

Realización del juego

El juego ha sido realizado por el equipo de desarrollo AcReturns. Un equipo de la carrera de informática de la Universidad de Alicante. Para poder hacer el juego cada uno de los miembros del equipo se especifico en cada tarea a desarrollar aunque también usamos la metodología de Extreme programming cuando encontrábamos errores que no podíamos solucionar individualmente. La distribución de tareas fue la siguiente:

- Sección Gráficos:
 - Arturo Zambrano Perales
 - Batiste Samper de Diego
 - Daniel González Luque

- Sección Música y sonidos:
 - Daniel González Luque

- Sección Implementación:
 - Arturo Zambrano Perales
 - Batiste Samper de Diego
 - Daniel González Luque

- Sección Testeo:
 - Arturo Zambrano Perales
 - Batiste Samper de Diego
 - Daniel González Luque

En cuanto a problemas encontrados, estos han sido de todo tipo. Algunos de los más laboriosos serían los siguientes:

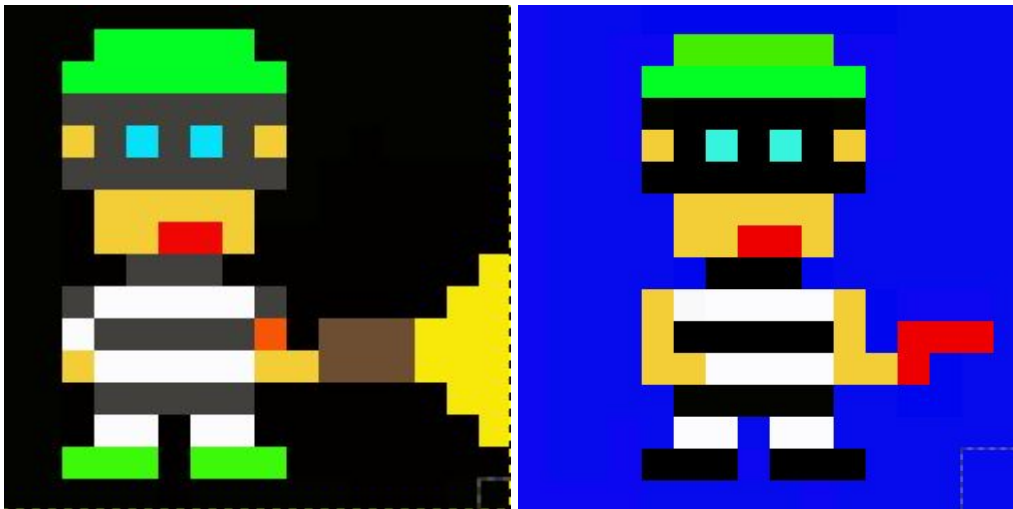
1. Colisiones del guardia y el ladrón
2. Repintar con el doble buffer
3. Contador de tiempo
4. IA de los guardias
5. Sincronización de la música con el raster
6. Descomprimir los mapas
7. Gestor de las entidades

Pero gracias a estos problemas encontrados y otros que no hemos nombrado. Hemos conseguido aprender diferentes conceptos que antes no sabíamos y lo que más agradecemos a nuestro profesor Fran Gallego es el hecho de saber de la existencia y funcionamiento del Amstrad. Así como de toda la comunidad que hay alrededor del Amstrad y el aprender más a fondo el lenguaje de ensamblador Z80. Algunos de los conceptos que hemos aprendido entre otros:

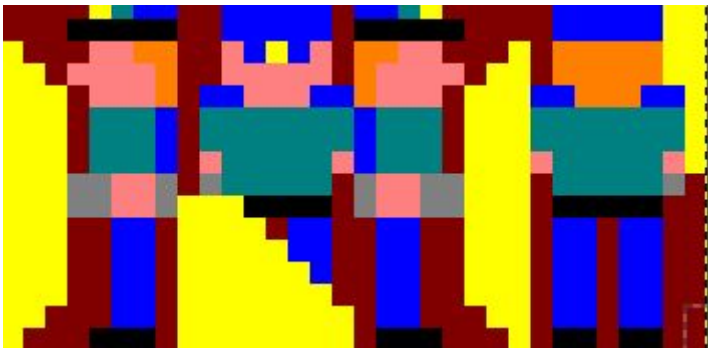
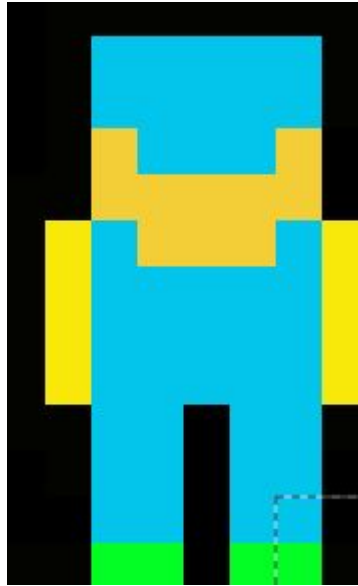
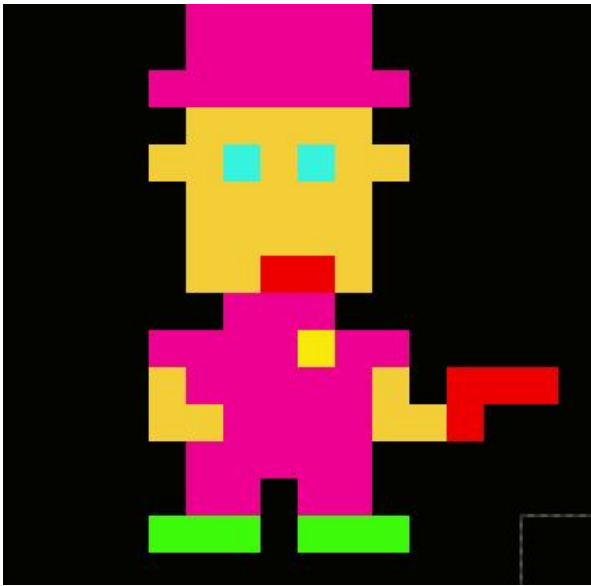
1. Cómo funciona el lenguaje de Z80 más a fondo
2. Saber trabajar con el Framework de CPCTelera
3. Funcionamiento e implementación del Doble Buffer tanto a nivel software como hardware
4. Funcionamiento e implementación de Scroll tanto por software como por hardware.
5. Funcionamiento de la herramienta Arkos Traker para el desarrollo de música.
6. Funcionamiento internos de la máquina Amstrad.

A continuación mostraremos algunas imágenes de cómo ha sido la evolución del videojuego:

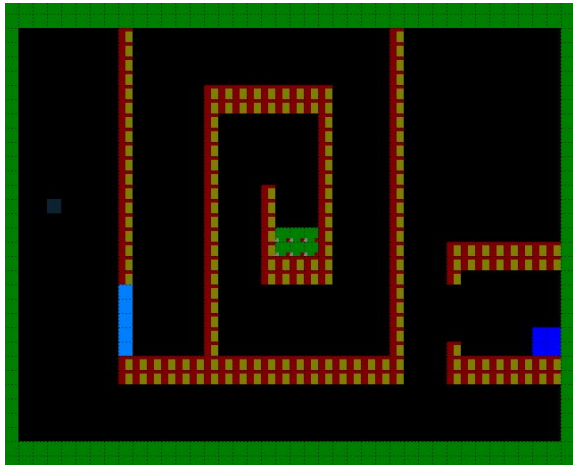
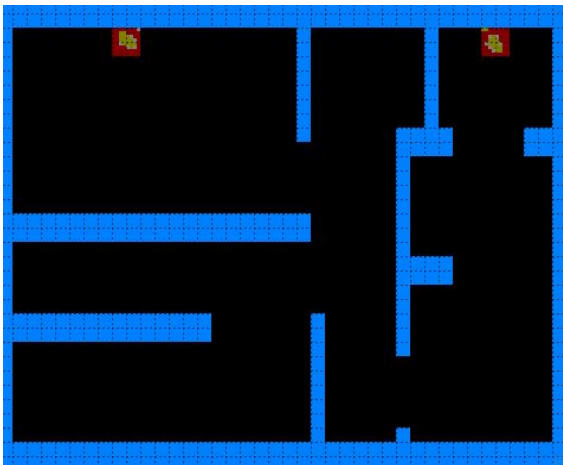
Ladrón:

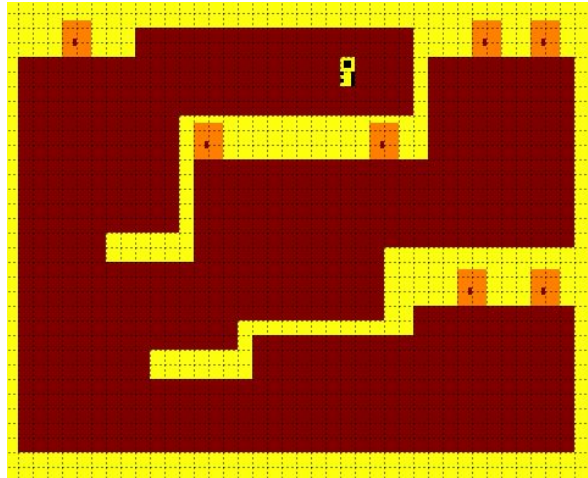


Guardia:

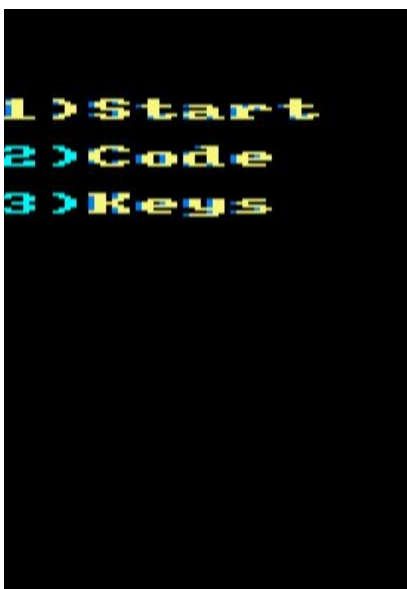


Mapas:





Menú:



Hud:

