

Nombre del Proyecto: Rick y Morty de Regreso a Casa

Cronograma Actualizado

Integrantes:

- Mary Andrea Doria Gomez **CC:**1040758307
- Juan Camilo Restrepo Marín **CC:**1152209944

Se Inicio la Creación del Juego el día 8 de enero.

Semana del día 11 al 17 de enero:

1. Sprites de los personajes Rick Pepinillo y MortyMago ☒
2. Sprites de los enemigos del primer nivel ☒
3. Movimientos enemigos (**Movimiento Lineal:** Derecha e Izquierda, SLOT GUSANOS) ☒
4. Movimiento Personajes: Rick Pepinillo y MortyMago (**CAIDA LIBRE, Movimiento Lineal:** Derecha e Izquierda y Salto) ☒
5. Creación e implementación de la clase Cuerpo Personaje ☒
6. Creación e implementación de la clase Plataforma ☒
7. Creación e implementación de la clase Bala (Incluye Sprite, colisiones con el enemigo) ☒
8. Creación e implementación de la clase Vida ☒
9. Creación e implementación de la clase fruta Burbuja (Incluye Sprite y colisiones) ☒
10. Creación e implementación de la clase Sprite Gusanos ☒
11. Se crearon los limites laterales e inferior para el personaje ☒
12. Se agrego el Fondo del primer Nivel ☒
13. Creación e implementación de la clase Nave ☒
14. Pruebas y corrección de errores ☒

Problemas de implementación en esta semana:

1. Inicialmente los Sprites no estaban bien recortados por lo que acudimos a usar **Paint.net** se realizaron mas de 6 veces estos recortes, mientras se iba implementando las demás clases y posicionando objetos en escena
2. Para la caída libre los personajes se caían a mucha velocidad y al momento de implementar la función salto no se veía que el personaje saltaba, esto se debía a la ecuación que se estaba usando por lo cual se tuvo que derivar y crear un booleano que pudiera indicar cuando el personaje estaba en tierra, este booleano también soluciono un problema con las plataformas las cuales las colisiones no estaban funcionando
3. También se tenía que cuando el enemigo colisionaba con la bala solo desaparecía de escena, esto se solucionó limpiando la QList de gusanos y creando una lista llamada Itemlist de la clase QList<QGraphicsItem*> en la función donde estaba el rango de los gusanos, esto para ir eliminando el rango donde se movían los gusanos, el rango está contenido en un archivo de texto donde tiene la posición inicial y final.

4. Se presento un problema con el QList de la clase vida, la cual fue solucionado en la segunda semana.

Semana del día 18 al 24 de enero:

1. Se creo la función Morir y Se agrego el escenario del segundo Nivel (Cambio de pantalla) ☒
2. Creación e implementación de la clase Puntaje ☒
3. Creación e implementación de la clase Portal (**MOVIMIENTO SENOIDAL**) ☒
4. Se agregaron los objetos a escena como: Plataformas, Portal (esto tanto para el primer nivel como segundo Nivel), Fruta Burbujas y Sistemas de vidas al segundo Nivel ☒
5. Se creo el nivel Casa (Cambio de pantalla) ☒
6. Creación e implementación del Botón Reiniciar el cual reinicia el nivel donde esta ☒
7. Creación e implementación del botón Jugar e Instrucciones ☒
8. Pruebas y corrección de errores ☒

Problemas de implementación en esta semana:

1. Para esta semana cuando se iba correr el segundo nivel ya con los objetos puestos en escena el QT se cerro y esto genero que el entorno eliminara la Clase Graphicscene, por lo que se tuvo que eliminar Qt y volverlo a reinstalar, el proyecto también se vio afectado por lo que se tuvo que descargar lo que se había realizado el día anterior del GITHUB y usar otro compilador.
2. La clase vida el error que se tenia no era directamente de esta clase, era porque no existía la función muerte por lo cual el programa se crasheaba
3. Para el portal no aparecía en escena y el movimiento senoidal era muy pequeño y el portal salía de la escena, esto se solucionó poniendo límites para el portal y bajando el delta del portal, con esto se pudo visualizar el movimiento en escena.

Semana del día 25 al 31 de enero:

1. Creación e implementación de la clase Sprite Moscas (**MOVIMIENTO PARABOLICO**) ☒
2. Creación del Menú (Poner los botones en escena con una secuencia) ☒
3. Implementación (FuncionSlot) del botón Jugar ☒
4. Implementación (FuncionSlot) del botón Usuario/Registro ☒
5. Implementación (FuncionSlot) del botón Instrucciones ☒
6. Implementación (FuncionSlot) del botón 2 Jugadores (Multijugador) ☒
7. Implementación (FuncionSlot) del botón Cargar Partida ☒
8. Implementación (FuncionSlot) del botón Eliminar Partida ☒

Problemas de implementación en esta semana:

1. Cuando se hacía el cambio de escena del primer nivel al segundo nivel aparecían enemigos del anterior nivel y también como si las plataformas y frutas burbujas del primer nivel estuvieran en el segundo nivel, esto se solucionó creando funciones para el primer nivel y segundo nivel por aparte y limpiando listas y parando QTimer, adicional se tuvo que crear una variable llamada nivel Actual la cual iba incrementando cada que pasaba de nivel
2. Para la función cargar partida, en caso de que el jugador se registrara, pero no había jugado aun el botón hacía que él se crashaba el juego por lo que se creó un booleano que se llama cargar partida para identificar si había jugado antes o no.
3. Para la función cargar partida se tuvieron unos problemas de tipo de datos, dado que la lectura y escritura de ficheros se guardan en variables distintas con tipos distintos, por lo que se tuvo que usar el método stoi(String to int).