Notas personales

todo aquel que lea esto, me la pela.

15 de febrero del 2024

* ¿qué personajes se deberán de tomar en cuenta a la hora de programar? aparte del personaje principal, los enemigos se deberán de tomar en cuenta al igual que los jefes.

básicamente, si es un NPC, no se deberá tomarle tanta atención.

* para un juego de "peleas", ¿qué debemos tomar en cuenta para los personajes?
  + Vida: ¿Cuánta vida tendrá? ¿3 corazones? o ¿300 de vitalidad?
  + Velocidad: ¿el personaje podrá caminar y correr? ¿O solo correr? ¿Los demás personajes deberán de tener este campo?
  + Armadura: tener cierta cantidad para mitigar daño es necesario, ¿pero como funcionaria?, tomando en cuenta de que esto debe ser relacional a la vida
  + Daño: ¿Quién tendría el status de daño? ¿el personaje, o el arma? ¿se podrá disminuir o aumentar?
* ¿se podrá cambiar las estadísticas de los personajes? ¿como? ¿cuanto? (apenas recordé al perro, que podrá bajar el daño, pero ¿se podrá cambiar de otra manera?)

Orden del proyecto

* Yo recomendó que se divida de la siguiente manera
  + Sprites
    - Personajes
      * Personaje principal
      * Enemigos
      * Jefes
    - Tile
      * Piso
      * Piso animado (véase las olas del mar)
      * “Edificios” (en este caso seria la pirámide, y puede que entradas a cuevas)
      * Ambiente (arboles, flores, rocas, etc)
      * Ambiente animado
  + Música
  + Escenas
  + Scripts (no recuerdo si esto va dentro de Escenas)
  + Etc

Cada punto es una carpeta nueva.

Si se requiere más cosas, pues se iran agregando a este documento con forme pase el tiempo (este documento no se encontrará en las carpetas antes dichas)

Z index y otras cosas

Mientras más avance el proyecto, necesitaremos ordenar algunas cosas

El Z index, permite ordenar que cosa se debe mostrar primero.

|  |  |
| --- | --- |
| 2 | Arboles |
| 1 | Piso |
| 0 | Eventos |

Mientras más alto sea el valor del z index, es lo primero que se va a mostrar. Si se cambia el valor del piso a 3, entonces los arboles no se verán.

Por lo que propongo una tabla donde podamos ver como organizar el Z index.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| -2 | “Background” |  |
| -1 | Eventos |  |
| 0 | Piso |  |
| 1 | Decoraciones |  |
| 2 | Objetos interactuables (jarrones) |  |
| 3 | Personajes (principal, enemigos y NPCs) |  |
| 4 | Particulas (luz, estrellitas, explosiones, etc) |  |

Si se requieren mas, se deberá preguntar y se decidirá si agregarlo a la tabla, o ponerlo en alguna existente

Layers y Mask

Layers es el “nombre” para las colisiones que puede tener un objeto y las Mask son los “nombres” con los que puede interactuar/ bloquear el paso.

Layers es el grupo y mask son con quien puede interactuar

Aquí también deberíamos tener una tabla para saber que layer pertenece a un objeto, y si se puede, ver con cual layer puede interactuar

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Layer | Masks |
| Personaje Principal | 1 |  |
|  |  |  |