

URL: <https://github.com/sgvasquez/Crystalia>

Como se ejecuta el archivo: Abrir archivo "Crystalia.py"

Descripción: Básicamente logré hacer una pequeña área encerrada en donde el personaje (~~definitivamente no parecido a personajes de otras franquicias~~) se puede mover de forma horizontal y vertical, además de atacar en todos los sentidos (**para moverse se utilizan las flechas de dirección, a la vez que para atacar se utilizan las teclas WASD, cm si fueran otro pad de movimiento**, esto debido a que el proyecto en sí suponía que tendríamos al personaje en un coliseo en donde spawnearían monstruos de posiciones random en cualquier momento, lo que requería que la reacción de atacar en varias dirección fuera más rápida que hacer una combinación entre "flecha-dirección + botón-genérico-de-ataque") Si uno revisa la carpeta en donde está el juego, uno podrá ver que además del archivo Link, también existe el archivo Bomb (junto a todos los sprites necesarios). Esto no pudo implementarse en el juego debido a mi escases de manejo con respecto a la interacción entre diversas clases llamadas por otro archivo (se profundizará respecto a esto más adelante.), además de que esta entrega era esencialmente "un programa simple", ya que no necesariamente saldría como proyecto a desarrollar.

Fechas: Empecé aproximadamente a inicios de septiembre a investigar al tema, dándole aproximadamente 1 hora diaria (7 semanales) de investigación y lectura de libros y páginas relacionadas al tema (como *Begginning Game Development with Python and Pygame* y <http://blog.xorobabel.com/2013/01/an-updated-guide-to-implementing-2d.html>, entre otros.)

Aprendizajes: Aprendí a programar un personaje simple con variedad de comandos (una clase, propiamente tal), con sprites estáticos tomados de una hoja de sprites. Pude configurar una ventana en donde ocurriera la acción del juego (junto a todas los añadidos del mismo: detectar bordes, cambiar el fondo, etc...), y pude generar movimiento fluido basado en una sucesión de sprites en respuesta a que se aprete alguna tecla.

Dificultades: Mis principales demoras las encontré a la hora de intentar hacer interactuar dos clases diferentes en un mismo programa (en este caso Bomb y Link). Si bien podía hacer que los dos estuvieran en pantalla al mismo tiempo (y que cada uno tuviera comandos independientes), no podía hacer que hubiera dependencia mutua (ej: que al apretar cierta tecla la bomba "apareciera" bajo Link). Además, me encontré con la dificultad que esta era mi primera vez intentando programar un prototipo de videojuego, lo que me dejaba casi tanteando en la oscuridad a la hora de probar fórmulas, lo que no dejaba de ser un buen desafío.

Por aprender: Más que nada todavía falta por investigar más la relación entre los objetos que se programan, además de seguir repasando los comandos y las relaciones ya existentes en las funciones y comandos que python y pygame traen consigo. También el cómo poder generar estados en el personaje principal que generen cambios visibles para el usuario (por ejemplo, al apretar alguna tecla que el traje cambie color), o generar ventanas que representen los menús o el inventario del jugador, junto a toda la interface característica de estos juegos (vidas, mana, monedas, etc...). Obviamente, tratándose de un coliseo, también debo aprender a generar

enemigos que cuenten con su propia inteligencia y que sean capaces de interactuar con el mapa y el jugador.