****

PRIMER PROYECTO DE TALLER DE PROGRAMACIÓN.

**ELABORADO POR:**

Yaritza Elena López Bustos.

María Fernanda Álvarez Martínez.

**PROFESOR:**

Antonio González Torres.

**I SEMESTRE**

**CARTAGO, 2019**

Contenido

[Introducción 3](#_Toc9456040)

[Descripción del problema 4](#_Toc9456041)

[Descripción de la solución con UML. 5](#_Toc9456042)

[Análisis de resultados 6](#_Toc9456043)

[Bitacora de actividades 7](#_Toc9456044)

[Conclusion 8](#_Toc9456045)

# Introducción

El presente proyecto consiste en la creación de un código para el juego Dakar Death, cuyo cual es un juego de carros con el único objetivo de sobrevivir el máximo tiempo posible, enfrentándose a otros jugadores y a diversos objetos distribuidos en el mapa, durante el juego se deberá destruír a los jugadores rivales. El nivel de dificultad aumentará pasados los 2 minutos de sobrevivencia.

# Descripción del problema

# Descripción de la solución con UML.

# Análisis de resultados

1. En este proyecto se logró la movilidad de los jugadores con sus respectivos disparos cada uno, la creación de los diversos mapas, además se logró crear los diversos ¨enemigos¨.
2. Por otro lado, dicho proyecto también es deficiente en el registro de las puntuaciones en un archivo Json y asociarlo con el respectivo jugador.
3. Se logró el registro de los ¨nicknames ¨ en un archivo Json.

# Bitacora de actividades

# Conclusion

Gracias a las diferentes interfaces graficas como lo son Tkinter y Pygame, se puede crear diversos proyectos como este. En los cuales, se desarrollan la programación orientada a objetos, con las cuales, se aprende sobre su uso, el manejo de clases, herencia y funciones. Por otro lado, se desarrolló el manejo de archivos Json para guardar diversos tipos de información.