

Reporte de Documentación

29 de Abril, 2022

CC3501 - Modelación y Computación Gráfica para Ingenieros.

Vicente Guzmán Pinto

índice

- 1. Solución Propuesta
 - 1.1. Arquitectura de la Solución
 - 1.2. Diagrama de Soporte
- 2. Instrucciones de Ejecución
 - 2.1. Argumentos
 - 2.2. Teclas de Control
- 3. Resultados

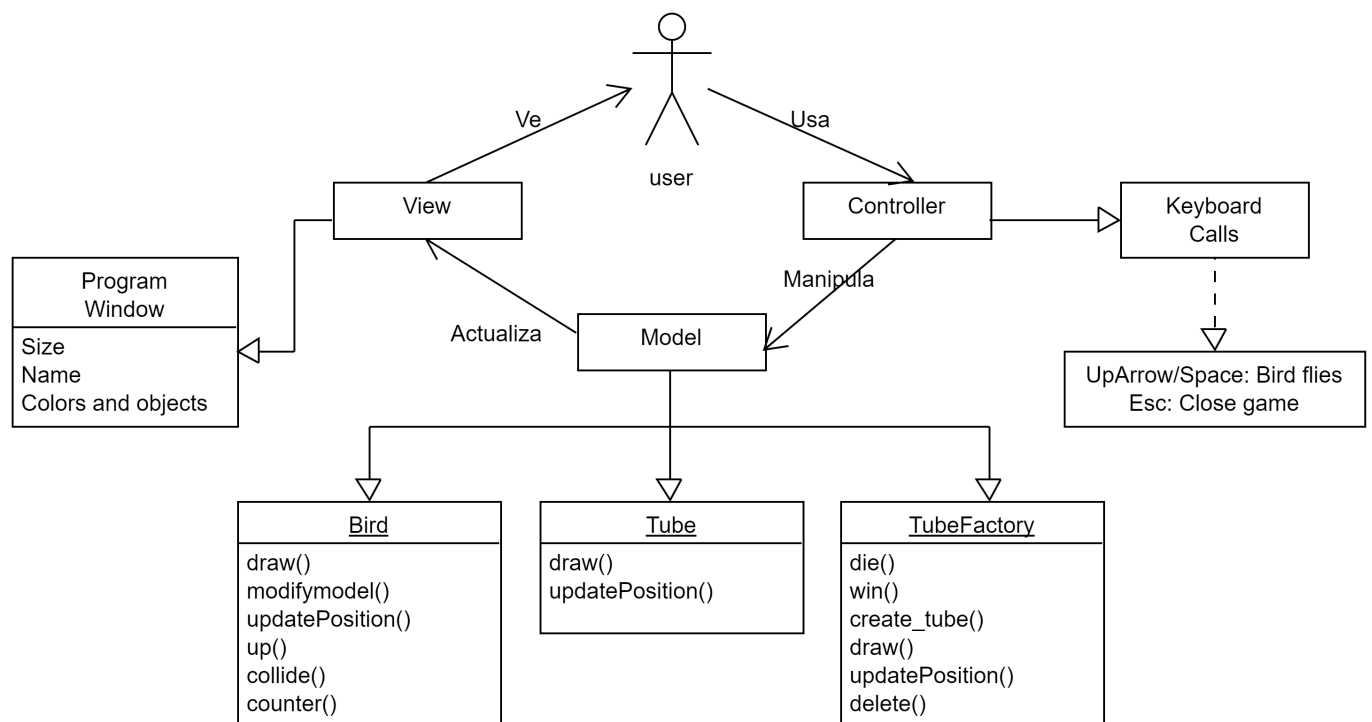
1. Solución Propuesta

1.1. Arquitectura de la Solución

Se implementaron las librerías numpy 1.22.3, PyOpenGL 3.1.6 y GLFW 3.3.7.

Se utilizó el patrón de diseño Modelo-Vista-Controlador , donde el usuario usa el controlador para manipular el modelo y este actualiza la vista que finalmente vera el usuario

1.2. Diagrama de Soporte



2. Instrucciones de Ejecución

2.1. Argumentos

El programa recibe un argumento que representa el puntaje que debe obtener el jugador para ganar el juego.

- **N** = Puntaje para ganar.

Se ejecuta mediante: `python flappy_bird.py N`

2.2. Teclas de Control

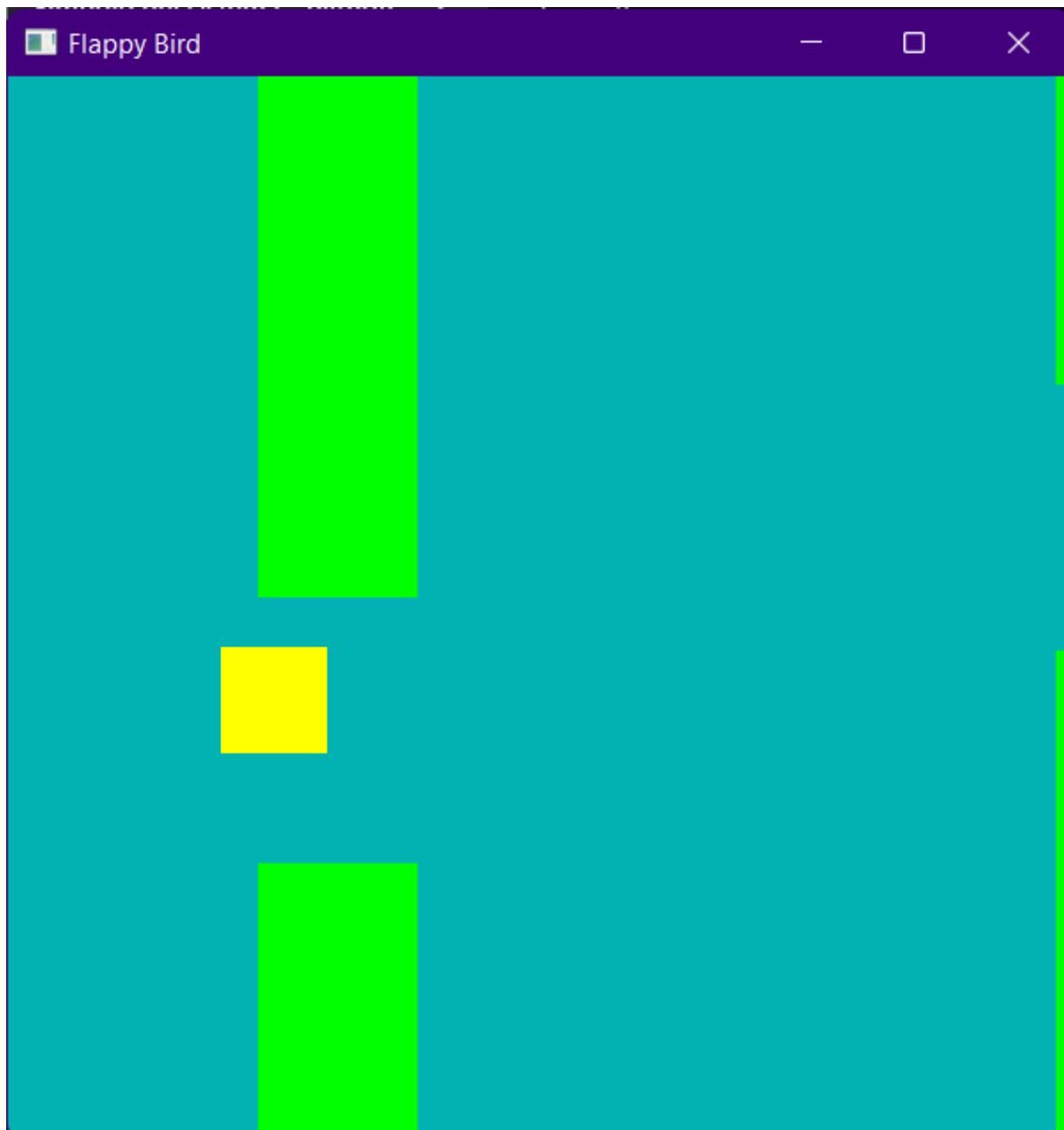
El juego solo recibe una tecla para jugar, pues es un clicker.

- **↑ (Up Arrow)** : Permite volar al Flappy Bird, elevándolo por un pequeño momento.
- **␣ (Space Bar)** : Hace lo mismo que *Up Arrow*, incluido solamente para más comodidad.
- **Esc** : Cierra la aplicación.

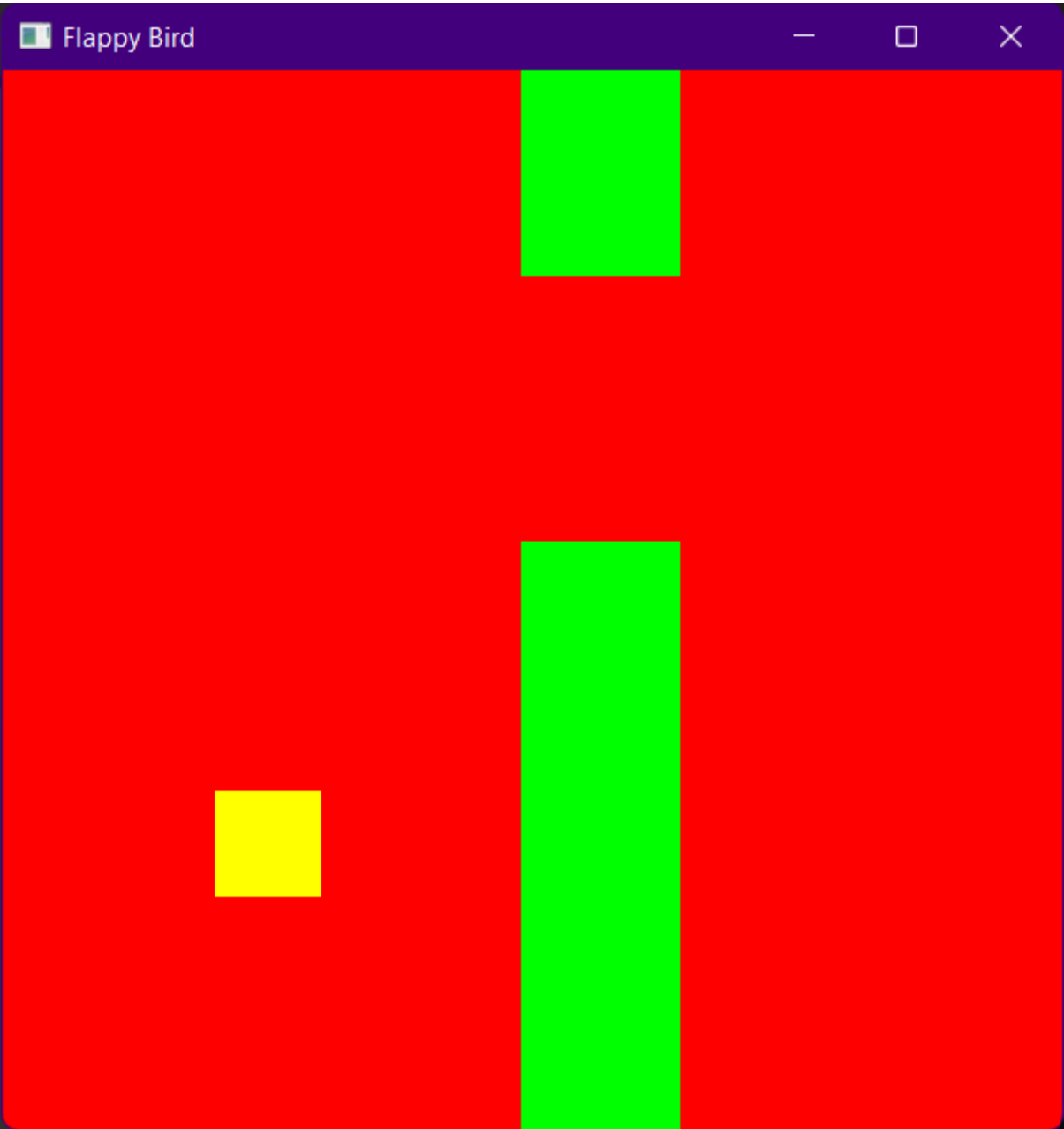
3. Resultados

Se adjuntan imágenes para mostrar el resultado del juego:

Vista general del juego:



Vista de Game Over:



Vista cuando se gana el juego:

