

Notas TP Nº 4

Tecnica Universitaria en Desarrollo de Aplicaciones Informáticas (TUDAI)			
LU	Alumno	Nota	Comentarios
248991	Acosta Torrisi, Franco David	7	Cuando la nave se prende fuego, no interactúa con el resto de los elementos. Deshabilitar el scroll de la página. La tecla SPACE hace que la página vaya al fondo. Animaciones keyframe solo en la explosión de la nave. El menú principal no está integrado al juego. Background con Parallax scrolling. Anima la nave para intentar simular el cambio de dirección
249088	Alemano, Nicolas Ignacio	7	Animación keyframe solo en la explosión de la nave. Malas decisiones de diseño en el menú principal. Background con Parallax scrolling. Animación de la nave para simular que cambia de dirección. No desactiva el scroll
248623	Bianco, Manuel	8	Buena la estética general del juego. 2 tipos de enemigos. Powerups, animaciones keyframe en el personaje y en los enemigos (2 comportamientos). Muy bien integrada en la pagina del juego. RESTA MUCHO el "alert" de fin de juego. No desactiva el scroll. No incluye menú principal
246336	Cabrera Gentile, Carlos Alberto		
248415	Diaz Gargiulo, Agustin	8	Animación keyframe con la explosión de la nave. Agrega keyframe cuando se agarran powerups, No desactiva scroll de la pagina. Utiliza Parallax Scrolling para superponer capas de estrellas. Si se apreta muchas veces "Start" se acumulan los enemigos
248895	Farias Rodriguez, Catalina Soledad		
248860	Fazio, Ezequiel Ricardo	2	[Reentregar] No funciona el reiniciar. Animación keyframe solo en las sirenas de las ambulancias. Parallax scrolling para separar el agua de la ruta. Una vez finalizado sigue funcionando el agua. No hay contraste entre el pensaje "Perdiste" con el fondo de doble linea amarilla de la ruta. No hay menú principal. No está contenida en una página acorde. No incluye instrucciones de juego
248950	Garcia Reinhold, Arturo	10	Buena estética del juego general. Incluye musica y efectos de sonido. Animación keyframe de explosión de las naves (player y oponentes), incluye menú con hiscore. Pickups con animación cuando se agarran. deshabilita el player durante un tiempo luego de perder
246264	Gonzalez, Fernanda Magali		
247903	Guerra, Maximiliano Daniel	8	Animaciones keyframe de explosión y powerups. Malas decisiones de diseño en las instrucciones. Deshabilita el player luego de perder.
249064	Igartua, Sonia Lorena	9	Animaciones keyframe de explosión, nave y asteroides. No desactiva scrolling. Resta poner las intrucciones y puntaje sobre el area de juego y no permitir que la nave pase por ahí. Mensaje de GameOver bien! Cuidar detalles de alineación de botones en la pantalla principal
248501	Magariños, Leonardo	7	Alineación de intrucciones son confusas y de diferente tamaño. Alineación de puntaje y control de sonido están mal. Se pierden colisiones cuando se matan enemigos. Animación keyframe cuando explota la nave. Musica de fondo. Lógica de enemigos compleja. Menú principal no integrado con el juego
248849	Mazza, Eloy		
249048	Meliendrez, Agustin	8	Animación keyframe explosión y enemigos. Se puede dispara a los enemigos. Incluye menu principal integrado en el juego (la animación fadein-out queda mal)
249037	Mezzanotte, Mariana Daniela		
249018	Miguez, Jose Maria	6	Animación keyframe en la sirena de los policias y explosión. Todo transcurre en camara lenta. Una vez que choca, el auto desaparece y aparece la explosión en una posición extraña. Solo menú con start y hiscore
244476	Mujica, Martin Salustiano	9	Animación keyframe en el player, enemigos y explosión. Menú principal no integrado en el juego. Parallax scrolling para simular 2 capas de estrellas, no alcanza a cubrir todo el ancho del área de juego
249067	Rampoldi, Santiago Ezequiel	7	Animación keyframe en explosión. Parallax scrolling para simular 2 capas de estrellas. el menú principal no está integrado en el juego. Powerups
247592	Santos, Luciano	6	Animación keyframe en explosión (está mal que sea loopeable). El menú principal no está integrado en el juego. Efectos de sonido. Powerups
248330	Strella, Nicolas	9	Animaciones keyframe en explosión y powerups. Enemigos animados y con comportamiento random. Powerups. El menú principal no está integrado en el Juego. Parallax scrolling con varias capas de estrellas. Efectos de sonidos y musica random de fondo.
247498	Torrez Llaves, Dara Samanta Anahi	2	[Reentregar] No tiene animaciones keyframe.
248822	Wilgenhoff, Florencia Edith	4	El fondo se mueve al revés, animacion keyframe en Paloma, moneta y piedra. Cuando se terminan las vidas la paloma explota pero la animación se ejecuta mal. Errores en chequeos de colisiones. El menú principal no está integrado en el juego. No se puede volver al menú principal. Logica extraña cuando se mueve la paloma hacia adelante, desaparece de la pantalla y despues vuelve a aparecer al rato
243095	Sandoval, Fernando	2	[Reentregar] No tiene logica de finalización. No hay animacions keyframe. No está contenida en una página acorde.
247373	Carolina fredes		
246938	Sebastian Pellitero		
Condicional	Molina Magalí	7	Animación keyframe en personaje, fantasmas y movimientos cuando se cambia de posición. El menú principal no está integrado en el juego. Powerups y sonido cuando se agarran. Una vez que se choca un fantasma no se puede seguir jugando (El personaje se puede mover). Despues de poner New Game queda colgado el ultimo fantasma

Tecn.Univ.en Prog.y Adm.de Red (TUPAR)			
LU	Alumno	Nota	Comentarios
248716	Pedersen, Erik Ian	7.5	Animación keyframe en la explosión de la nave. Parallax scrolling para simular varias capas de estrellas. Menú principal no está integrado con el juego. No desactiva scrolling de la pagina
CONDICIONAL	Méndez, Yami	7	Animación keyframe en la explosión de la nave. Parallax scrolling para simular varias capas de estrellas. Menú principal no está integrado con el juego. No desactiva scrolling de la pagina. No controla el uso del boton start y Aparecen mas enemigos
CONDICIONAL	Leiva, Juan	7	Animación keyframe en la explosión de la nave. Parallax scrolling para simular varias capas de estrellas. Menú principal no está integrado con el juego. No desactiva scrolling de la pagina. No controla el uso del boton start. Aparecen mas enemigos. Quedan en ejecución varias instancias del juego cada vez que se apreta start
CONDICIONAL	Zorrilla, Jesus	9	Animaciones keyframe en enemigos y en explosiones. Agrega animaciones en la ayuda de cuantos puntos se ganan con cada elementos destruido. No desactiva scrolling de la pagina. Mal la alineación de elementos de ayuda de teclas. No suma poner los puntajes que da cada elemento en el juego, seria mas correcto ponerlos en la ayuda o un tutorial de como se juega. Menú principal