

INFORME DE AVANCE (TEJO)

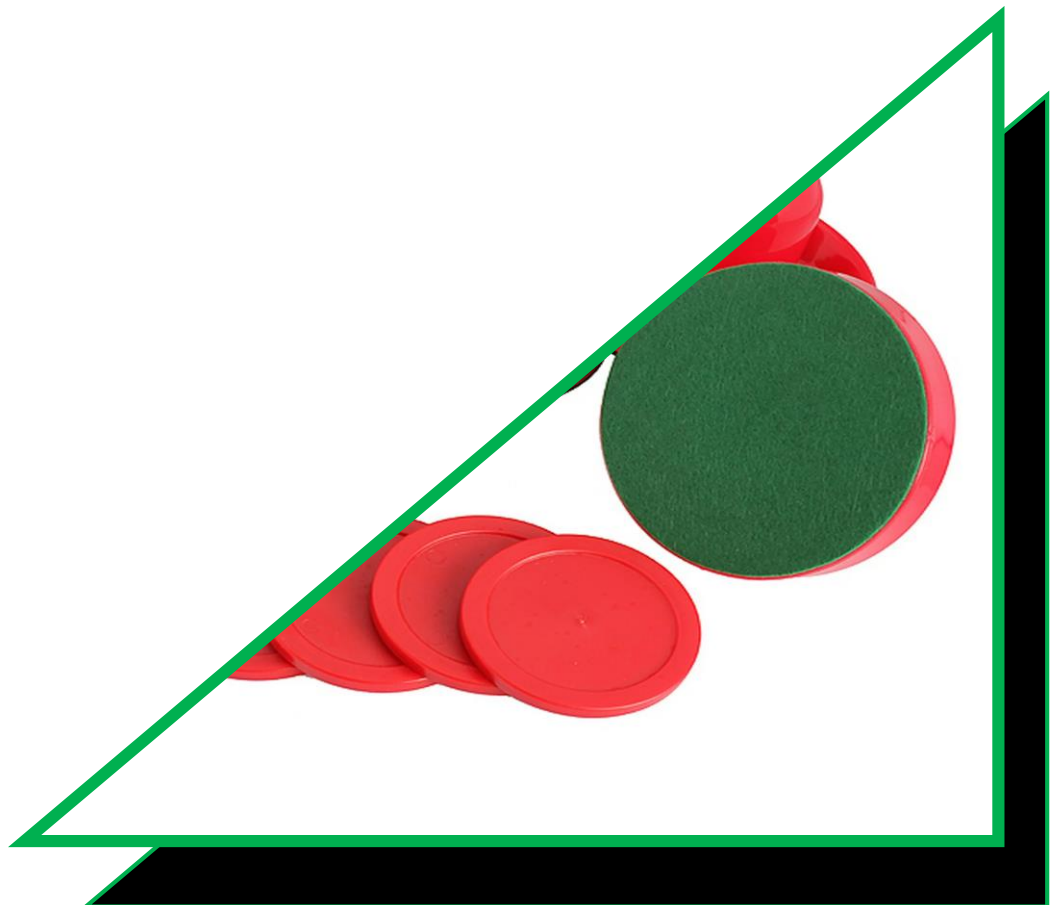
CURSO: 7.2

ALUMNO: MALETTA MILTON

PROFESOR: CALLAMULLO

FECHA: 1/11/23

JUEGO: TEJO



INFORME 7

- **AVANCE:** Presento avances sobre cómo se implementa / simula la potencia de un golpe en p5.js, en este caso mientras más distancia haya a la pelota con más potencia la misma rebotara, y la velocidad de la pelota decrementa hasta el valor mínimo de velocidad asignado, y su valor puede incrementar con cada golpe hasta un valor máximo.
- Al presionar una de las teclas del J1 o J2, se aumenta el valor de la velocidad en un acumulador

```
//Tecla "A"  
if (keyIsDown(65)) {  
  ac_conteoA++;  
  player1X -= 5+ac_conteoA;  
  botones_presionados_j1++;  
  A = true;  
}else{  
  A = false;  
  ac_conteoA = 0;  
  botones_presionados_j1--;  
}
```

- Una vez que choca el Mazo con la ficha se le aumenta la velocidad a la pelota.

```
if (dist1 < (jugador1 / 2) + (ball / 2)) {  
  velocidadInicial += round((ac_conteoA+ac_conteoS+ac_conteoD+ac_conteoW)/4);  
  if (velocidadInicial > 10) velocidadInicial = 10;  
}
```

- **Detalles:** se tuvieron en cuenta bug o posibles jugadas de usuario para obtener una velocidad sin medida, realizando algunas validaciones para que sea un juego lo más justo posible.

- **Variable de velocidad Máxima y Mínima:**

Velocidad máxima → [setVelocidadMaxima](#)

Velocidad mínima → [setVelocidad](#)

```
//velocidad de la pelota
let setVelocidad = 1.5;//hasta donde queremos que disminuya la velocidad de juego
let velocidadInicial = 5;
let velocidadPelotaX = velocidadInicial;
let velocidadPelotaY = velocidadInicial;
let setVelocidadMaxima = 30;
```

- **Validación para que solo se sume el valor en diagonal cuando se presionan 2 botones de J1/J2.**

```
if(botones_presionados_j1 > 1){
  if(!(((A && W)|| (A && S))||((S && D)|| (W && D)))){
    ac_conteoA = 0;
    ac_conteoS = 0;
    ac_conteoD = 0;
    ac_conteoW = 0;
  }
}
```

- **Funciones que reducen y aumentan la velocidad.**

```
function mesaRozamiento(){
  if(velocidadInicial > setVelocidad){
    let reguladorDeValor =setVelocidad - mesa_rozamiento;
    if(reguladorDeValor <= 0){
      velocidadInicial = setVelocidad;
    }else{
      velocidadInicial -= mesa_rozamiento;
    }
  }
}

function velocidadMaxima(){
  if(velocidadInicial > setVelocidadMaxima){
    velocidadInicial = setVelocidadMaxima;
  }
}
```