

Taller de Programación I

Duck Game



Integrantes:

José Manuel Dieguez - 106146

Trinidad Angeles Bucciarelli - 105494

Matias Daniel Rueda - 106963

División de tareas

José Manuel Dieguez

- Constant Rate Loop
- Creación de mapas con editor
- Lectura de mapas a partir de archivos yaml
- Lógica de movimiento y salto del pato
- Condición de victoria y cambios de ronda
- Instalador
- Cámara
- Spawns y cajas

Trinidad Angeles Bucciarelli

- Lobby del lado del cliente:
 - Menu creado con Qt5
 - Lógica del lobby
- Planteamiento de la lógica de multipartida
- Unit tests

Matias Daniel Rueda

- Música y sonido del juego
- Manejo de eventos
- Configuración yaml
- Lógica de las armas
- Renderizado del pato y proyectiles

Herramientas utilizadas:

- VSCode y CLion como IDE
- valgrind y gdb para debug

Documentación utilizada:

[Tutorial SDL2pp](#)

[Constant Rate Loop](#)

[Mocking non virtual functions](#)

[Qt5](#)

Cambios posibles en el proyecto: Se podría mejorar el protocolo, actualmente enviamos el estado del mapa en cada iteración, lo cual no es necesario, podría mandarse una única vez al inicio de cada ronda.