Instituto Tecnológico de Costa Rica

Ingeniería en computadores

Autor: Eduardo Bolívar Minguet

Carné: 2020158103

***Bitácora***

**20/7/2020:**

Creé las primeras ventanas del programa. Se definió la ventana del menú principal, donde puede verse el título, los botones que llevan a los dos modos de juego, a la configuración, a la pantalla de puntajes, la pantalla de about, y el botón de cerrar el juego. Descargué una imagen de fondo espacial alusiva a la temática y un fondo musical de la franquicia Star Wars. Se crearon las funciones de movimiento de la nave principal, una función para cargar las imágenes, y una función para cambiar la imagen dependiendo de la ubicación en la que se encuentre dentro de la pantalla. Todo lo anterior se creó principalmente con Tkinter y para efectos de sonido se utilizó Pygame. Se usó una función para que sirva de puente y elegir el modo de juego deseado. Se cargó una imagen a la pantalla de juego.

**21/7/2020:**

Definí una función recursiva que se encarga de mover la imagen de fondo de juego alrededor de la pantalla, basándose en sus coordenadas. El fondo de juego se definió luego como una imagen fija, mientras que el fondo del menú principal sí se le asignó movimiento. Se buscaron imágenes para la nave del jugador principal y para uno de los asteroides.

**22/7/2020:**

Se crearon módulos para animación utilizados en el proyecto anterior, y se le añadieron propulsores a la nave principal, se crearon varias imágenes de asteroides iguales, pero con diferentes tamaños, para crear el efecto de que se acerca al jugador. Se buscaron imágenes de anillos para el modo de maniobra de pruebas. La ventana de información complementaria se le añadieron los nombres de los autores del proyecto, la institución, profesor, y demás detalles generales.

**23/7/2020:**

Se crearon módulos para generar asteroides y anillos consecutivamente con la biblioteca time, en sus respectivos modos de juego. Se le había asignado movimiento al fondo de la pantalla de la partida, pero resultaba incomodo a la vista. Se realizó documentación interna en el código para una mejor guía. Se creó una imagen para recrear una barra de batería o combustible, y se definió una función para que esta vaya disminuyendo conforme pasa el tiempo. Se le asignaron botones de retorno a las pantallas secundarias, y se creó el temporizador para llevar la cuenta del tiempo de partida.

**24/7/2020:**

Creé las imágenes de los 10 pilotos disponibles en el juego y fueron cargadas a la pantalla de configuración, se muestran primero 5 y luego los otros 5. Se creó una función para cambiar de página y ver al resto de pilotos. Se crearon funciones para generar imágenes de baterías coleccionables alrededor de la pantalla de juego.

**25/7/2020:**

Se añadieron dos pilotos más: los autores del proyecto. Ahora la pantalla de configuración se modificó para que se mostraran los primeros 6 pilotos y luego los otros 6. Las funciones para pasar de página se mantienen.

**26/7/2020:**

Se creó un título para la pantalla de configuración. Las imágenes de los pilotos se cambiaron por botones, dichos botones llaman a una función respectiva para cada piloto, que cambia el título por un texto que informa cuál piloto ha sido escogido, y muestra la imagen de dicho piloto seleccionado en la pantalla de juego por medio de la modificación de una variable global. Más imágenes para la batería seleccionable fueron creadas para dar más efecto de profundidad. Se hicieron diferentes lienzos para mostrar ambos conjuntos de pilotos. Se crearon y moldearon tres tipos de imágenes para el disparo de la nave: cuando se encuentre en el centro, a la derecha, y a la izquierda.

**28/7/2020:**

**8:31 p.m.**

Se definió la función para generar el disparo de la nave dependiendo de la coordenada en la que esta se encontrara.