaboración

Bibliograf

Conclusión

#### Detección de colisiones

• Comprobamos que ha colisionado y corregimos su posición





## Autómata de lA para el Zombie Gordo

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Manuel De la Calle Jose Marente David Saltare

Introducción

\_\_\_\_

Calidad

código

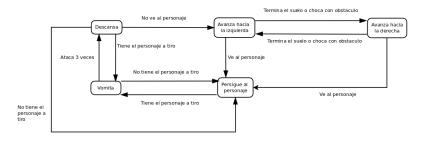
Estadística

Colaboración

Bibliograf

Canaluciá

## La escasa inteligencia de los zombies juega a nuestro favor





#### StatSVN

Granny's Bloodbath Tercera presentación

Calle
Jose Marente
David Saltare

Introducción

proyecto

....

Calidad d

B 11

IA

Estadísticas

Colaboració

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

Calle
Jose Marent
David Saltare

Introducció

Estado de proyecto

RF I

Calidad de código

Problema

Estadística

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 Calle Jose Marent David Saltar

Introducció

.....

proyecto

**BETA** 

Calidad de código

Problema

Estadística

C-1-1-----

Bibliografía

#### 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

Calle
Jose Marente
David Saltare

Introducció

Estado de provecto

RETA

Calidad de código

Problema

Estadística

Ribliograf

Conclusión

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

# ¡Muchas gracias por vuestra atención!