|  |
| --- |
| **Bitácora** |
| **Proyecto: Calabozos y acertijos** |
| **Nombres: Ernesto Garcia, Kenny Cifuentes y Benjamín Poblete** |
| **Fecha: 22/10/2018** |
| Trabajo que se realizó durante la última semana:  En las últimas semanas se terminó de desarrollar los menús del juego mientras se trabajaba en la creación y digitalización de los mapas del juego y, además, se empezó y terminó la programación del movimiento del personaje junto con el diseño y animación de este (Esto último se logró gracias a un modelo libre de derechos de autor que estaba en internet). Los mapas del juego han sido desarrollados a través una aplicación llamada RPGMaker y en conjunto con la aplicación de Photoshop, la programación se ha hecho en AppInventor 2 y se ha obtenido ayuda mediante tutoriales encontrados en internet y la documentación se ha llevado a cabo en Word. |
| Problemas encontrados y las pistas de solución:   1. Se han tenido problemas con las colisiones del personaje con el mapa, la solución que se encontró fue utilizar sprites invisibles que sirvan como límites para la colisión. 2. Se tuvieron problemas con las dimensiones de las imágenes de los mapas al momento de implementarlos en la aplicación, en un futuro, para no tener el mismo contratiempo, nos dimos cuenta que debemos tener una mejor comunicación. 3. Finalmente, uno de los mayores problemas que se tuvieron fue encontrar la aplicación ideal para digitalizar los mapas, este problema nos retrasó al principio, sin embargo, encontramos que trabajar en RPGMaker y Photoshop eran las mejores opciones para trabajar apropiadamente. |
| ¿El proyecto avanza según la planeación?  No, ya que pensamos que la creación y digitalización de los mapas iba a durar mucho menos, sin embargo nos dimos cuenta que tardaría mucho más el desarrollo de cada etapa, además hay cosas que avanzamos mucho más rápido como lo fueron el movimiento del personaje, su diseño y animación. En conclusión, creemos que el diseño de mapas y su arte durarán más de lo que estipulamos. |
| Cuáles son las tareas para la próximas semanas:   1. Trabajar en la colisión del personaje con los mapas. 2. Crear y digitalizar los mapas que quedan. 3. Avanzar con la programación de los niveles. 4. Trabajar en las interacciones del juego para la resolución de los acertijos. 5. Trabajar en el guardado de las partidas. 6. Trabajar en el sonido del juego. |