

Tema: Avance del proyecto de Algoritmo II

Materia: Algoritmo II

Licenciado: Pedro Noble

Integrantes: Edwin Ernesto González Castillo
Carlos Antonio Soriano García
Carlos Alberto Molina
José Antonio Centeno Espinoza

INTRODUCCION

para de empezar flappy bird un juego que se puso muy de moda y en nuestra clas de algoritmo II decidimos mostrar como crear un juego parecido haciendo constar de lo enseñado en lls clases ya mencionadas utilizando el entorno grafio del lenguaje de pogramacion python. Ya que en esta epoca se hn puesto de moda este tipo de juegos como flappy bird o el mismo geometridash.

pero que es un juego es un fenómeno universal y un derecho de infancia o aun en la adolescencia es por eso que como grupo nos dio curiosidad conocer las estructura de dicho juego por eso el porque de este proyecto el experimentar pogramarlo en el lenguaje de pogramacion ya mencionado anteriormente y presentarlo como proyecto final de nuestra clase.

esperamos llegar al resutado final de tener un juego en el que usuario lo pueda disfrutar sin problemas que le agrade y lo apruebe ,esperando adquirido nuevos conocimientos en el lenguaje de pogramacion de python todos los avances de nuestra insvetigacion y mucho mas informacion en lo que resta del documento.

En el siguiente trabajo se dara a conocer las diversas formas que ocuparemos para llegar al final del proyecto tener terminado el juego por medio de python y el entorno grafico de pygame

JUSTIFICACION

Hemos decido realizar el juego llamado flappybird en el lenguaje de programación orientada a objetos Python ya que es un lenguaje multiplataforma y es software libre. Con este nuevo proyecto aplicaremos los conocimientos que ya hemos aprendido y también ahora aplicaremos lo que es la programación con entorno gráfico. (Pygame)

El proyecto en si constara de programar las líneas de código en python haciendo un trabajo investigativo grupal en el que todos aportaremos parte de nuestros conocimientos en el lenguaje de programación python, luego investigaremos las opciones para poder trasladar nuestro código a un entorno gráfico para el usuario, con este proyecto esperamos aportar de hacer ver que si se propone, se trabaja en equipo y se investiga acerca de un tema se logran los objetivos planteados mas adelante.

Nuestra línea de investigación a tomar sera utilizar las herramientas de vanguardia hoy en día tales como son internet libros en línea basados al lenguaje de programación también apoyándonos en nuestro catedrático lic. pedro noble el cual nos ira aconsejando los caminos a tomar con el proyecto.

Obstáculo mas difícil de nuestra investigación sera el del entorno gráfico llegar a ese nivel como estudiantes de la carrera de computación sera complicado es por eso que decidimos tomar este reto

Objetivo General

crear un juego por medio de python y su entorno demostrando cada proceso de su elaboracion y trabajo en equipo

Objetivos Específicos

- Aprender cada uno los pasos para poder llegar a comprender el y cada una de las situaciones presentadas en este proyecto
- Obtener una buena calificación en la materia Algoritmos II

MARCO TEORICO

Se trata de un juego de habilidad que apuesta por la sencillez. Eso sí, sólo en cuanto a la mecánica y aspecto visual. Y es que este entretenimiento resulta poco menos que imposible, retando al usuario a superarse en cada partida. Quizá la clave en la que reside su éxito. En este juego se toma el control de un pájaro que ha de superar diferentes barreras en forma de tuberías de forma infinita, tan sólo pasando entre el espacio que dejan estos elementos en pantalla. Un planteamiento realmente sencillo que no lo es tanto a la hora de jugarlo.

basta pulsar la pantalla para controlar el vuelo del personaje. Un toque le impulsa hacia arriba, mientras que de bajar se encarga él solo. De este modo, con mucho tacto y pericia hay que conseguir hacerlo superar las barreras. Cada tubería dejada atrás es un punto más, siendo el objetivo conseguir el máximo número posible. Sin una meta que de por concluido el juego. Eso sí, tras cada partida, y si se ha conseguido superar un cierto número de tuberías, se logran medallas a modo de logro para recompensar el esfuerzo y habilidad del usuario.

Un punto fuerte por el que destaca Flappy Bird, además de su sencillez, es el aspecto visual. Y es que los jugadores reconocerán el estilo de los gráficos utilizados. Cuestiones que recuerdan inevitablemente a los juegos de Mario Bros. Elementos con un marcado estilo pixeladoo retro, donde el efecto parallax permite dar la sensación de movimiento y profundidad a los diferentes planos que se ven en pantalla mientras el pájaro se desplaza siempre a la derecha en scroll lateral. Todo ello de forma muy colorista y con diferentes escenarios que se alternan aleatoriamente para que las partidas no resulten monótonas.

El jugador controla un pájaro intentando volar entre filas de tuberías verdes sin tocarse con estas. La escena se va desplazando lateralmente. A medida que se desplazaba va aumentando las dificultades.

El personaje se controlará con el clic derecho del mouse.

Conclusión.

Un juego que en sus inicios fue creado para móviles, será recreado para computadora, este trabajo será realizado a través del lenguaje de programación Python, desarrollando a su vez el entorno gráfico con los módulos Pygame.

Bibliografía.

es.m.wikipedia.org
flappy-bird.uptodown.com
www.python.org
programacion.net

Anexos.

1) Flappy Bird es un juego creado para móviles de 2013 desarrollado en Hanói por el desarrollador vietnamita Nguyen Ha Dong (Dong Nguyen) y publicado por GEARS Studios, un pequeño desarrollador de juegos independiente, también con sede en Vietnam. El juego, publicado el 24 de mayo de 2013, este juego rápidamente empezó a acumular descargas hasta llegar a ser el más descargado en todas las tiendas de apps, fue eliminado de App Store y Google Play por su creador el 9 de febrero de 2014.

2) Glosario

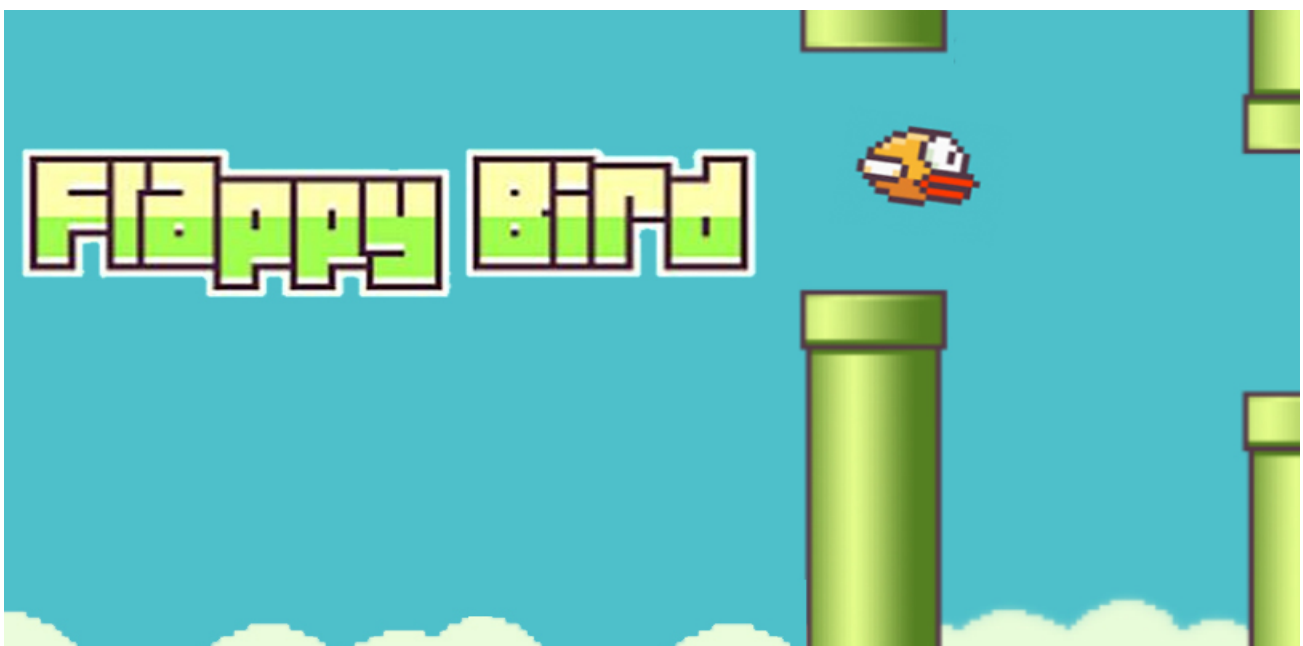
Pygame: es un conjunto de módulos del Lenguaje Python que permiten la creación de videojuegos en dos dimensiones.

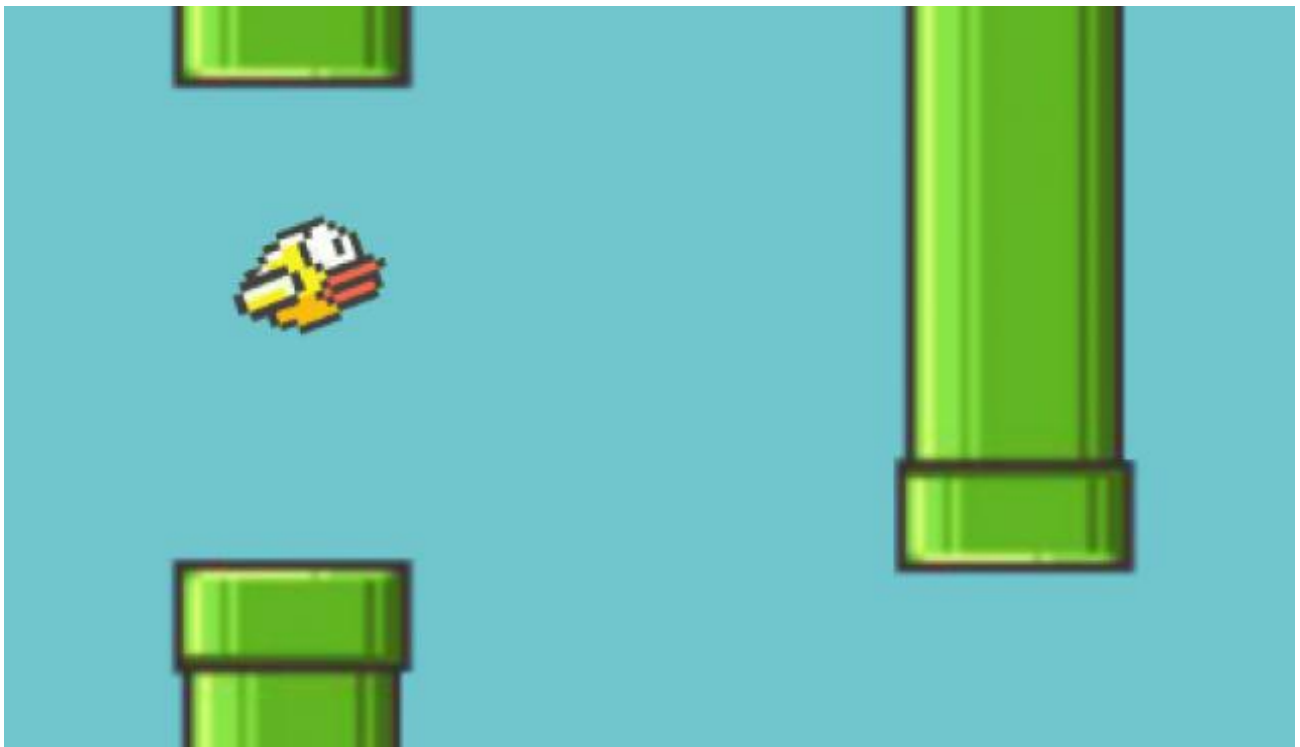
Pixel: unidad básica de una imagen digitalizada en pantalla a base de puntos de color.

Parallax: es un efecto que al entrar en una web, hace scroll el fondo parece moverse a una velocidad distinta que el contenido, en español **paraleje**.

Scroll: se denomina desplazar o deslizar (en inglés **scroll**), rollo o vuelta al movimiento en 2D de los contenidos que conforman el escenario de un videojuego o la ventana que se muestra en una aplicación informática.

3) Imágenes con fines ilustrativos.





Referencias:
Tomado de WikipediA.
BBC 2018.
Paisdelosjuegos.es