Autoevaluación Proyecto 2 POO

Profesora: Luisa Fernanda Rincón

Estudiante: Juan Sebastian Pinzon

Desarrollo

En este segundo proyecto ya contaba con más herramientas de trabajo para hacer un mejor programa. El heredar, las clases abstractas y los métodos virtuales fueron cruciales para la realización de este juego. Primero, nos reunimos para hacer una lluvia de ideas sobre lo que debería tener el juego y como seria la lógica detrás de este. Comenzamos con las clases más obvias, como Jugador, Entidad, Ítem o Armas. Además, agregamos sus atributos y respectivos métodos para la que las clases interactuaran de forma correcta. Ya con un diagrama estructurado comenzamos la parte de la codificación, se cada uno tomo una parte del diagrama, se encargaría de crearla y al final se uniría todo. Con el paso del tiempo se hicieron cambios en el diagrama y en las clases. Por mi parte, me encargue de la clase de Entidad, Jugador, Villano, Jefe y Ataque. Además de esto trabaje más que todo en la parte grafica del juego con el motor grafico olcPixelGameEngine. Logre generar la ventana del juego, dentro de esta se ve el mapa y al jugador, algunos bloques son sólidos por lo que le jugador no puede pasar por ellos. Además de esto, cuando se genera el mapa se generan *n* enemigos en el mapa de forma aleatoria e invisibles, estos son dibujados con su respectivo Sprite cuando Hertz se acerca a ellos. Desafortunadamente, no logre que el programa buscara los recursos gráficos necesario, como los sprites, dentro de la carpeta donde se encuentra, por lo que no es completamente funcional.

Notas de grupo:

Santiago Gamboa: 4,5

Santiago Serna: 4,5

Emmanuel Umaña: 4

Juan Sebastian Pinzon: 4,5