

TP1 Speed VR Design

Vuelo por aros

Grupo 4

Integrantes:

- Agustín Roca
 - Tatiana Goldstein
 - Benjamin Lin
-

Motivación

Tuvimos un tiempo de brainstorming los tres juntos lo que nos hizo pasar por varias ideas, por ejemplo, hubo ideas de tiros a objetivos, de simular tener un canasto y tratar de recolectar la mayor cantidad de pelotas que caían del cielo, hacer algún juego de preguntas y respuestas sobre los objetos que veías en frente. Pero finalmente nos decidimos por este juego en el que tenes que volar a través de aros. Nos pareció interesante poder rotar en todas las direcciones y que el usuario esté moviéndose con cierta velocidad constante también.

Descripción

El juego es bastante simple, apenas arranca la cámara empieza moviéndose a una velocidad de 1 m/s hacia adelante todo el tiempo. La idea es que el jugador haga movimientos cabeza mirando en dirección a los aros para pasar a través de ellos. Hay un total de diez aros en el mundo. Cada aro por el que el jugador pase, sumará un punto, se tornará azul (previamente empiezan en rojo todos los aros) y no sumará más puntos, es decir, si un jugador pasa por un mismo aro dos veces, solo sumará un punto total por ese aro. También hay un texto que todo el tiempo queda en frente de la cámara que funciona de marcador, avisando al jugador cuantos puntos tiene actualmente.

Tareas realizadas

No hubo división de tareas ya que trabajamos todos juntos al mismo tiempo compartiendo pantalla. Igualmente, se podría llegar a decir que Benjamin y Agustín se dedicaron un poco más al área de la programación de los scripts en C# necesarios mientras que Tatiana hizo un aporte más creativo y colaborando con el proyecto desde la interfaz de Unity.