

Trabajo Practico Nro 1

En este trabajo se realizo una version propia del juego de Atari Lunar Lander. Si bien el proyecto me llevo mucho tiempo y no me resulto facil, la verdad es que fue entretenido de programar.

Uno de los principales problemas con los que me encuentre al principio fue el no entender la dinamica del codigo main sobre el cual teniamos que trabajar, ya que incluia algunas cosas de programacion grafica. Por suerte preguntando tanto en clase como por mail, y leyendo varias veces el enunciado pude comprender todo lo que se pretendia que haga. Otra cosa que me resulto dificil fue "animar" el movimiento de la nave. Mas alla de las preguntas que pude hacer, me termine sirviendo hacer a mano en un papel los calculos que estaba haciendo el programa y entender bien las funciones `vector_rotar` y `vector_trasladar` que ya habia disegnado.

En cuanto al disegno del juego intente siempre apegarme a la consigna y al juego original. Sin embargo hay algunas cosas sobre las cuales no tenia parametros de referencia que fueron hechas "a ojo", intentando que se parezca lo mas posible al original. Por ejemplo, no habia especificado un lugar para dibujar las letras y mensajes. Este lugar fue elegido de manera personal respetando la apariencia esperada.

Otro comentario sobre el disegno es que para la condicion de corte, es decir, que la nave choque o aterrice, no utilice la funcion `vector_esta_arriba`. Como ya habia tenido que implementar una funcion que me diera la altura de un punto en una recta para definir "ALTITUDE" simplemente pedi que la condicion de choque sea `altitude <= 0`.

Un problema mas con el que me encuentre fue que no pude crear una funcion que dibuje los caracteres en la pantalla fuera del `main`, lo tuve que hacer dentro. Si agregaba esa funcion a algun `.c` y `.h` y la llamaba del `main.c` no se dibujaban los caracteres. Supongo que esto sea debido a mi poco conocimiento sobre SDL2.

El ultimo problema con el que me enfrente fue que el terreno en algunas ocaciones se generaba arriba de la posicion inicial de la nave causando un choque instantaneo. Esto es posible que sea por un mal desarrollo de la funcion `vector_densificar`, aunque esta ya

estaba corregida. El proyecto esta siendo entregado con este pequeño bug ya que la hora de entrega se esta por terminar y no tendre tiempo de revisarlo. Sin embargo, seguire trabajando en estos dias sobre esta funcion problematica para poder resolver el error lo antes posible.

Finalmente, este es un trabajo sobre el cual disfrute trabajar, y debido a examenes de otras materias, no pude dedicarle tanto tiempo como me hubiese gustado. De todos modos estoy contento con el resultado final.