****

TERCER 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](#_Toc11015598)

[Descripción el problema 4](#_Toc11015599)

[Descripción del problema con UML 5](#_Toc11015600)

[Análisis de resultados. 6](#_Toc11015601)

[Bitácora de actividades 7](#_Toc11015602)

[Conclusión 8](#_Toc11015603)

# 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 destruir a los jugadores rivales y, además, sobrevivir a los obstáculos que se presenten. El nivel de dificultad aumentará pasados los 2 minutos de sobrevivencia.

El manejo de multijugador se realiza mediante sockets e hilos, con servidores y clientes para el manejo de ambos jugadores en diferentes pantallas.

Además, para el manejo de los jugadores se utilizan joysticks con ayuda e los arduinos.

Para la creación de dicho proyecto se utilizaron las bibliotecas de Pygame y Tkinter, implementado clases, programación orientada a objetos, entre otros.

# Descripción el problema

# Descripción del problema 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.
4. Además, se logró crear el desierto (fono) con los respetivos obstáculos
5. El proyecto logra conectarse a un servidor para cumplir con el objetivo multijugador
6. El juego posee 3 niveles, cada uno aumenta su dificulta

# Bitácora de actividades

# Conclusión

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, como el nombre de jugadores. Se implementa también, los joysticks, arduinos que facilitan el trabajo, así como la elaboración el código