

PROYECTO FINAL DEL BOOTCAMP INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE CÓDIGO FACILITO

PARTICIPANTE: EDUARDO ARIAS RUBÍ



INTRODUCCIÓN

El proyecto seleccionado fue el de realizar un videojuego con la librería Pygame. Durante el bootcamp, recibimos clases sobre esta librería, además de que estaba disponible un curso completo de Pygame en Código Facilito. La cantidad de documentación, tutoriales, guías e información disponible fue una ventaja en el desarrollo de este proyecto.

DESARROLLO

Antes de iniciar con el proyecto, revisé diversos tutoriales y guías de desarrollo de videojuegos con esta librería. La intención era tratar de entender el proceso de desarrollo de un videojuego simple, desde el concepto del juego (mecánicas, objetivos, etc), hasta el uso de las herramientas aprendidas durante el bootcamp y de cómo poner en práctica lo aprendido.

Desafortunadamente, creo que en estos momentos estoy entregando mi proyecto en código “en borrador”, debido a que no utilicé clases en el desarrollo. Una de las complicaciones que tuve, fue que una vez que concluí mi código, intenté adaptarlo siguiendo el curso que está disponible en Código Facilito; sin embargo, me costó mucho trabajo entender el funcionamiento de las clases, por lo que me quedé a la mitad del camino en la adaptación. Por ello, decidí realizar la entrega con mi código sucio, mientras concluyo la adaptación con el uso de clases y métodos.

Algo gracioso que me sucedió intentando adaptar mi código, fue cuando pasé más de medio día intentando hacer “aparecer” al enemigo en el juego. No lograba que se dibujara. Decidí tomarme un tiempo para pensar y la idea que me vino a la cabeza fue la más simple que pude haber tenido: copiar mi código que hacía aparecer a mi personaje y cambiar los parámetros de ubicación, velocidad e imagen. Esto fue un tanto vergonzoso, pero también revelador.

RETOS

El principal reto que enfrenté fue perder el miedo a realizar código sin “supervisión” o “guía”, es decir, a poder comenzar a escribir mi código sin tener que recurrir a una fuente de información que me ayudara a iniciarlo. No obstante, creo que, considerando que somos primerizos en este arte, tener un poco de guía no era tan malo, además de que es un recurso de aprendizaje que utilizan hasta los programadores más avanzados. Como ya lo mencioné, el uso de clases y métodos me confunde aún, por lo que considero que debo repasar más el tema y practicarlo.

APRENDIZAJES

Por una parte, este primer proyecto personal me deja una buena experiencia sobre el desarrollo de un programa. A pesar de que se trata de un proyecto académico, ha sido de gran valor para mí al permitirme entender el proceso de desarrollo, partiendo desde la concepción de la idea, hasta su implementación en el código. Quizá,

el aprendizaje más importante que rescato es que es necesario ser muy observador, ser creativo y buscar siempre la manera más simple de solucionar un problema. También me quedo con la experiencia de googlear todas mis dudas, revisar código de otras personas y recurrir a la documentación para buscar soluciones a problemas que no logro resolver, la búsqueda de información es una habilidad que también debemos desarrollar si queremos incursionar en la programación.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera cerrar este documento agradeciendo a todos los tutores de Código Facilito. Con cada una de las clases y asesorías, me daba cuenta de que todos, sin excepción, tienen una gran vocación para compartir el conocimiento y quiero agradecer mucho la paciencia, dedicación, empeño y tiempo que todos los tutores y demás personas que conforman el equipo de Código Facilito pusieron en este bootcamp.