

Planeamiento de mecánicas y dinámicas de videojuegos

Trabajo Práctico Final

Año 2024



Grupo: Desestima2

Joaquín Amaru Segovia / TUV000684 / 44645340

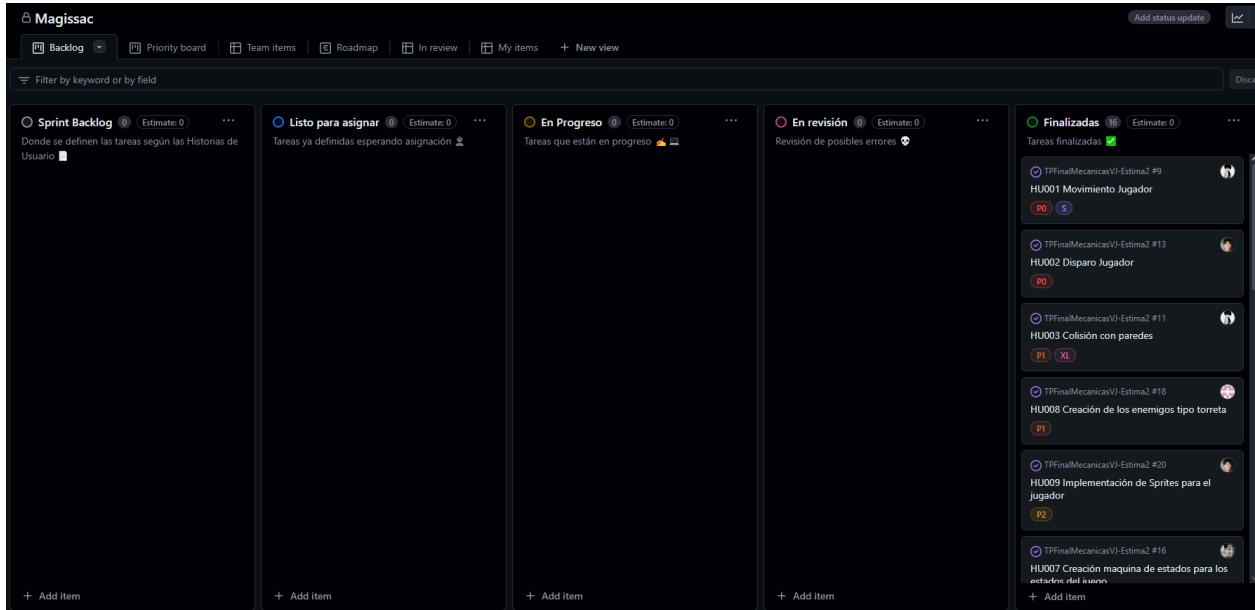
Ismael Ignacio Miguel Torres / TUV000095 / 44125517

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>



The screenshot shows a GitHub Project board titled "Magissac". The board has five columns: "Sprint Backlog", "Listo para asignar", "En Progreso", "En revisión", and "Finalizadas". Each column contains a list of tasks with their status, estimate, and a brief description.

- Sprint Backlog:** Estimate: 0. Description: Donde se definen las tareas según las Historias de Usuario.
- Listo para asignar:** Estimate: 0. Description: Tareas ya definidas esperando asignación.
- En Progreso:** Estimate: 0. Description: Tareas que están en progreso.
- En revisión:** Estimate: 0. Description: Revisión de posibles errores.
- Finalizadas:** Estimate: 0. Description: Tareas finalizadas.
 - HU001 Movimiento Jugador (P0, S)
 - HU002 Disparo Jugador (P0)
 - HU003 Colisión con paredes (P1, XL)
 - HU008 Creación de los enemigos tipo torreta (P1)
 - HU009 Implementación de Sprites para el jugador (P2)
 - HU007 Creación máquina de estados para los enemigos del invasor (P1)

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



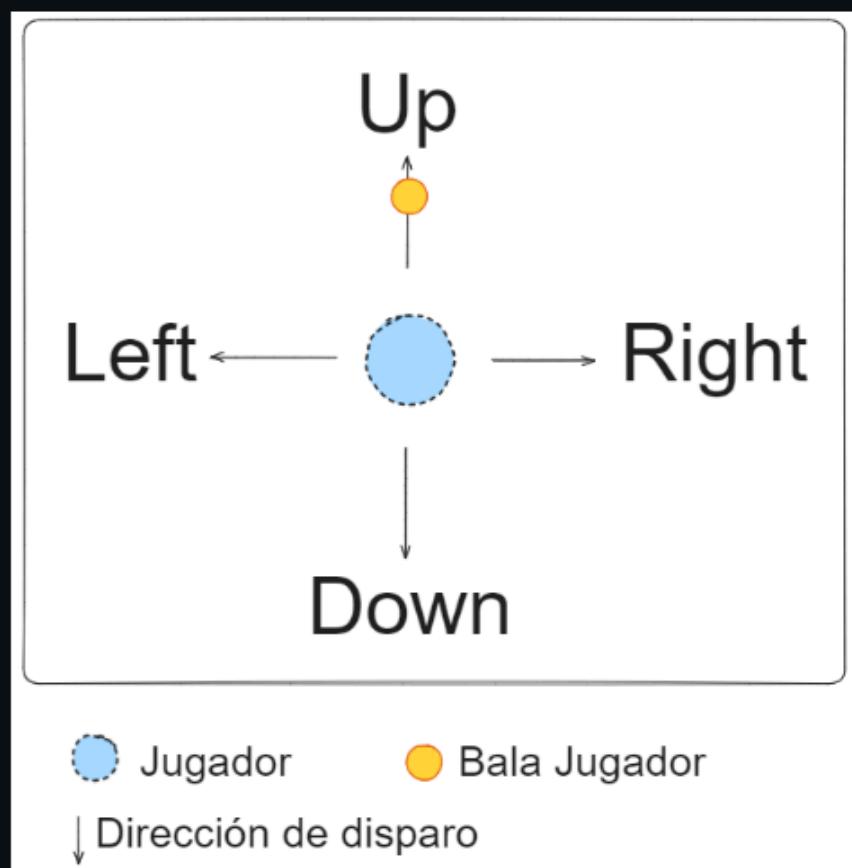
nt-neru opened on Jun 4

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

 2 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 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/TPFinalMecanicasVI-Estima2 Public



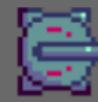
AzulBrito opened last month

edited by AzulBrito · Edits · ...

Descripcion:

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-torreña se generan en posiciones aleatorias.

Observaciones



Tower



Jugador



Proyectil



Rango



- 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/TPFinalMecanicasVJ-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/TPFinalMecanicasVI-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



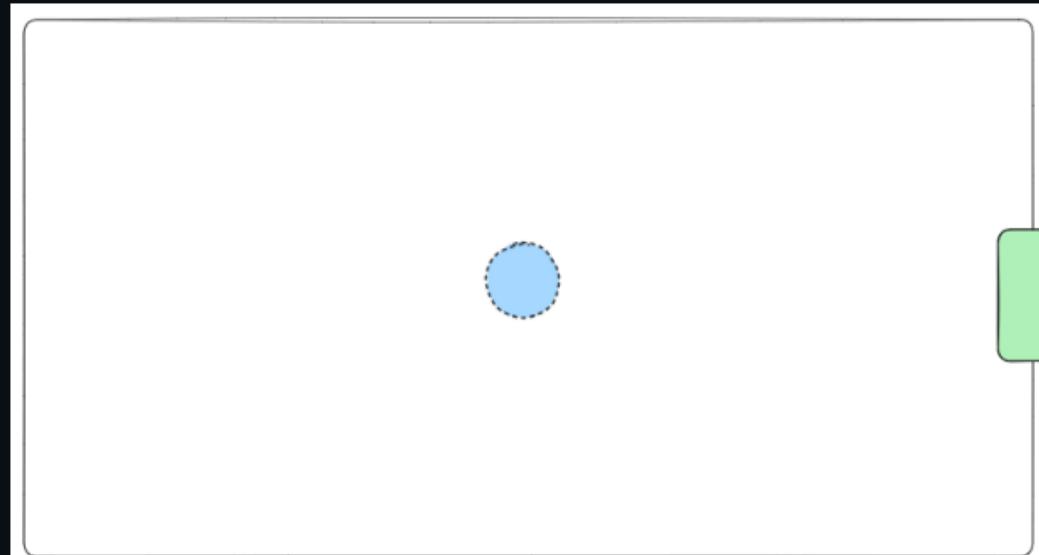
NT125 opened last month

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 puerda de inicio debe estar abierta
- Segun 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/TPFinalMecanicasVI-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:

Similar
una aceituna



Perseguidor



Perseguidor
Jefe



Torreta



Jefe Final

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 habitación y sus puertas, para moverme por las distintas habitaciones de la mazmorra.

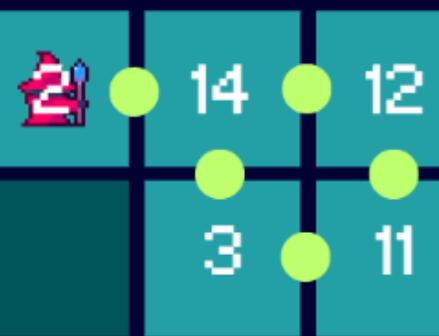
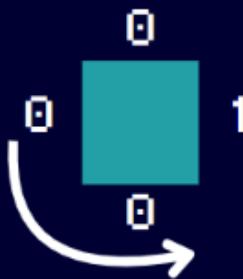
Observaciones:

Puertas

Jugador

Habitación

$$12 = 1100$$

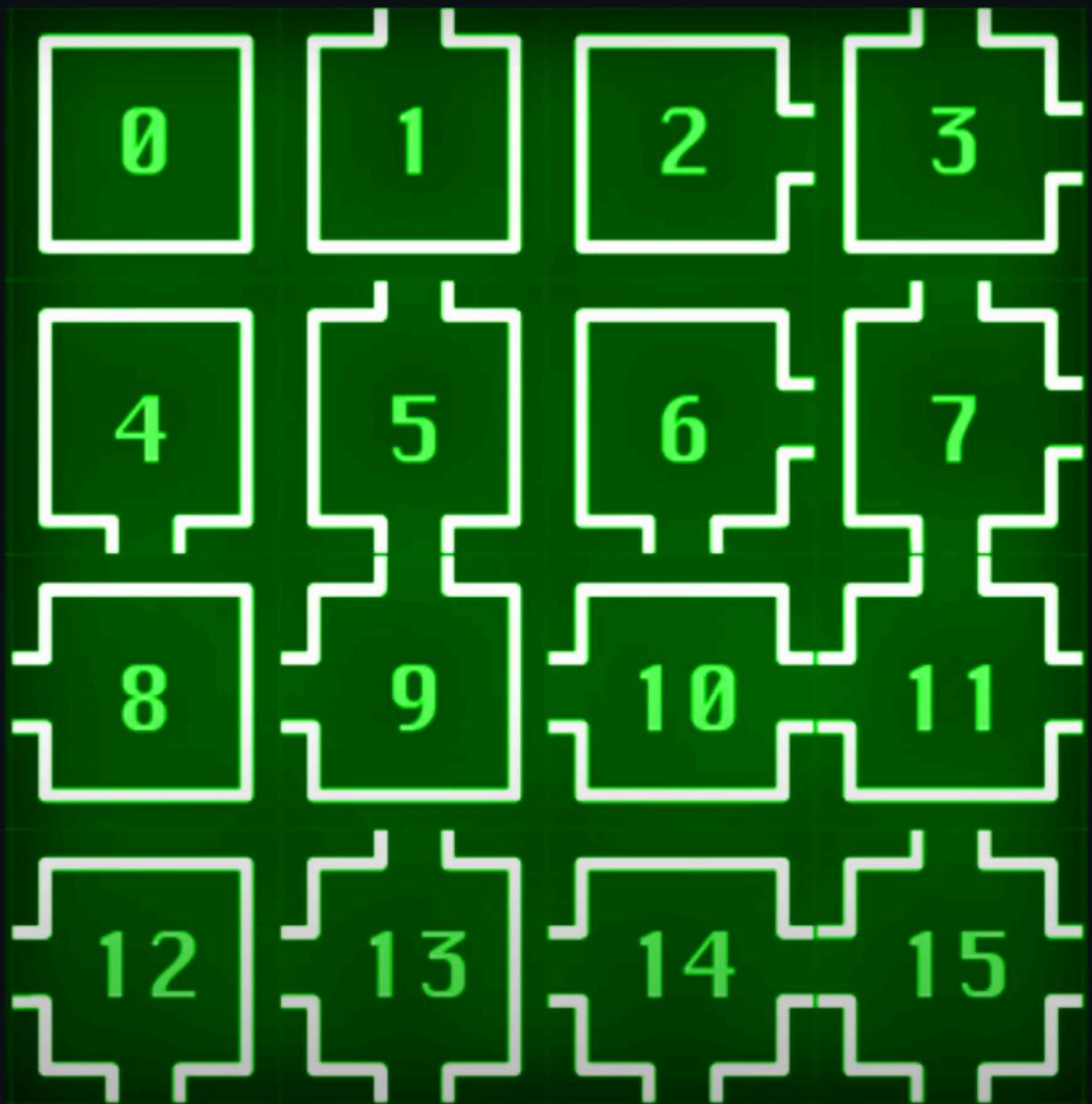


0 = No hay puerta

1 = Hay puerta



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 generarán según las dimensiones de la dungeon
- Cada habitación tiene como un máximo de 4 puertas
- Las puertas se generarán según el número 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 habitación según el lado de la puerta por la que pasó

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

0 of 6

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVI-Estima2 Public

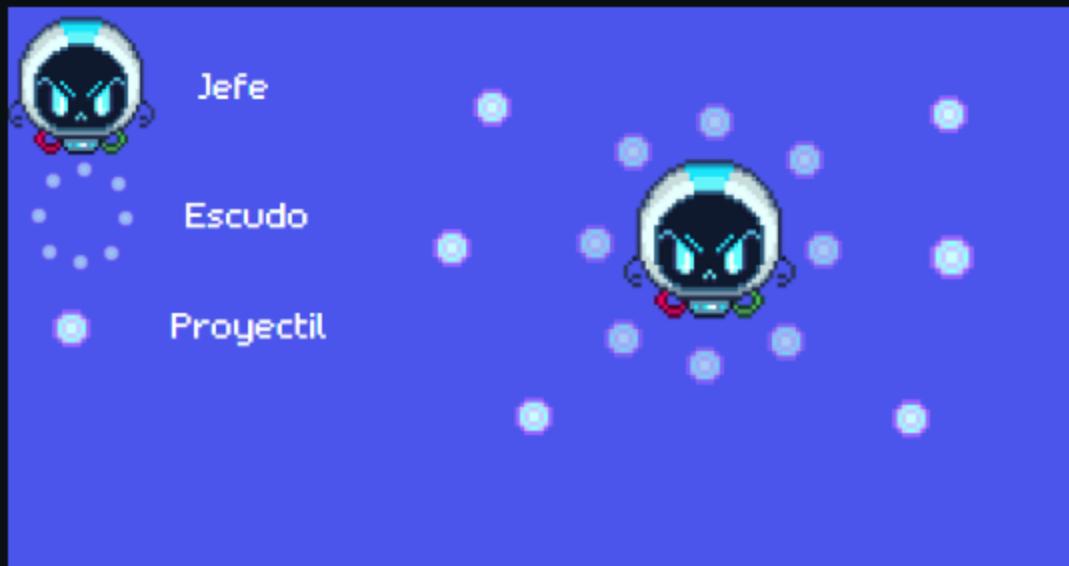


NT125 opened 3 hours ago

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

4 of 4

AmaruSegovia/TPFinalMecanicasVJ-Estima2

Public



nt-neru opened yesterday

edited by NT125 · Edits · ...

Descripción:

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

Observaciones:

Possible positions of enemies



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 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.