

Informe de avance TPD arcade

Mi proyecto es muy simple, consiste en 4 imágenes y un main(llamado main valga la redundancia) que ejecuta el programa, yo trate de crear un "Ball and paddle"(típico juego de destruir bloques usando una pelota sin dejar que esta toque el piso), fue lo primero que se me ocurrió cuando nos dijeron que teníamos que hacer algún juego simple en pygame ya que si bien es bastante simple(de jugar y programar) es bastante entretenido, mi idea original era crearlo lo más parecido posible al DX-Ball 2([ver imágenes](#)) que es un juego que he jugado desde chico, sin embargo(a estas alturas estamos en las vacaciones de septiembre) mis conocimientos en python eran bastante deficientes(aunque me había leído un manual(unos básicos) de python los viejos hábitos pesan y me era bastante difícil "pensar " en python y constantemente programaba(o intentaba programar) en Java o Php, lo que me atraso mucho más de lo que creía (para principios de esta semana esperaba tener listo el demo, y sin embargo prácticamente no tenía nada) ya que cuando al fin logre acostumbrarme a python me complique con pygame, por lo que en vez de dedicar esta semana a ponerle música, poderes especiales y tal vez algún nivel adicional, estuve programando desesperadamente para tener algo funcional(y de ahí que mi demo es simplemente el esqueleto de un "Ball & Paddle").

Retomando, partí estudiando python/pygame desde la semana pasada y debo de haberle dedicado entre estas dos semanas aproximadamente 12 horas, respecto a Python aprendí lo básico(lo suficiente como para sobrevivir pero ahora planeo leerme un manual de verdad(no como el básico que me leí) y profundizar lo suficiente como para poder aportar en el proyecto en el que estoy inscrito(el Bullet Hell),respecto a Pygame, me familiarice con sus utilidades básicas pero también planeo leerme un manual al respecto ya que de frentón no se lo suficiente como para trabajar utilizándolo(y mucho menos cómodamente), y por último, GitHub me dejo una muy agradable impresión y de los 3 es el que mejor se utilizar(aunque de momento solo lo he utilizado para esto.

Yo creo que para crear un juego completo lo que más necesito es experiencia con pygame y python, por lo que planeo, complementariamente a leerme los manuales antes descritos seguir trabajando en este demo hasta lograr que se parezca al modelo base(DX-Ball 2) ya que esto no solo me familiarizara mas con python y pygame sino que también será una experiencia muy valiosa ya que el juego para el arcade en el que me inscribí comparte muchos elementos y características con este proyecto actual, por lo que después bastara adaptar un poco algunos métodos y clases para avanzar significativamente en el proyecto

final, ya que masificando los atributos/métodos de los diferentes tipos de pelota estarían básicamente listos los distintos tipos de balas.

ESTAS IMAGENES NO SON DE MI DEMO, SON EL DX-BALL 2(OBJETIVO)

