

Practica 1 - CG

java2D

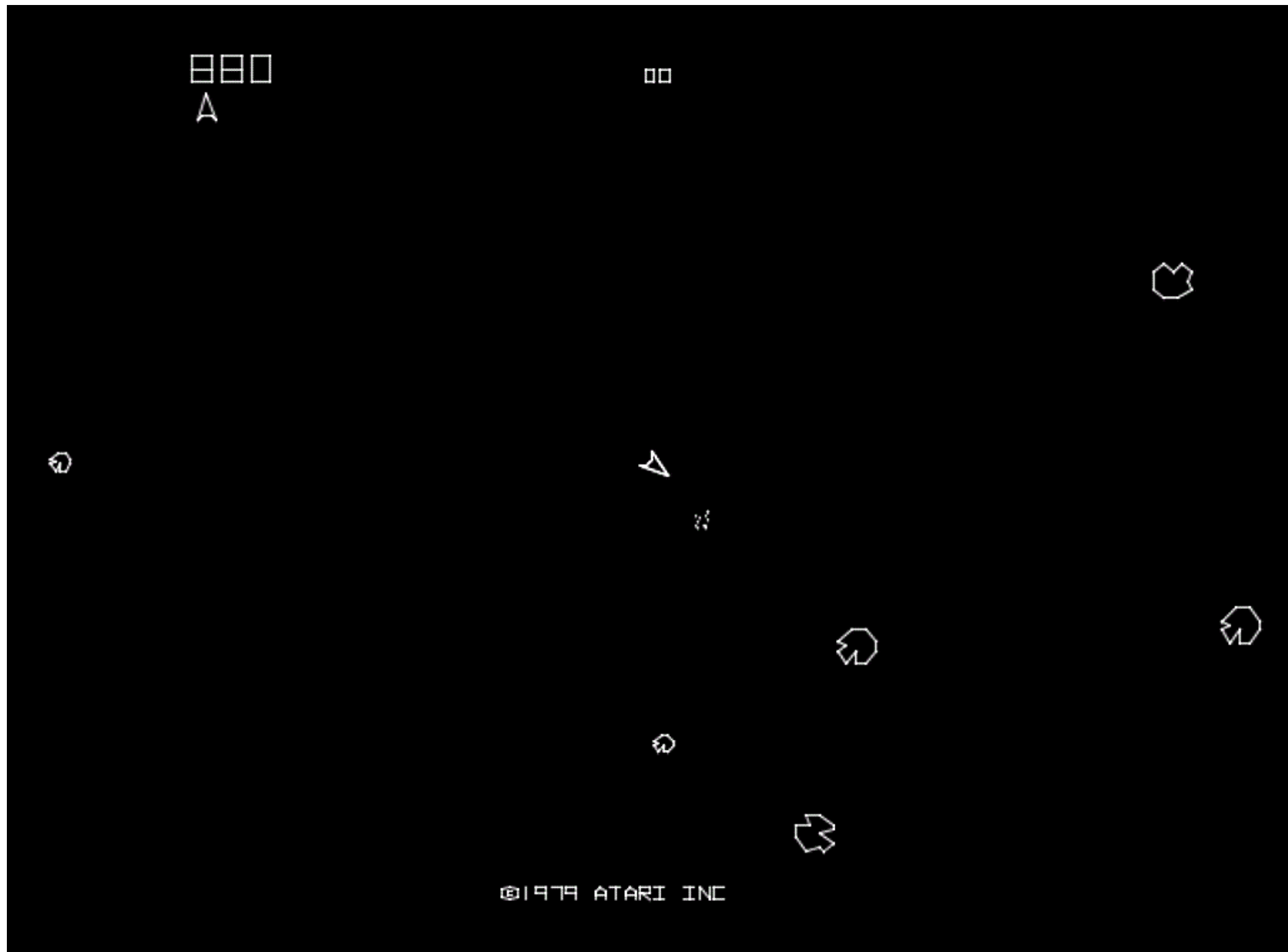
Jean Pierre Gomez
Jonathan Eidelman
Luis Miguel Ponce de leon

Contenidos Usados

- Puntos, vectores y matrices 2D (álgebra lineal)
- Transformaciones
- Detección de colisiones (fuerza bruta)
- InputHandler
- GameObjects (Entidades)

Dificultades - soluciones

Desarrollar el engine desde cero	Buscar un <u>ejemplo</u> ya implementado en java
Se requerian varias funciones extra del paquete gráfico	Se implementaron a medida que se necesitaban
Desarrollar las físicas del motor desde cero	Basarse en como funcionan otros motores de juegos cuando aplica, e “inventar” cuando no
Hacer divertido el juego (algo)	Hacer pruebas y mejoras iterativas
Manejo del repositorio y del proyecto en netbeans	Comunicar los problemas y resolver conflictos entre todos



Asteroids

Demo

¿Preguntas?