Bitácora del proyecto del segundo proyecto

Max Garro Mora

20/07/2020

El día de hoy empecé con las funciones de la ventana principal, como los de cargar música, imágenes y se importaron las bibliotecas necesarias para el buen funcionamiento del juego. Además, que se usará tkinter para la parte de interfaz del programa y se tiene planeado usar pygame para la parte de juego.

21/07/2020

Hice varios retoques a las imágenes que se usarán en el proyecto, ya que presentaron el mismo problema que el proyecto pasado, que era que las imágenes no eran .png transparentes por lo que yo tuve que cortarlas. El código avanzó poco debido a que empecé a ver vídeos sobre información de cómo usar pygame, pero creo que mi compañero y yo usaremos tkinter para todo el juego excepto para la parte de música.

22/07/2020

El día de hoy consistió en hacer los módulos para los enemigos del juego, editar algunas imágenes de los objetos que se van a usar. Para esto último utilicé Krita, que es un programa bastante bueno para editar imágenes que nos recomendó el asistente el proyecto pasado.

23/07/2020

Hoy consistió en crear imágenes más pequeñas de los objetos, además que mi compañero y yo no sabemos cómo invocar nueve asteroides al mismo tiempo, pensamos en hacer nueve funciones para crear el asteroide, pero eso consumiría mucha memoria, por lo que estamos evaluando la situación.

24/07/2020

Hoy 24 de julio hice la hice la función de las recargas de la batería de la nave, además de editar varias funciones del código, me encargué de editar varias imágenes necesarias para el proyecto debido a que estaba en este momento necesitamos bastantes imágenes para el propósito de hacer más animado los movimientos de los objetos y del jugador.

25/07/2020

El día de hoy hice la función para el tiempo y también me encargué de crear la función para que las baterías aparezcan en pantalla y que recarguen la batería del jugador.

26/07/2020

Hoy no pude trabajar debido a que se me presentó una emergencia familiar y volví hasta tarde a la casa. Lo mínimo que pude hacer fue subir las imágenes de los disparos a GitHub para que mi compañero las usara.