

jugando al angry birds

Descargue el ejemplo de barrido de xevents, afine la línea de barrido para poder ver bien en donde hago click cuando juego, luego hice las siguientes modificaciones para poder jugar :

1. Encapsule la función click derecho con whaits para poder simula un click
2. Hice un procedimientos auxiliar que se llama arrastrar, para simular el click sobre el bird y luego el arrastre hacia atrás para tirarlo.
3. Por último hice una función de barrido en "y" con un retardo de tiempo (0,01) que se utiliza para barrer todos los posible ángulos de tiro.

Descripción del Programa:

La versión de angry birds space que uso se bloquea cuando abro el turtlebots, así que me programa principal tiene 2 estados, el primero es para iniciar el juego, es un click (simulado cuando se aprieta el botón de butia luego de barrer en "x" e "y") que se hace sobre el botón iniciar partida. Luego se utiliza el barrido para hacer cick (simulado) sobre el bird, dicho click lo arrastra levemente hacia atrás y se empieza a barrer los ángulos de tiro, haciendo un barrido en "y". Cuando el barrido posiciona el bird en el ángulo deseado por el usuario, esté solo debe hacer click (apretar el sensor botón) para disparar.

Observaciones:

1. Como todas las acciones del angry birds se realizan en el lado izquierdo de la pantalla, mis barridos en "x" solo lo hacen hasta la mitad
2. Cuando disparó un bird mi cursor queda situado detrás del lanzador de pájaros lo que hace que el usuario pueda lanzar un segundo pájaro nuevamente.

Posibles Mejoras

1. Creo que algo a mejorar para este juego y el uso en general es la forma en que se barre, en vez de hacer un barrido a una velocidad constante, podría hacer que el barrido tenga dos velocidades una rápida y otra más lenta, así puedo acercarme rápidamente a donde quiero hacer click y cuando esté relativamente cerca disminuir la velocidad haciendo pulsando el botón nuevamente. Esto haría que el usuario no tenga qeu esperar tanto para llegar al lugar donde quiere hacer click y a su vez reduciría los click fallidos (cuando uno hace click en un lugar que no quiere)
2. Cuando barro los ángulos de tiro en el juego, dicho barrido lo hago en todo el eje de las x, lo que hace que el usuario tenga que esperar un poco, estaria bueno hacer el barrido en una sección del eje y cuando estoy barriendo ángulos (intente hacerlo pero no pude) la idea es que cuando el usuario logra agarrar al pájaro para tirarlo, capture la posición del mouse donde lo agarro y barra en un intervalo que tenga como centro esa posición