pyDeathRace

Johnny Arias Méndez.

Taller de programación.  
Grupo 04

# Índice

1. Introduccion. ------------------------------------------------------ Pagina
2. Descripción del problema. --------------------------------------- Pagina
3. Análisis de resultados --------------------------------------------- Pagina
4. Bitácora de actividades ------------------------------------------- Pagina
5. Estadísticas de tiempo -------------------------------------------- Pagina
6. Conclusión personal ---------------------------------------------- Pagina

# Introducción

La finalidad de este trabajo es de demostrar el dominio del lenguaje de programación Python con programación orientada a objetos (OOP). Este se muestra por medio del juego pyDeathRace que se realizó con base en técnicas aprendidas en clases y mientras fue desarrollado.

PyDeathRace es un juego basado en Python con su librería más importante siendo “Pygame” para el manejo de eventos y colisiones de los sprites. Algunas otras librerías que fueron usadas son, OS para obtener parámetros como la resolución y carpeta de instalación del juego. Math, para el manejo de fórmulas de rotación al vehículo de los jugadores, entre otras.

# Descripción del problema

pyDeathRace fue desarrollado con el uso de la librería Pygame. El uso de esta librería se puede sintetizar en un sintaxis básico como el siguiente:

|  |
| --- |
| Import pygame |
|  | pygame.init() #inicializa Pygame |
|  |  |
|  | screen = pygame.display.set\_mode((640,480)) #crea un surface llamado Screen |
|  |  |
|  | Game\_loop = True |
|  | while Game\_loop: |
|  | for event in pygame.event.get(): |
|  | if event.type == pygame.QUIT: #manejo de evento salir |
|  | running = False #salir |
|  | # la lógica del juego (objetos y funciones) aquí.  #aquí.  #aquí.  #aquí.  #aquí.  #aquí.  #aquí. |
|  | pygame.quit() #cierra la ventana |

Dentro del game loop incorporamos las condiciones que van a actualizar las instancias y las que van a llamar los métodos de las classes