

Memoria

Desarrollo para dispositivos móviles

Índice:

Contenido

Memoria.....	1
Desarrollo para dispositivos móviles.....	1
Índice:.....	1
Descripción de la entrega:.....	1
Controles:.....	1
Explicación de las clases:.....	1
Player:.....	1
Enemy:.....	1
Game_escene:.....	2
Reflexion:.....	2
Repositorio:.....	2

Descripción de la entrega:

Se trata de un juego en el que mediante dos switches controlas al player y tienes que intentar acabar con los enemigos, si los enemigos te tocan, te quitan vida, si te tocan 10 pierdes, con 2 disparos matas a un enemigo.

Controles:

Poniendo el dedo sobre la parte izquierda de la pantalla, aparecerá un switch y si desplazas el dedo, el player se moverá, sin levantar ese dedo, coloque otro dedo en el lado derecho del teléfono y deslice el dedo, el player disparará en la dirección indicada.

Explicación de las clases:

Player:

En esta clase podemos encontrar las variables referentes al player, como puede ser la vida, o la posición, con sus respectivos Gets y Sets, aparte también tiene las funciones de render, anímate o Set_sliders, estas funciones son para cargar y mostrar los sprites además de crear una ilusión de animación.

Enemy:

Enemy es una copia del player con 2 funciones suplementarias, Move y GetDamage. Con la función de Move hago que el enemigo se mueva hacia la posición del player.

Game_scene:

Es la escena principal, aquí se encuentran los bucles del juego además de las estructuras de los switches y las balas, también se lleva la gestión de los eventos de touch y se gestiona el desplazamiento del player.

Reflexion:

En un principio me costaba muchísimo avanzar para hacer cualquier cosa y ahora me siento mucho mas cómodo, si tuviese un poco mas de tiempo entregaría algo mucho mejor, estoy seguro de ello.

En muchos casos me quedaba pillado con errores que no conseguía solucionar y ya después de que me haya pasado cientos de veces me he dado cuenta de que el 90% de los problemas que no se entienden vienen dados por lo mal que va la compatibilidad de Android Studio con c++ y lo que hay que hacer es copiar todos los archivos y crear un proyecto nuevo.

El mayor problema que he tenido y no he conseguido solventar es el del touch derecho, que si pulsas solo ese touch se raya y no funciona correctamente.

Repositorio:

<https://github.com/miguelangelgil/AnualProyectc->