

ROAD FIGHTER

OBJETIVO GENERAL:

De manera creativa lograr poner en práctica los conocimientos adquiridos referentes a programación durante el semestre.

Por: Natalia Vanegas Torres
Estudiante de Matemáticas Aplicadas
Primer semestre
Pontificia Universidad Javeriana, 2017



OBJETIVO DEL JUEGO:

Uno de los dos jugadores debe conseguir la velocidad impuesta en el respectivo nivel evadiendo los enemigos encontrados en el camino.

DISEÑO:

El juego esta basado en el original Road Fighter, aunque esta diseñado solamente para dos jugadores. Tanto el menú como las pistas son diferentes, cambiando el nivel de dificultad y la imagen de los carros



```
def key(event):
    global x,y,i,j,w,h, canvas
    tecla = repr(event.char)
    #print (tecla)
    if (tecla == "d"):
        if (i < 450):
            canvas.delete(x)
            i = i + 10
            x = canvas.create_image(100+i,100+j,image=flame1)
    if (tecla == "a"):
        if (i > -50):
            canvas.delete(x)
            i = i - 10
            x = canvas.create_image(100+i,100+j,image=flame2)
    #-----
    if (tecla == "w"):
        if (j < 450):
            canvas.delete(y)
            j = j + 10
            y = canvas.create_image(400+w,100+n,image=flame3)
    if (tecla == "s"):
        if (j > -50):
            canvas.delete(y)
            j = j - 10
            y = canvas.create_image(400+w,100+n,image=flame4)
```

```
def enemigo_1():
    global game_window, canvas, enem1, enem2
    x1, y1 = canvas.coords(enem1)
    x2, y2 = canvas.coords(enem2)
    #print (x1, y1)
    canvas.after(50)
    canvas.move(enem1, 0, 3)
    canvas.after(50)
    canvas.move(enem2, 0, 4)

    if y1 >= 490:
        canvas.delete(enem1)
        canvas.after(10, create())
        canvas.delete(enem2)
        canvas.after(30, create2())

    canvas.move(enem1, 0, 3)
    canvas.move(enem2, 0, 4)
    game_window.after(50, enemigo_1)
```

```
from tkinter import *
import math, random

def mostrar(ventana): ventana.deiconify()
def ocultar(ventana): ventana.withdraw()
def ejecutar(f): ventana.principal.after(200, f)
def salir(ventana):
    ventana.destroy()
```



RESULTADOS:

Se logro realizar el juego con los requerimientos dados (menú, niveles, carros enemigos, jugadores, uso del teclado, tiempo, gasolina, velocidad)



CONCLUSIONES:

Se puede concluir que a través de conocimientos básicos de programación adquiridos a lo largo del semestre como el uso de ciclos y condicionales es posible empezar a crear un producto



REFERENCIAS:

- https://www.youtube.com/watch?v=orSnNVsttPY
- https://www.youtube.com/watch?v=WwzZ4j2kktk
- https://stackoverflow.com/questions/32454935/method-for-moving-animated-movement-for-canvas-objects-python
- https://stackoverflow.com/questions/24718258/python-tkinter-collisions

