



13 DE MARZO DE 2019

GAME OF POLITICS

P1: MULTIMEDIA

ERNESTO B. NVE (EXP. 850 - ING. SOFTWARE)

MIGUEL TORRIJOS (EXP. 918 - ING. SOFTWARE)

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

Tabla de contenido

Dificultades y soluciones.....	2
Conclusiones	3
Bibliografía	4

Dificultades y soluciones

A la hora de realizar la practica nos hemos encontrado con una serie de dificultades, las cuales son los siguientes, así como su solución de esta:

- El tema del juego fue un tema de discusión y dificultad entre nosotros y al final optamos por elegir un tema basado en la actualidad política, pero dándole un tono divertido que hace de nuestro juego una experiencia muy agradable.
- El motor de la física realizado con JavaScript nos dio bastantes problemas para identificar los errores de mal funcionamiento de nuestro algoritmo, pero lo pudimos solucionar tras varios días probando diferentes códigos y algoritmos hasta encontrar el que se adaptaba a nuestros requerimientos.
- En ocasiones al seguir los apuntes de la práctica había momentos en los cuales no éramos capaces de identificar donde estaba nuestro error y nos costó un poco seguirla.
- Las modificaciones de las texturas de los personajes, así como algunos fondos, que hemos empleado no fue sencillo para nosotros, tuvimos que hacer uso de otras aplicaciones (*Photoshop* o *Gimp*) y aprender a utilizarlas para conseguir nuestro objetivo ya que queríamos dar a nuestro juego un estilo propio e identificativo.

Conclusiones

En primer lugar, nos gustaría comentar que la practica la hemos llevado a cabo haciendo uso de un repositorio en GitHub, para así poder tener mayor control sobre los cambios que hemos ido practicando, y en caso de errores volver a un punto anterior sin problemas.

Tras haber realizado la práctica hemos aprendido que mediante unos sencillos códigos de JavaScript pudimos recrear un juego famoso que se hizo muy popular hace unos años, el Angry Birds de *Rovio*.

Por otro lado, al menos en nuestro caso, ha sido una buena manera de mejorar nuestros conocimientos en el aspecto de diseño gráfico ya que hemos tenido que diseñar bastantes cosas de nuestro juego.

Bibliografía

Box2D. (s.f.). <http://box2d-js.sourceforge.net/>.

Google. (s.f.). <https://www.google.es>.

Santacruz Valencia, L. P. (2019). *Integración*. Móstoles: Universidad Rey Juan Carlos.

Santacruz Valencia, L. P. (2019). *Mundo básico*. Móstoles: Universidad Rey Juan Carlos.

Santacruz Valencia, L. P. (01 de 2019). *Práctica 1: Creación de un juego con HTML5*. Móstoles: Universidad Rey Juan Carlos. Obtenido de https://www.aulavirtual.urjc.es/moodle/pluginfile.php/6433044/mod_resource/content/1/Enunciado_P1_MM_18-19.pdf.

Santacruz Valencia, L. P. (2019). *Simulación*. Móstoles: Universidad Rey Juan Carlos.