

Planeamiento de mecánicas y dinámicas de videojuegos

Trabajo Práctico Final

Año 2024



Grupo: Desestima2

Joaquín Amaru **Segovia** / TUV000684 / 44645340

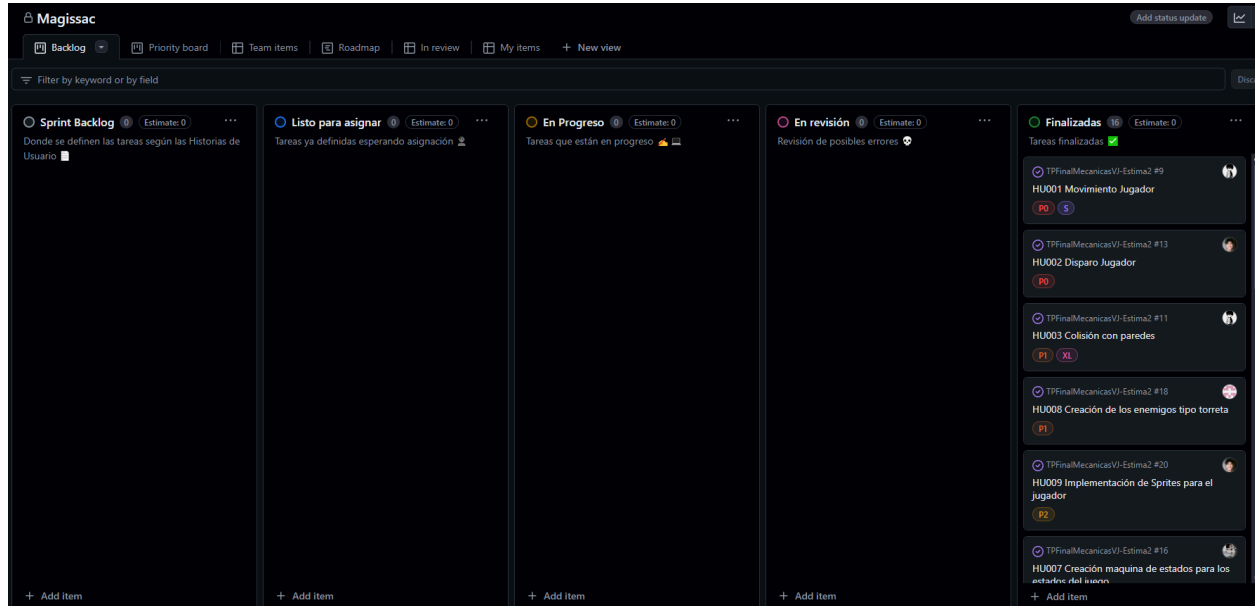
Ismael Ignacio Miguel **Torres** / TUV000095 / 44125517

Cristian Javier **Arraya Quispe** / TUV000651 / 46472328

Milagros Nahir **Sosa** / TUV000500 / 44645934

Azul Argentina **Brito** / TUV000105 / 44773907

Para hacer las historias de usuario usamos GitHub Project
<https://github.com/users/AmaruSegovia/projects/1/views/1>



HU001 Movimiento Jugador #9

Closed

3 of 3

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



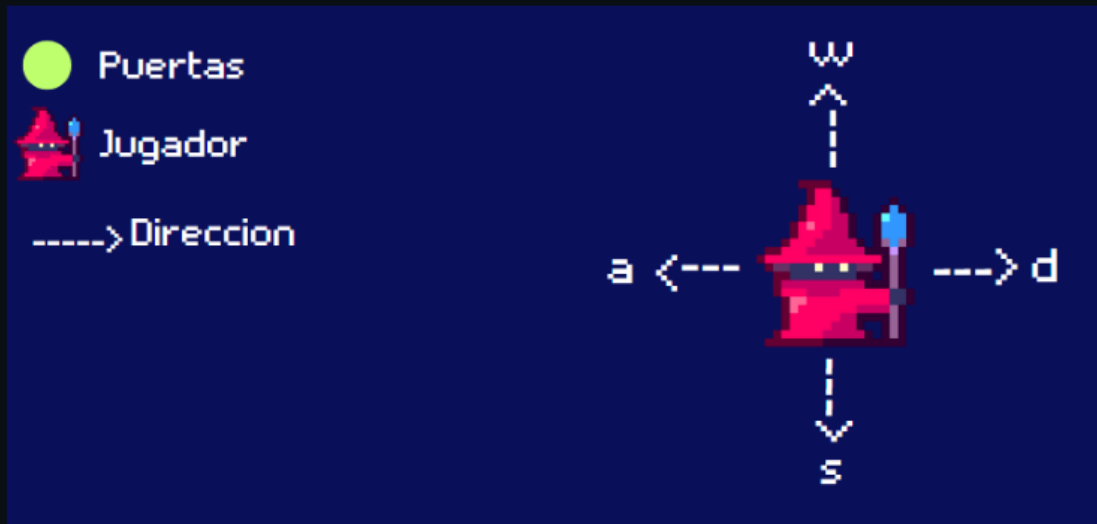
nt-neru opened on Jun 3

edited by NT125 · Edits · ...

Descripción:

Como jugador quiero poder ver a mi personaje en pantalla, en el centro de la misma y moverlo con las teclas W, S, A y D para empezar el juego.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- ☒ Debo poder visualizar al jugador en el centro mirando hacia abajo
- ☒ Debo poder mover al jugador con las teclas
- ☒ Debo poder combinar las teclas horizontales con las verticales y viceversa



HU002 Disparo Jugador #13

Closed

3 of 4

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



nt-neru opened on Jun 4

edited by AmaruSegovia · Edits · ...

Descripción:

Como jugador quiero poder disparar balas de fuego en dirección a donde este mirando usando las teclas Up, Down, Right y Left para poder derrotar a los enemigos.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- ☒ Debo poder visualizar las balas que estén dentro de la pantalla o no hayan colisionado con un enemigo
- ☒ Debo poder disparar solo en 4 direcciones, no se pueden combinar
- ☒ Debo poder disparar cada cierto retardo
- ☒ Debo poder disparar en un solo sentido a la vez

HU003 Colisión con paredes #11

🔒 Closed

0 of 2

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2 Public



AmaruSegovia opened on Jun 4

edited by NT125 · Edits · ⋮

Descripción:

Como jugador quiero que un GameObject circular haga colisión con un GameObject cuadrilátero para usarlas en un futuro en las paredes u otros objetos de interés.

Observaciones:

- Ninguna

Criterios de aceptación:

- ☒ Crear la clase colisionador (Si es que no existe).
- ☒ Una función que reciba 2 objetos del tipo GameObjects y verifique si hay colisión.



HU008 Creación de los enemigos tipo torreta #18

Closed

3 of 3

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



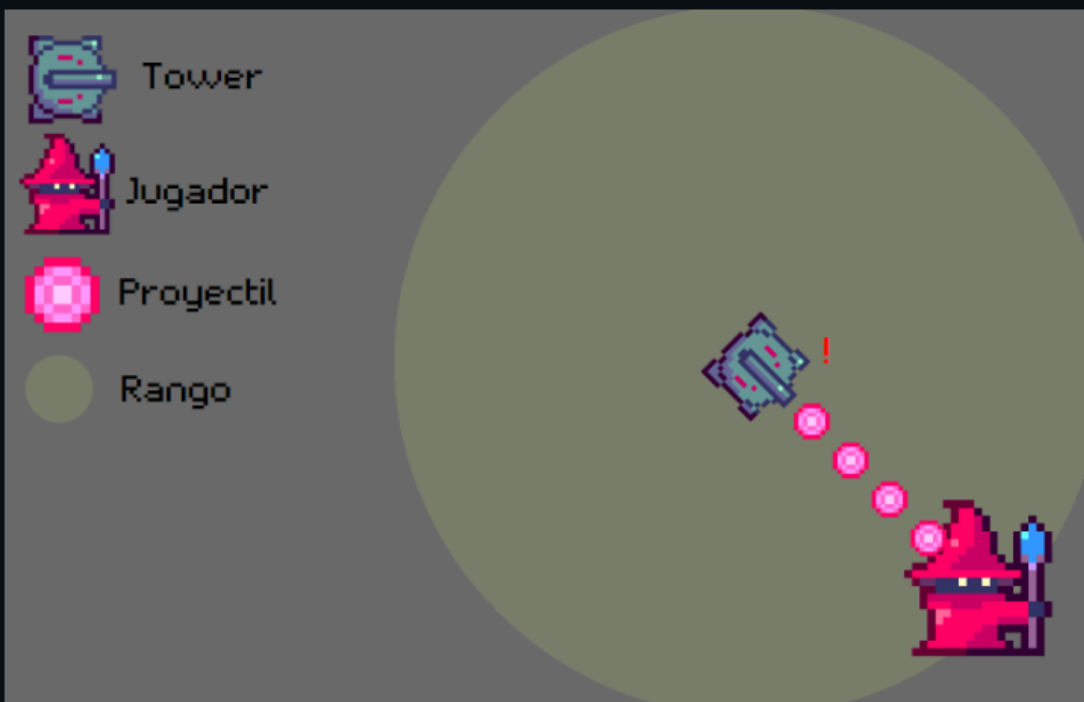
AzulBrito opened last month

edited by AzulBrito · Edits · ...

Descripción:

Como jugador debo visualizar enemigos fijos en su posición que disparan mediante el producto punto hacia mí cuando me encuentro en un rango menor o igual que 300 unidades. Estos enemigos-torreta se generan en posiciones aleatorias.

Observaciones



- ☒ Generación aleatoria de torretas
- ☒ Rango de 300 unidades en las torretas
- ☒ Disparo hacia el jugador dentro del rango

HU009 Implementación de Sprites para el jugador #20

Closed

3 of 3

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasV1-Estima2

Public



NT125 opened 2 weeks ago

edited by NT125 · Edits · ...

Descripción:

Como jugador quiero poder ver a mi personaje representado por un personaje reconocible y animado según mis acciones para poder saber quién soy y disfrutar del apartado artístico del juego.

Observaciones:

Se ha propuesto el siguiente diseño para el jugador:



Criterios de aceptación:

- ☒ Debe ser un personaje reconocible, preferentemente similar al diseño propuesto.
- ☒ Debe tener animación de caminar.
- ☒ Debe tener animación al disparar.

HU007 Creación maquina de estados para los estados del juego

🔒 Closed

📄 AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



AmaruSegovia opened on Jun 4

edited by AmaruSegovia · Edits · ⋮

Descripción:

Como jugador quiero poder cambiar entre los distintos estados del juego para saber si estoy ganando, perdiendo o jugando.

Observaciones:

Ninguna

Criterios de aceptación:

- ☒ Crear los estados, JUGANDO, GANANDO, PERDIENDO, TITULO.



HU006 Creación de Puerta, bloqueo y desbloqueo #17

Closed

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2 Public



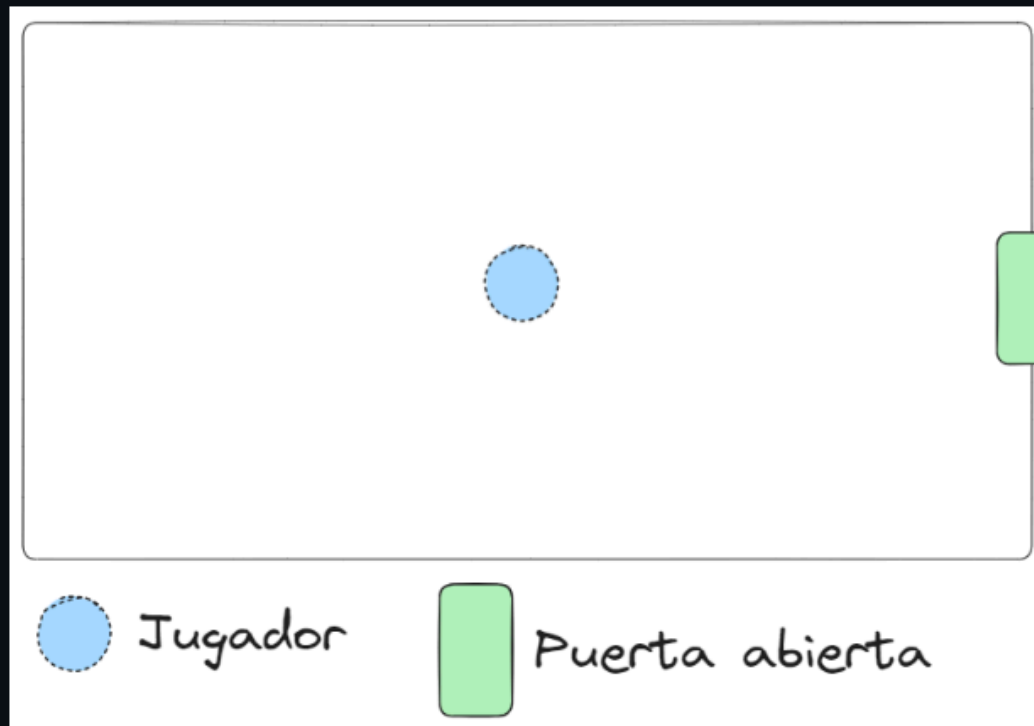
NT125 opened last month

edited by nt-neru · Edits · ...

Descripción:

Como jugador quiero poder moverme entre las habitaciones para recorrer todo el mapa del juego.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- La primera puerta de inicio debe estar abierta
- Según las habitaciones si hay algun enemigo las puertas de esa habitacion deben cerrarse. en el momento que el jugador cruza la puerta.
- Cuando no haya enemigos en esa habitacion estas pueden abrirse

HU012 Comportamiento Enemigo Perseguidor #28

Closed

2 of 2

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



NT125 opened 6 hours ago

...

Descripción:

Como diseñador quiero que el enemigo perseguidor se dirija en todo momento a la posición jugador para que su comportamiento sea el diseñado.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- ☒ El enemigo debe usar cálculos con vectores.
- ☒ Debe perseguir al jugador EN TODO MOMENTO.

HU011 Diseño de enemigos #27

Closed

2 of 2

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2 Public



NT125 opened 7 hours ago

edited by NT125 · Edits

Descripción:

Como jugador quiero poder ver a los enemigos de forma reconocible con un diseño particular para cada uno.

Observaciones:

Se han propuesto los siguientes diseños:



Criterios de aceptación:

- ☒ Deben ser diseños reconocibles, preferentemente similar al diseño propuesto.
- ☒ Deben estar animados.

HU009 Creacion de la Dungeon #19

Closed

4 of 4

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2 Public



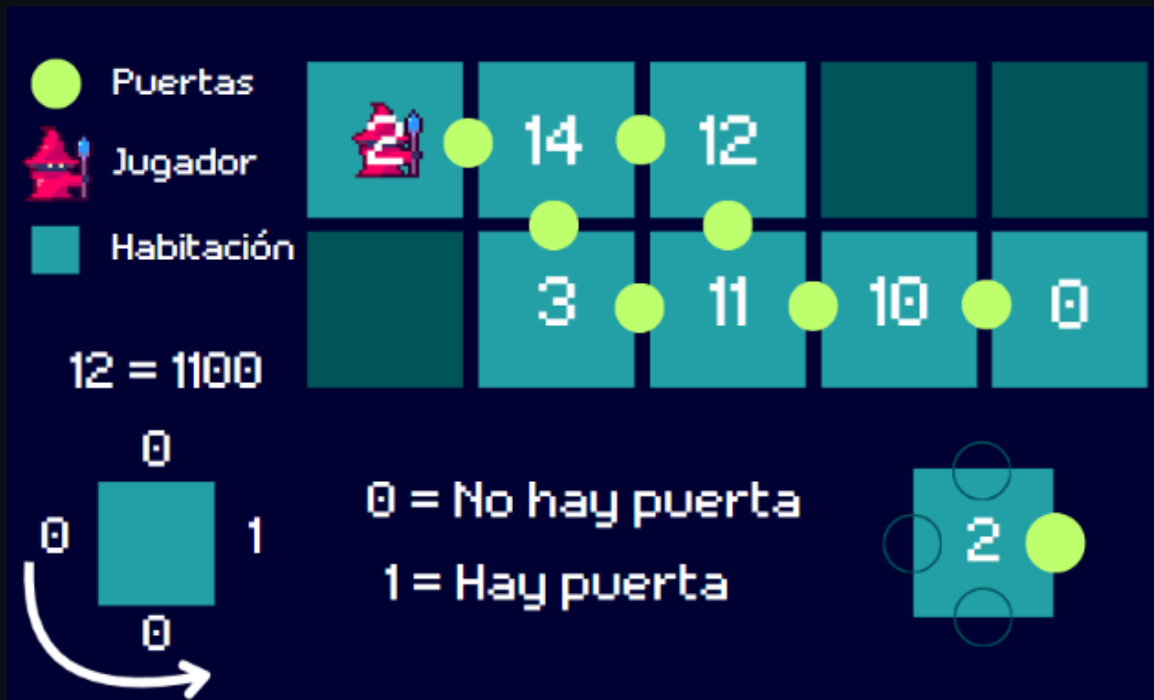
nt-neru opened 3 weeks ago

edited by NT125 · Edits · ...

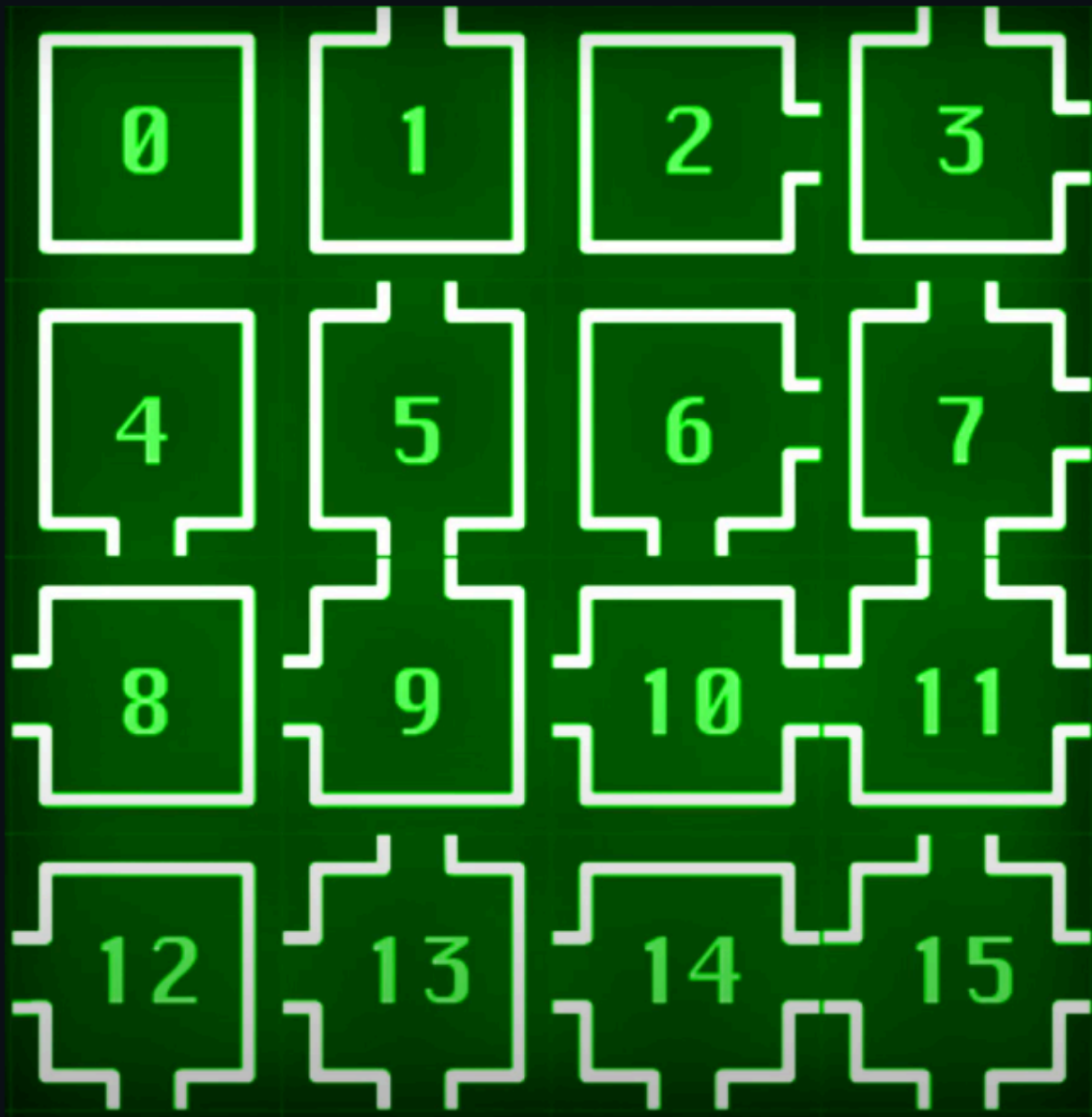
Descripción:

Como Jugador quiero poder visualizar una habitacion y sus puertas, para moverme por las distintas habitaciones de la mazmorra.

Observaciones:



Tener en cuenta para la generación de puertas:



Referencia de https://www.youtube.com/watch?v=H1M0Z02FT-c&t=310s&ab_channel=huse360

Criterios de aceptación:

- ☒ Las habitaciones se generaran segun las dimensiones de la dungeon
- ☒ Cada habitacion tiene como un maximo de 4 puertas
- ☒ Las puertas se generaran segun el numero que se guarde en la matriz de la dungeon, con el operador AND bit a bit
- ☒ El jugador cuando toca una puerta tiene que pasar a otra habitacion segun el lado de la puerta por la que paso

HU014 Comportamiento SubJefe #30

Closed

2 of 2

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



NT125 opened 6 hours ago

edited by NT125 · Edits

Descripción:

Como diseñador quiero que el subjefe se dirija violentamente hacia el jugador mientras deja bombas explosivas para aumentar la dificultad del juego.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- ☒ Debe dirigirse a la posición del jugador en determinado momento, en línea recta hasta ese punto.
- ☒ Debe dejar un rastro de explosiones.


HU013 Disparo del jugador #29

🔒 Closed

2 of 2

🖨️ AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public

 NT125 opened 6 hours ago

Descripción:

Como jugador quiero poder disparar proyectiles a los enemigos para poder derrotarlos.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- ☒ Sólo se debe disparar en las 4 direcciones indicadas en el diagrama.
- ☒ Sólo se puede disparar en una dirección a la vez.

HU0015 Comportamiento Jefe #31

Closed

6 of 6

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2 Public

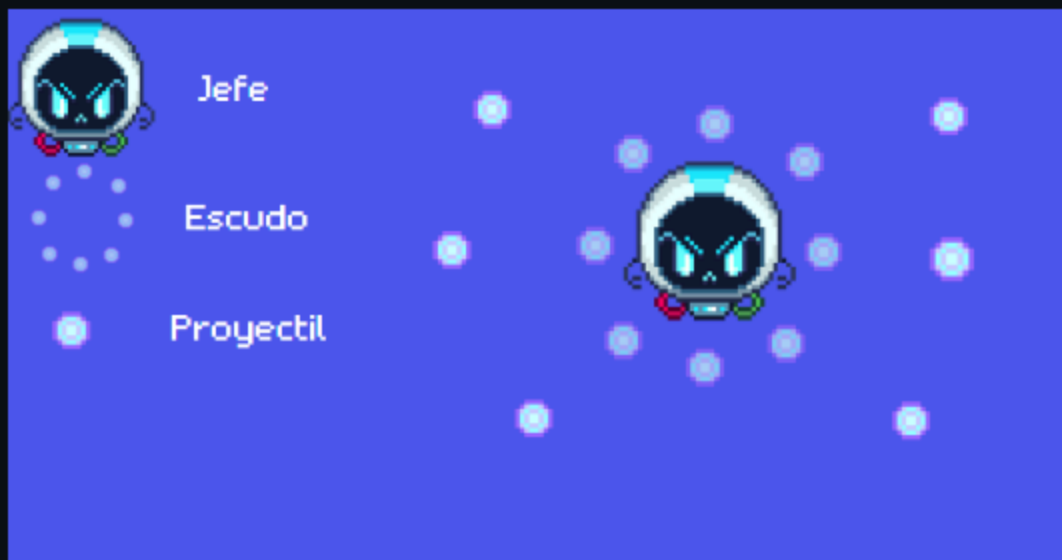


NT125 opened 3 hours ago

Descripción:

Como Diseñador quiero que el jefe funcione adecuadamente según las dos fases diseñadas para poder dar un final decente al juego.

Observaciones:



Criterios de aceptación:

- ✓ En su primera fase, debe oscilar de izquierda a derecha
- ✓ En su primera fase, debe disparar periódicamente ráfagas de disparos
- ✓ En su segunda fase, debe moverse al medio
- ✓ En su segunda fase, debe tener un escudo protector
- ✓ En su segunda fase, debe disparar periódicamente disparos en todas las direcciones
- ✓ Debe tener mucha vida

HU010 Generacion de Enemigos segun la habitacion #22

Closed

0 of 4

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



nt-neru opened yesterday

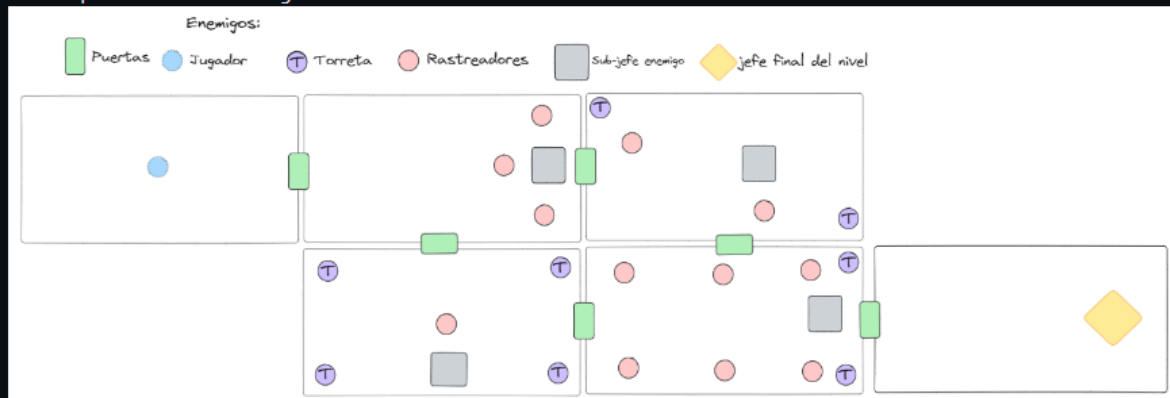
edited by NT125 · Edits · ...

Descripcion:

Como jugador quiero poder enfrentar distintos enemigos para tener mas desafios cada vez que avanzo.

Observaciones:

Posibles posiciones de los enemigos



Criterios de aceptación:

- ✓ Las posiciones de los enemigos se guardan según la habitación, puede ser la posición según la dungeon o nombre de la habitación.
- ✓ En el momento que el jugador cruza la puerta hacia la siguiente habitación se generan los enemigos de esta.
- ✓ Cuando todos son eliminados estos no pueden volver a re aparecer en una habitación, puede pararse como ya recorrido.
- ✓ Si por alguna razón el jugador avanza hacia otra habitación sin acabar con todos los enemigos estos deben generarse nuevamente en aquella habitación.