

Antonio Jaime Rodríguez Medina
SIMULADOR DE JUEGO DE LUCHA 1VS1
Planificación temporal

<i>Manager versión beta</i>	24/03/2009	<i>Debe cargarse toda la información de las animaciones y las colisiones mediante ficheros</i>
<i>Manager versión 1.0</i>	27/03/2009	<i>Totalmente funcional con los nuevos estados añadidos como caerse desde el aire, cubrirte, ko, morirte, que son estados apropiativos. Y debern ser incluidos entre las animaciones estándares</i>
Clase Accion	29/04/2009	Inclusión de la clase Acción actuando sobre los Manager de los Jugadores, en principio incluiremos los no apropiativos, sin tener en cuenta colisiones y efectos diversos relacionados con el escenario. Carga de ficheros de Aspectos relacionados con el jugador.
Clase Accion	5/04/2009	Inclusión de efectos apriativos, menos los elementos dinámicos como las magias y movimientos especiales.
Clase Jugador	5/04/2009	Inclusión de la clase jugador la cual realizará "acciones" según un vector de teclas que recibirá
Clase Escenariio	5/04/2009	Inclusión de la clase Escenario donde los jugadores lucharán , se moverán. En esta fase del proyecto todo será automatizado <u>todavía el jugador humano no pude jugar.</u> <u>Perfeccionamiento de las colisiones</u>
Subsistema de eventos	12/04/2009	Incluye el subsistema de eventos por el cual Escenario se comunicará con el y actuara sobre los personajes, ya podrán jugar los humanos perfectamente
Clase Buffer	17/04/2009	Incluirá un Sistema por el cual mediante combinaciones de teclas se podrá hacer diferentes acciones.
MAGIAS	17/04/2009	Incluir una Especialización de Acciones llamada Magia y una clase que la gestione relacionada con el Escenario.
Movi. Especiales	17/04/2009	Incluir una Especialización de Acciones llamada Special_Motion la cual realizé una serie de colisiones y una serie de animaciones no estándares. Nota: habrá Special_movimiento estándares. Como hacer llaves....
Inclusión de ficheros	24/04/2009	Carga de ficheros de todas las magias , movimientos especiales, configuración del mando o teclado y todo lo relacionado con el Escenario.

Notas todos los eventos en las fechas especificadas llevarán su **batería de pruebas** y por supuesto la fecha hace referencia a su subida en el repositorio.

Paralelamente estoy estudiando el Gimp mediante manuales y dibujando personajes nuevos, en los ratos libres, estoy estudiando una forma de pasar los dibujos de un escáner a la pantalla, y aplicarle texturas.

Además estoy estudiando por mi cuenta Concurrencia , redes y un poco de IA.

Bibliografía que estoy usando:

programación C++

Fundamentos de C++ publicaciones UCA

SDL

Proyecto de fin de Carrera de Antonio García Alba
Documentación oficial SDL

Parte gráfica

Manual de Gimp

Concurrencia y redes

Practical Unix Programming
Programación Avanza en Unix
Ejemplos de la documentación de SDL sobre redes en SDL

I.A.

Programming game AI by Example