

PRIMER INFORME DE JUEGO

Nombre de Grupo EQUIPO A

Integrantes:

Lucio Gauna

Maletta Milton

Erik Ocampo

Martinez Franco

Leandro Juarez

Dinámica del juego seleccionado a desarrollar:




La dinámica del juego es desarrollar un tejo en p5.js en el cual va a poder jugar contra la máquina.



Integrante del equipo que realizo este informe:



Maletta Milton


Actividad designada por el líder del equipo:

Empuje del disco

Responsable  Usuario privado  


Fecha de entrega  Ayer 

Proyectos  Juego en processing  Tareas completadas

 Agregar a proyectos

Descripción

Se busca identificar la solución al problema que se presenta, ¿Cómo se podría calcular y dar la potencia al disco?, buscar la solución que podríamos implementar en el código de processing.

 Haz una pregunta o publica una actualización...

Con mi compañero Erik Ocampo pensamos en cómo íbamos a hacer las físicas de nuestro Tejo, y de ahí fuimos pensando ideas en papel planteando diferentes formas de resolver la problemática, vimos que era importante para saber la potencia del golpe, tener en cuenta el tiempo. Entonces fuimos haciendo pruebas guardando y mostrando los segundos que van pasando cuando se ejecuta el video juego. Sabiendo el tiempo desde un punto a otro podemos saber y tener una noción de la velocidad en la que se trasladó. Con eso y la velocidad de la ficha podemos sacar un promedio y saber a qué velocidad se va a mover luego la ficha de tejo.

Bibliografía:

<https://hetpro-store.com/TUTORIALES/arduino-millis/>