

Jazz Jackrabbit 2

Manual de proyecto

Contenidos

Trabajo realizado por semana	3
Material usado para aprender las tecnologías	3
IDE utilizado	3
Puntos más problemáticos	4
Aspectos a cambiar si rehiciésemos el proyecto	4

Trabajo realizado por semana

A continuación se presenta en que trabajó cada integrante del equipo semanalmente, el mismo coincide con lo que se organizó principalmente.

	Sol Urbano	Lucas Fiegl	Bruno Morseletto	Tomás Benitez
Semana 1	-Hacer menús. -Parte gráfica.	Estructura del servidor	-Estructura del Cliente	-Sprites.
Semana 2	-Hacer menús. -Parte gráfica.	Código de red Lógica de Juego	-Parte Gráfica	-Sprites.
Semana 3	-Hacer menús. -Editor de niveles. -Parte gráfica.	Protocolo Lógica de Juego	-Interpretador de acciones -Logica cliente	-Editor de niveles.
Semana 4	-Hacer menús. -Editor de niveles. -Parte gráfica.	Entidades Fixes para la Integración	-Protocolo -Integracion parte Cliente	-Editor de niveles.
Semana 5	-Hacer menús. -Editor de niveles. -Parte gráfica.	Jugador Performance cliente	-Correcciones Físicas de juego	-Editor de niveles. -Sonidos -Correcciones
Semana 6	-Correcciones. -Parte gráfica. -Documentación.	Tests y Documentación	-Correcciones	-Sonidos -Correcciones
Semana 7	-Correcciones. -Parte gráfica. -Documentación.	Documentación	-Correcciones	- Correcciones

Material usado para aprender las tecnologías

El material usado para aprender sobre sdl2pp fueron las clases dadas y el tutorial de sdl2pp proporcionado por la cátedra: <https://github.com/libSDL2pp/libSDL2pp-tutorial>.

IDE utilizado

El IDE usado fue Visual Studio code.

Puntos más problemáticos

El aspecto más desafiante fue implementar las colisiones. Sin embargo, se logró completar el trabajo sin errores.

Aspectos a cambiar si rehiciésemos el proyecto

No se vieron problemas en términos organizacionales. A nivel del código lo refactorizaríamos y modularizaríamos más.