

Programación Lúdica: Treasure Hunters

José Miguel Colella Carbonara
José Manuel Gómez

June 4, 2014

1 Introducción

En este documento queremos denotar los aspectos más relevantes en el desarrollo de nuestro juego *Treasure Hunters* usando como base la herramienta *pygame* que proporciona los mecanismos básicos para construir un videojuego usando **python**.

Las secciones que vamos a describir las opiniones sobre *pygame* como herramienta para comenzar un videojuego, el diseño del juego en base a como se ha estructurado, los mecanismos de inteligencia artificial, y nuestras conclusiones sobre el camino que hemos recorrido desde el diseño hasta la finalidad de tener un juego funcional. k

2 Pygame

3 Diseño del Juego

Nuestro diseño para este juego ha utilizado el paradigma de programación dirigida a objetos. Hemos usado las ventajas de la herencia para crear objetos escalables, fáciles de usar y extender.

Para los personajes que forman parte del juego que incluye el *MainCharacter*, *Enemy*, y *Robot*, todos se extienden de una clase llamada *Character* que proporciona los mecanismos que tiene que tener todo objeto que se mueve e interactúa con el jugador principal. Dentro de dicha clase se han definidos todas las acciones de movimiento, de como se visualiza dicho movimiento al usuario (cambio de imágenes...), mecanismos de disparo, condiciones de victoria, etc. . .

4 Inteligencia Artificial

5 Conclusión