



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS
ESCUELA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
CC3501-2

TAREA N°1, OPCIÓN N°2: Flappy Bird

Integrantes

Matías Torres Navarrete.

Profesora:

Nancy Hitschfeld K.

Auxiliares:

Alonso Utreras

Nelson Marambio Q.

Pablo Pizarro R.

Fecha de Entrega:

02/Mayo/2022

Índice

1	Solución propuesta	2
1.1	Arquitectura de la solución	2
2	Instrucciones de ejecución	3
2.1	Argumentos que recibe.	3
2.2	Teclas de control.	3
3	Resultados	4

Lista de figuras

1	Diagrama de solución propuesto.	2
2	Así luce el juego al comienzo.	4
3	Así luce al esquivar los tubos.	4
4	Así luce el juego al colisionar en una tubería superior.	5
5	Así luce el juego al colisionar con una tubería inferior.	5
6	Así luce el juego al salirse de los topes superiores e inferiores.	6
7	Así luce el aviso al perder por colisión.	6

Lista de tablas

1 Solución propuesta

1.1 Arquitectura de la solución

El patrón utilizado para el diseño de esta solución, es el de diseño Modelo-Vista-Controlador, donde el usuario a través del controlador, manipula el modelo, el cuál actualiza la vista que por consiguiente verá el usuario, quien de ser necesario, puede volver a usar el controlador para modificar el patrón, y de cierta manera, crear así un bucle.

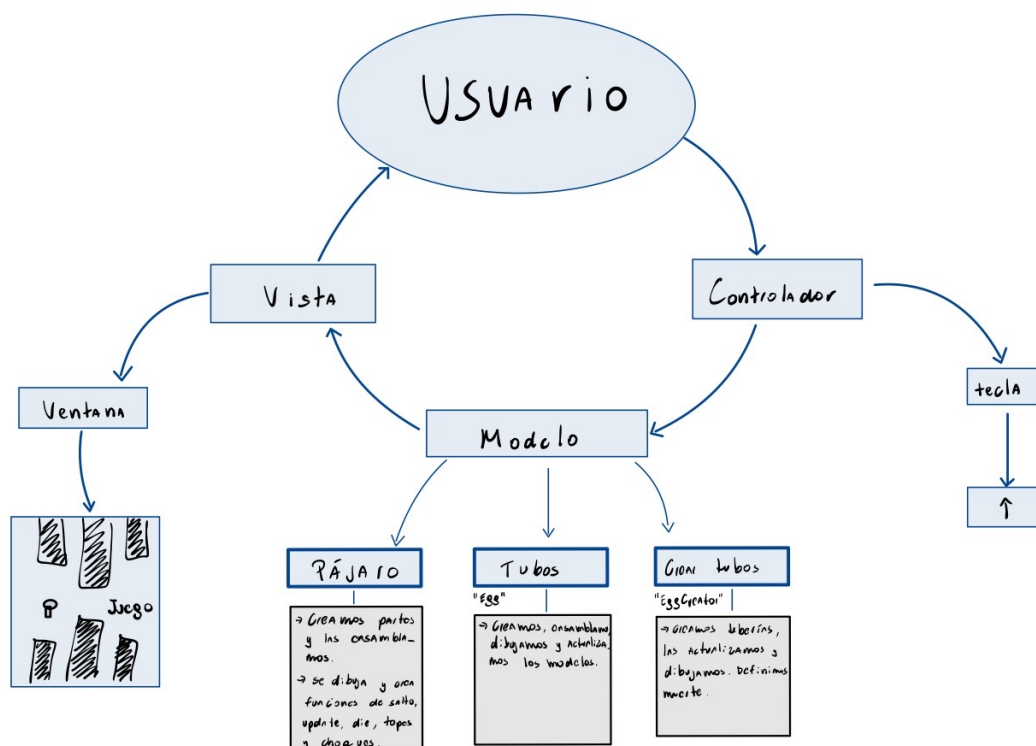


Figura 1: Diagrama de solución propuesto.

2 Instrucciones de ejecución

Para este código, se utilizan las librerías: OpenGL, GLFW, sys, Random, Typing, Grafica.

2.1 Argumentos que recibe.

- Se ejecuta el juego a través de: ($\dots/T1 > flappy_bird.py$)

2.2 Teclas de control.

- Flecha del teclado (\uparrow), genera un salto en el "pájaro" para mantenerlo en vuelo.

3 Resultados

Se adjuntan imágenes para una descripción más visual del juego:

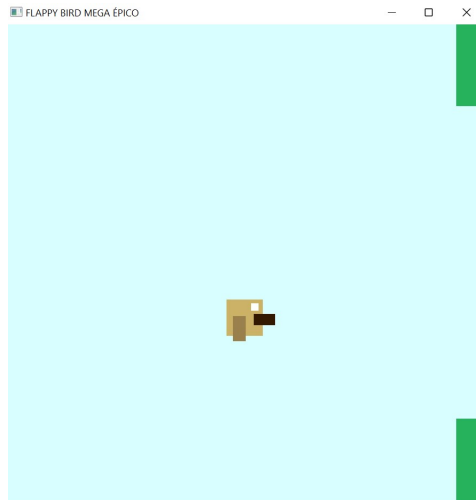


Figura 2: Así luce el juego al comienzo.

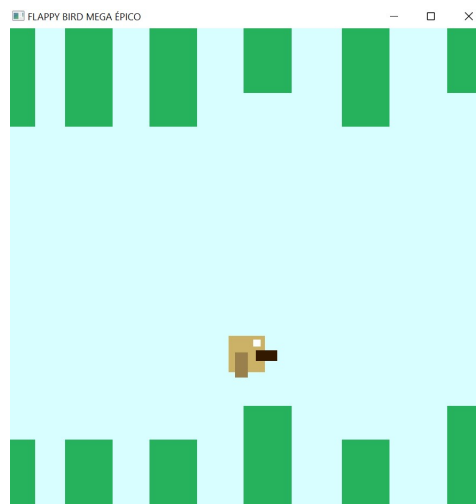


Figura 3: Así luce al esquivar los tubos.



Figura 4: Así luce el juego al colisionar en una tubería superior.

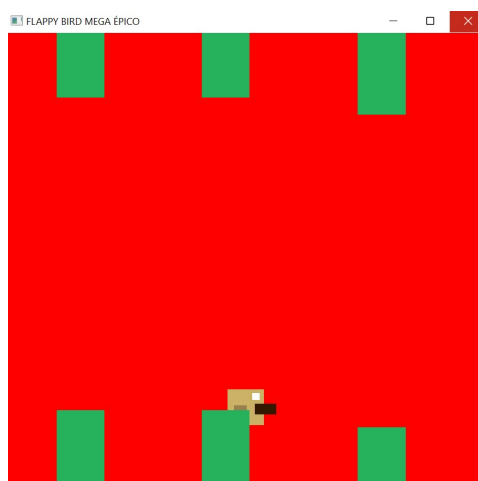


Figura 5: Así luce el juego al colisionar con una tubería inferior.

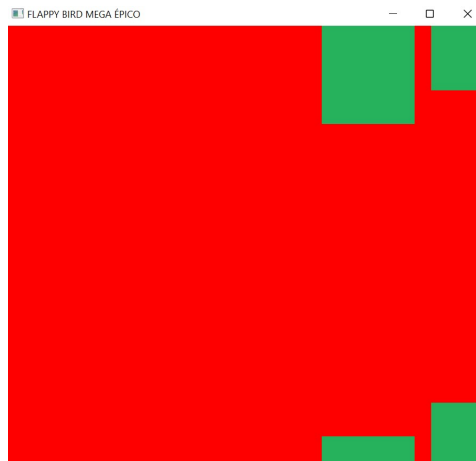


Figura 6: Así luce el juego al salirse de los topes superiores e inferiores.

GAME OVER

Figura 7: Así luce el aviso al perder por colisión.