

**Multimedia**

Memoria práctica 1: Creación de un juego con HTML5

Autores:

Lucía Romero Villar

Daniel Liszewski Maciag

Tabla de contenido

[Dificultades encontradas y solución: 3](#_Toc67229775)

[1. Obtención y redimensión de los recursos utilizados: 3](#_Toc67229776)

[2. Modificación de los recursos existentes por los nuevos: 3](#_Toc67229777)

[3. Creación de nuevos niveles: 3](#_Toc67229778)

[4. Introducción de nueva funcionalidad: 3](#_Toc67229779)

[Conclusiones: 4](#_Toc67229780)

## Dificultades encontradas y solución:

### Obtención y redimensión de los recursos utilizados:

Al iniciar la práctica, el primer problema con el que nos encontramos fue el desconocimiento al buscar imágenes e iconos para nuestro juego, ya que en su mayoría se encontraban en sets unidos y, al nunca haber trabajado con ello, no sabíamos cómo separar las imágenes contenidas en dichos sets.

Finalmente, decidimos obtener los recursos en imágenes únicas para cada objeto o icono, lo que nos quitó el problema mencionado anteriormente de utilizar sets, pero nos presentó el problema de la dimensión de cada uno de los recursos, la cual tuvimos que modificar. Para ello utilizamos páginas web para cambiar la dimensión de las imágenes seleccionadas (<https://www.iloveimg.com/resize-image>), así como para unir varias imágenes en una sola y crear de esta forma los bloques que utilizaríamos en el juego (<https://old.photojoiner.net/>).

### Modificación de los recursos existentes por los nuevos:

Una vez contamos con los recursos nuevos, pasamos a modificarlos en el código por los anteriores. Esto nos presentó una pequeña dificultad al tener que adaptarnos al código y entenderlo para poder cambiarlo, ya que era la primera vez que realizábamos un trabajo de este tipo. No presentó una gran dificultad ya que se había explicado en clase, por lo que la solución fue probar a modificar hasta familiarizarnos con el proceso.

### Creación de nuevos niveles:

El problema encontrado a la hora de crear nuevos niveles fue parecido al explicado anteriormente, ya que tuvimos que familiarizarnos con el código, en este caso, especialmente con el del nivel en sí, ya que al crear niveles desde cero muchas veces hay que colocar los objetos con una distancia aproximada y más tarde corregirlos poco a poco, a prueba y error. Es un problema que al igual que el anterior se solucionó probando y modificando el código hasta conseguir el resultado buscado.

### Introducción de nueva funcionalidad:

## Conclusiones:

Este trabajo ha sido muy interesante ya que hemos aprendido a realizar un juego, crear niveles, incluir funcionalidades…, que era algo que no habíamos realizado antes en la carrera y nos ha servido para adquirir nuevos conocimientos de html y javascript principalmente.

También es interesante ya que realizar un juego proporciona motivación, ya que estás viendo lo que creas, puedes interactuar con ello, probarlo para ver el nivel de dificultad, cómo va quedando estéticamente y si es entretenido o no.

En resumen, ha sido un trabajo que nos ha aportado no solo conocimiento en un área nueva de la programación, sino también nos ha producido interés y ganas de aprender y de desarrollar el proyecto.

Recursos utilizados y licencia:

<https://www.klipartz.com/>

<https://www.pngwing.com/es>

<https://www.pikpng.com/pngvi/ibwwwJm_pusheen-cat-pixel-art-pusheen-cat-clipart/>

<https://www.freepik.com/>

<https://www.vhv.rs/viewpic/mbmTxh_the-pusheen-cat-holding-a-dounut-pusheen-pixel/>

Licencia de los recursos: Uso no comercial