# 

**Farming RPG**

**09/05/2024**

Vadillo Gutiérrez, Atenea

Informática y Telecomunicaciones

Desarrollo de aplicaciones multiplataforma

CIFP Juan de Colonia

Contenido

[1. Introducción 2](#_Toc166162136)

[1.1 Descripción del proyecto y finalidad del mismo 3](#_Toc166162137)

[2. Análisis y diseño del proyecto 4](#_Toc166162138)

[2.1 Planificación y Especificación de requisitos 4](#_Toc166162139)

[2.2 Construcción 5](#_Toc166162140)

[2.2.1 Diseño 5](#_Toc166162141)

[2.2.2 Implementación 6](#_Toc166162142)

[2.2.3 Pruebas 8](#_Toc166162143)

[3. Recursos 11](#_Toc166162144)

[3.1 Recursos hardware 11](#_Toc166162145)

[3.2 Recursos software 11](#_Toc166162146)

[4. Planificación 12](#_Toc166162147)

[4.1 Planificación temporal 12](#_Toc166162148)

[4.2 Planificación económica 14](#_Toc166162149)

[7. Bibliografía 14](#_Toc166162150)

# Introducción

Este proyecto final de desarrollo de aplicaciones multiplataforma se centra en el mundo de los videojuegos de granjas para ofrecer una propuesta atractiva. Con el objetivo de crear una experiencia de juego compacta pero completa, accesible en escritorio, se centra en la creación de una demostración técnica de un videojuego de granjas.

La demostración técnica presenta un entorno virtual detallado donde los jugadores pueden sumergirse en la gestión y el crecimiento de una granja a través de mecánicas estratégicas y elementos de simulación. A pesar de su alcance limitado, el objetivo es proporcionar una muestra representativa de las funcionalidades clave del juego completo. Para lograrlo, se enfrentará a desafíos técnicos significativos, como la optimización del rendimiento y la adaptación de la interfaz de usuario, asegurando una experiencia fluida y satisfactoria.

Este Trabajo de Fin de Ciclo se centra en el desarrollo de una demostración técnica de un videojuego de granjas. El objetivo es crear una experiencia de juego compacta pero completa, accesible en escritorio. A medida que la demanda de juegos de simulación, como los de granjas, continúa en aumento, esta iniciativa busca ofrecer una experiencia de juego envolvente.

La demostración técnica se basa en un entorno virtual detallado donde los jugadores pueden experimentar la gestión y el crecimiento de una granja a través de mecánicas estratégicas y elementos de simulación, con teclado y mando. A pesar de su limitada extensión, la demo pretende proporcionar una muestra representativa de las funcionalidades clave del juego completo. Por lo tanto, se enfrentará a desafíos técnicos como la optimización de rendimiento y la adaptación de la interfaz de usuario para garantizar una experiencia fluida y satisfactoria en todas las plataformas.

## Descripción del proyecto y finalidad del mismo

El proyecto tiene como objetivo principal explorar el entorno de desarrollo de Godot Engine 4, un motor de juego de código abierto altamente utilizado. Se llevará a cabo a través de la creación de un juego de granjas, lo que permitirá explorar las funcionalidades y herramientas que ofrece este motor, desde su interfaz de usuario hasta su capacidad para renderizar gráficos en 2D, así como otras funciones como el mapeo de entradas.

Sin embargo, más allá de simplemente crear un juego divertido, el propósito último es aprender y perfeccionar habilidades técnicas y de diseño. Se espera que la aplicación práctica de conocimientos en programación, diseño gráfico, animación y música se convierta en un aspecto central del desarrollo. Además, se enfatiza la importancia de la colaboración y comunicación efectiva entre los miembros del equipo para garantizar la cohesión y la calidad del producto final.

Este proyecto se ha inspirado en una amplia gama de juegos, entre los que se destacan títulos como Stardew Valley, Potion Permit y Harvest Moon, todos ellos célebres por su enfoque en la gestión de granjas y la vida rural. La influencia de estos juegos se reflejará en la mecánica y la estética del juego en desarrollo. Además, se explorará la integración de elementos de RPG por turnos, tomando inspiración de otras franquicias de renombre como Pokémon, Undertale y Delta Rune. Estos juegos no solo han sido referentes en sus respectivos géneros, sino que también ofrecen una rica fuente de ideas para enriquecer la experiencia de juego que se busca crear.

En resumen, el proyecto no solo busca ofrecer entretenimiento a los usuarios, sino también servir como plataforma de aprendizaje y desarrollo profesional para los participantes. Se aspira a crear una experiencia de juego sólida y atractiva, respaldada por un enfoque metodológico y una ejecución técnica impecable, lo que guiará cada paso del proceso de desarrollo.

# Análisis y diseño del proyecto

En esta sección se presentará el análisis de requisitos u objetivos y diseño de la aplicación desarrollada.

## Planificación y Especificación de requisitos

Entre los objetivos de este proyecto están:

* Aprender sobre el motor de juegos “Godot Engine”.
* Crear una demo técnica de un juego de granjas.
* Crear un menú con ajustes funcionales.
* Dar al usuario un menu de pausa donde poder salir al menú o al escritorio y guardar.
* Guardar configuraciones.
* Menú con aspecto completamente personalizado.

Y partiendo de ahí los objetivos de la demo serían

* Mecanismos para de arar, regar y plantar.
* Tiendas funcionales.
* Enemigos.
* Pelea por turnos
* Mecánica día/noche.
* Una casa con funcionalidades como una cama para dormir y un almacén.
* Ajustes de controles, accesibilidad, gráficos y de sonido.

## Construcción

Una vez planteados los requisitos que debe cumplir la aplicación en el presente apartado se explicará el planteamiento inicial y cómo fueron abordados.

### Diseño

Inicialmente, este proyecto empezó como un juego de rol por turnos al estilo clásico, inspirado en la mecánica de enfrentar diversos enemigos a lo largo de un camino, siguiendo la dinámica que popularizó la franquicia Pokémon. Sin embargo, durante las primeras fases de desarrollo, cambio la dirección del videojuego al descargar los assets del juego, siendo estos de un juego de granjas.

Al ver los assets de un juego de granjas, cambie de perspectiva a un subgénero completamente diferente: el simulador de granjas. Inspirándome en juegos mencionados anteriormente como Harvest Moon, Stardew Valley y Potion Permit, decidí adoptar este enfoque y transformar el proyecto en un juego que fusionara elementos de RPG por turnos con la gestión de una granja.

El cambio de dirección no solo amplió mis horizontes creativos, sino que también me ofreció la oportunidad de sumergirme en el diseño y la programación de videojuegos. A través de este proyecto, mi objetivo es adquirir experiencia práctica en el desarrollo de juegos, explorando las complejidades del motor de juego Godot y familiarizándome con sus nodos y funcionalidades.

Tomando en cuenta los contenidos del curso, decidí usar C# en lugar de GDScript. Aunque GDScript está integrado de forma nativa en Godot, opté por C# debido a su amplia adopción en la industria de los videojuegos. Esta elección me permitirá aplicar los conocimientos del curso y adquirir habilidades transferibles valoradas en la industria, aprovechando las ventajas de su sistema de tipos estáticos y su sólido soporte en Godot.

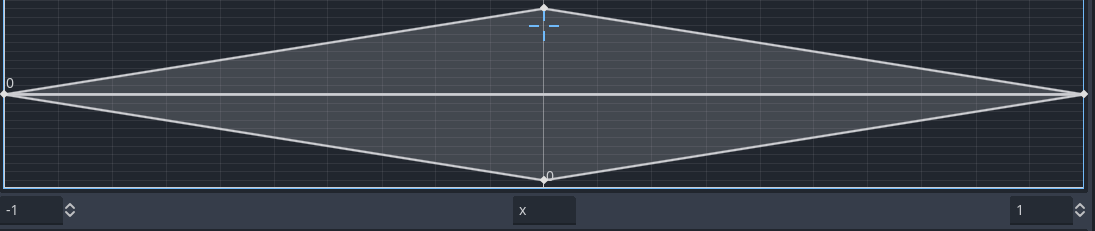
### Implementación

Este apartado detalla el proceso de implementación de código en este proyecto de videojuego, del cual se expondrá una demo técnica, abarcando desde la planificación inicial hasta la ejecución final. Exploraremos las herramientas utilizadas y desafíos encontrados durante el desarrollo.

En el desarrollo de videojuegos, la arquitectura no sigue un patrón rígido, sino que se basa en la asociación de scripts a nodos clave que representan componentes y acciones del juego. Estos scripts definen el comportamiento y las interacciones de los nodos, mientras que se puede conectar algunos métodos en el código para gestionar eventos específicos del juego.

La primera fase consistió en la integración de los assets, que abarcó desde la selección de recursos gráficos hasta la creación de animaciones y la definición de su lógica. Lo primero en las animaciones fue la construcción de las mismas a través del nodo AnimationPlayer, que sirve para crear animaciones, en este caso a través de los frames que se encontraban en las hojas de sprites. Para facilitar la implementación de lógica a la hora de cambiar la animación en función de la acción que realice el sprite, dependiendo esta la entrada de teclado, se juntaron la hoja de animaciones base con las de acción. En acción al final solo se conservó la de arar por motivos de tiempo.

Para mejorar la gestión de las animaciones y simplificar su transición, se integró con eficacia el nodo AnimationTree que es un nodo que facilita la gestión de animaciones en proyectos de desarrollo de juegos. En esta herramienta se destacó su propiedad BlendSpace2D, que permite mezclar y cambiar entre diferentes animaciones bidimensionales.



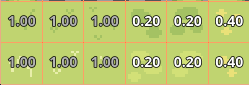
Aquí se ha utilizado para representar el movimiento del personaje con movimientos como caminar, arar e idle en diferentes direcciones. Esta herramienta ha proporcionado una forma de manejar animaciones basadas en dos parámetros, como la velocidad horizontal y vertical, sin la necesidad de crear múltiples animaciones separadas para cada caso.

El code-behind detrás del AnimationTree para gestionar la lógica de cambio de animación es:

|  |
| --- |
| private void ActualizarParametros()  {  if (velocity == Vector2.Zero)  {  tree.Set("parameters/conditions/idle", true);  tree.Set("parameters/conditions/is\_moving", false);  }  else  {  tree.Set("parameters/conditions/idle", false);  tree.Set("parameters/conditions/is\_moving", true);  }  if (Input.IsActionJustPressed("plow"))  {  tree.Set("parameters/conditions/arar", true);  arar.Play();  }  else  {  tree.Set("parameters/conditions/arar", false);  }  if (direction != Vector2.Zero)  {  tree.Set("parameters/Idle/blend\_position", direction);  tree.Set("parameters/Walk/blend\_position", direction);  tree.Set("parameters/Arar/blend\_position", direction);  }  } |

También, se usó el nodo TileMap que simplifica la creación de niveles al hacer una creación de mapas a través de azulejos en capas, los cuales son TileSets. Los TileSets son colecciones de imágenes con opciones de configuración como colisiones, animaciones (no usadas en este proyecto en principio) y datos personalizados llamados CustomData. Hay 4 capas en este proyecto, siendo estas: césped, tierra, semillas y colisiones.

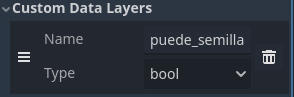
La primera capa, llamada "césped", proporciona una superficie visual para que el personaje camine. Para lograr variedad visual, se empleó la función de aleatoriedad del TileMap, permitiendo que los TileSets se coloquen de manera aleatoria al dibujar un rectángulo, asignándoles diferentes probabilidades de aparición para cada TileSet.



La segunda capa, denominada "tierra", desempeña un papel crucial en el juego, ya que es aquí donde se observa un cambio en el TileMap cada vez que se realiza la acción de arar. Esta acción es esencial para preparar el suelo ya que está relacionada con la siguiente capa.

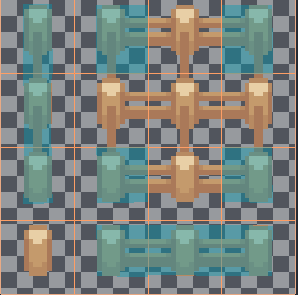
|  |
| --- |
| if (Input.IsActionJustPressed("plow"))  {  int hojaSpritesID = 12;  Vector2I coordTierra = new(1, 1);  mapa.SetCell(capaTierra, local, hojaSpritesID, coordTierra);  } |

La tercera capa, denominada “semillas”, es la capa designada para la plantación de semillas. Esta capa incorpora TileSets con CustomData que compuestos de un booleano (puede\_semillas), el cual sirve para verificar si existen TileSets en la capa “tierra” justo en la posición donde está el jugador. Si detecta que hay TileSets presentes, automáticamente coloca un TileSet correspondiente a la primera fase de crecimiento de la planta.

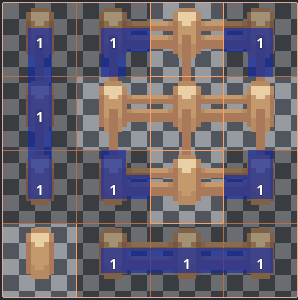


|  |
| --- |
| if (Input.IsActionJustPressed("seeds"))  {  TileData tileData = mapa.GetCellTileData(capaTierra, local);  Variant semillas = false;  if (tileData != null)  {  semillas = tileData.GetCustomData("puede\_semillas");  }  else  {  GD.Print("No se puede plantar ahi"); //Convertir a popup  }  Vector2I cordSemilla = new(1, 0);    if (((bool)semillas) == true)  {  mapa.SetCell(capaSemillas, local, plantasID, cordSemilla);  CicloPlantas(local, cordSemilla, 3);  GD.Print("Planta");  }  } |

La cuarta capa, llamada "colisiones", es esencial para la estructura del juego, ya que contiene todos los elementos que poseen colisión, como vallas. Estos componentes son cruciales porque establecen los límites del mapa.



Las vallas en especifico tambien tienen un bitmask para poder ponerlas y que se ajuste el Tile solo al dibujo, como por ejemplo al dibujar dos líneas conectadas y que se dibuje sola la esquina.



Lo siguiente fueron los ciclos de crecimiento de las plantas, en los que se exploraron dos enfoques. Inicialmente, se intentó implementar un Timer con un evento “**timeout**”, con el objetivo de avanzar a la siguiente etapa del crecimiento de la planta cada vez que el temporizador del nodo Timer concluyera.

Sin embargo, al encontrar dificultades con el funcionamiento del evento del Timer, se decidió optar por la creación de un método asíncrono. Este método, luego de una espera de 1 segundo, procedía a avanzar a la siguiente fase del crecimiento de la planta.

El método denominado “CicloPlantas” se encarga de modificar la apariencia del TileSet asignado, cambiándolo a una imagen correspondiente a la fase actual de la planta. Este proceso implica el incremento del valor de X en el Vector que determina las coordenadas de las diferentes fases de crecimiento dentro del TileSet.

|  |
| --- |
| private async void CicloPlantas(Vector2I posPlanta, Vector2I cordSemilla, int finalPlanta)  {  mapa.SetCell(capaSemillas, posPlanta, plantasID, cordSemilla);  for (int i = 0; i <= finalPlanta; i++)  {  await Task.Delay(1000);  Vector2I nuevaFase = new((cordSemilla.X + i), cordSemilla.Y); //Cambia el aspecto de la planta para que crezca  mapa.SetCell(capaSemillas, posPlanta, plantasID, nuevaFase);  }  } |

Paralelo a los ciclos de crecimiento de las plantas, se hizo un nodo para el menú principal para añadirlo al principio del videojuego. Este menú principal se compone de 3 botones: Jugar, Ajustes y Salir.



El botón de Jugar lleva directamente al mapa donde se desarrolla el juego, y está ligado a un evento “pressed”.

|  |
| --- |
| public void \_OnBtnJugarPressed()  {  GetTree().ChangeSceneToFile("res://Scenes/Mapa1.tscn");  } |

El botón de Salir cierra la aplicación y esta ligado a un método “button\_down”. Es el único método ligado a este evento ya que con otros eventos no funcionaba el botón por la naturaleza de “Quit()”

|  |
| --- |
| public void \_OnBtnSalirPressed()  {  GetTree().Quit();  } |

El botón de Ajustes oculta la parte del menú con estas opciones y las cambia por las de ajustes. Este método también esta ligado a un evento “pressed”.

|  |
| --- |
| public void \_OnBtnAjustesPressed()  {  main.Visible = false;  ajustes.Visible = true;  } |

Los ajustes son donde esta la mayor parte del código almacenado en el nodo del menú, ya que los métodos anteriores no tienen mucha complejidad. Al entrar en el apartado de ajustes se ve un botón Atrás que devuelve al menu principal, revirtiendo el método del botón Ajustes, y un TabBar con los ajustes de graficos y sonido.



Los ajustes de graficos son los primeros que se ven. Cuentan con dos tipos de opciones: Modo de ventana y Resolucion (solo en modo Ventana). Ambos controles son un Combobox con las opciones pertinentes. Se contolan con un evento xxx asociado a un método que cambie el modo de ventana o la resolución dependiendo de la opción seleccionada.

|  |
| --- |
| private void \_OnModoSelected(long index)  {  switch (index) {  case 0: //Pantalla completa  DisplayServer.WindowSetMode(DisplayServer.WindowMode.Fullscreen);  break;  case 1:  DisplayServer.WindowSetMode(DisplayServer.WindowMode.Maximized);  break;  case 2:  DisplayServer.WindowSetMode(DisplayServer.WindowMode.Windowed);  break;  }  } |

|  |
| --- |
| private Dictionary<string, Vector2I> resolucionesPantalla = new Dictionary<string, Vector2I>()  {  {"720p", new Vector2I(1280, 720)},  {"1080p HD", new Vector2I(1920, 1080)},  {"1440p 2K", new Vector2I(2560, 1440)},  {"2160p 4K", new Vector2I(3840, 2160)},  };  private void \_OnResolucionSelected(long index)  {  DisplayServer.WindowSetSize(resolucionesPantalla.Values.ElementAt<Vector2I>((int)index));  } |

Los ajustes de sonido tienen 3 opciones, coincidiendo con los buses de sonido (Master, Musica y Sfx). En esta etapa fue cuando se incluyo el sonido del juego a traves de los nodos AudioStreamPlayer para la música ambiental (añadidas al bus “Musica”) y AudioStreamPlayer2D para los efectos de sonido (añadidos al bus “Sfx”)



|  |
| --- |
| public void ValorSlider()  {  volMusica.Value = Mathf.DbToLinear(AudioServer.GetBusVolumeDb(1));  CambiarNumVolumen();  }  public void \_OnVolMaestroValueChanged(float volumen)  {  AudioServer.SetBusVolumeDb(1, Mathf.LinearToDb(volumen));  CambiarNumVolumen();  } |

La siguiente implementación es la de la acción de cosechar. Esta acción identifica el TileSet de la posición del personaje en la capa de semillas para ver si coincide con el del trigo completamente crecido (coordenada 4,0 en la hoja del TileSet) y elimina este Tile para dar impresión de que se ha cosechado. También añade 1 de trigo al inventario.

|  |
| --- |
| if (Input.IsActionJustPressed("crop"))  {  Vector2I fase1 = new(4, 0);  if(mapa.GetCellAtlasCoords(capaSemillas, local) == fase1)  {  mapa.EraseCell(capaSemillas, local);  trigo++;  GD.Print("La cantidad actual de trigo es: " + trigo);  }  else  {  GD.Print("no trigo");  }  } |

### Pruebas

Las pruebas son esenciales en el desarrollo de videojuegos para garantizar calidad y estabilidad. Este apartado detalla los tipos de pruebas, procedimientos, herramientas y resultados obtenidos en cada fase de pruebas. Todas las pruebas se han ejecutado en tiempo real.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Prueba | Resultado esperado | Resultado real |
| Funcionamiento de las animaciones | Las animaciones responden a la entrada de teclas | La animación “Idle” se intercala con las animaciones de andar |
| Funcionamiento de las animaciones con el codigo corregido | Las animaciones responden a la entrada de teclas | Las animaciones si se reproducían cuando debían |
| Entrada de mando Xbox 360 | El juego responde a la entrada de mando | El juego responde a la entrada de mando igual que a la de teclas |
| Implementación de las animaciones “plow” (arar) | La animación responde a la entrada de espacio (tecla) y A (Xbox) | No se reproduce la animación/el Sprite se queda en el fin de la animación hasta que se mueve |
| Creación del nodo AnimationTree | Solucion de los problemas con las animaciones “plow” | El Sprite se queda en el fin de la animación hasta que se mueve |
| Implementación de StateMachine en el nodo AnimationTree | Solucion de los problemas con las animaciones “plow” | Se ejecutan todas las animaciones a la vez |
| Cambio de StateMachine a BlendMachine2D | Solucion de los problemas con las animaciones “plow” | El eje Y esta invertido. El sprite andaba de espaldas hacia arriba y abajo |
| Corrección del eje Y | Solucion al movimiento invertido | Las animaciones “plow” se ejecutan cuando deben y el movimiento deja de estar invertido |
| Indicador de posición | Se imprime por consola la posición del Sprite al dar a espacio/A | Referencia nula al Sprite |
| Corrección en codigo de la referencia al Sprite | Se imprime por consola la posición (Vector2i) al dar a espacio/A | Se imprime la posición relativa en integer por consola |
| Cambiar el TileSet indicado | Se cambia el TileSet donde está el personaje por uno de tierra | Se cambian TileSets con la posición del personaje anterior |
| Funcionalidad botones menu | Los botones jugar, ajustes y salir funcionan según deben | Jugar abre la escena del juego, ajustes abre el menu de ajustes, pero salir no cierra la aplicación |
| Cambio de evento pressed a button\_down en el boton salir | El boton salir cierra el juego | El boton salir cierra el juego |
| Funcionamiento del combobox de ajustes (modo ventana) | El tamaño de la ventana corresponde a la opcion seleccionada | El tamaño de la ventana corresponde a la opcion seleccionada |
| Funcionamiento del combobox de ajustes (resolución) | La resolución corresponde a la opcion seleccionada | La resolución corresponde a la opcion seleccionada |
| Funcionamiento del CustomData para las plantas | Las plantas solo están en TileSets de tierra | Las plantas solo están en TileSets de tierra |
| Colisiones | El sprite no puede pasar por las vallas donde tienen zona de colisión | El sprite no puede pasar por las vallas donde tienen zona de colisión |
| Crecimiento de plantas | Las plantas cambian de aspecto cada segundo (impresión de crecimiento) | Las plantas no cambian de aspecto o directamente aparecen en su fase final de crecimiento |
| Música del menu principal | La música suena cuando se inicia el videojuego | La música suena cuando se inicia el videojuego |
| Música del juego | La música suena cuando se pasa a la escena del juego | La música suena cuando se pasa a la escena del juego |
| Sonido de arar | Suena un sonido cuando se presiona la acción “plow” | Suena un sonido cuando se presiona la acción “plow” |
| Ajustes de volumen maestro | El volumen general se controla con un slider | El volumen general se controla con un slider |
| Ajustes volumen por separado | El volumen de la música y los efectos se ajustan por separado | El volumen de la música y los efectos se ajustan por separado |
| Eliminar la recursividad del método CicloPlantas | Las plantas crecen cada segundo | Las plantas no crecen o solo crecen hasta la segunda fase |
| Cambio de evento de Timer (timeout) a hilo | Las plantas crecen cada segundo | Las plantas crecen cada segundo |
| Crecimiento paralelo | Las plantas crecen, aunque haya otras creciendo | Las plantas crecen, aunque haya otras creciendo |
| Función para detectar trigo crecido | Al pulsar la entrada establecida, se debe imprimir por pantalla si el TileSet donde está el personaje es trigo crecido o no | Se imprime “trigo” si el TileSet se puede cosechar, y “no trigo” si no ha crecido del todo |
| Sonido de cosecha | Al presionar la acción “crop”, se reproduce un sonido | Al presionar la acción “crop”, se reproduce un sonido |
| Posición correcta de la tienda | La parte de abajo tiene colision y la de arriba se superpone al jugador | La parte de abajo tiene colision y la de arriba se superpone al jugador |
| Inventario | Se queda fijo a la camara | Se queda fijo a la camara |
| Cantidad de trigo | La cantidad de trigo sube con cada cosecha valida | La cantidad de trigo sube con cada cosecha valida |

# Recursos

A continuación, se procederá a analizar los diferentes recursos de hardware y software que utiliza Farming RPG para su funcionamiento.

## Recursos hardware

Los recursos de hardware necesarios para este proyecto han sido un ordenador con una pantalla de 1920 x 1080px y un controlador de Xbox 360.

El ordenador ha sido esencial tanto para la estructuración de nodos, cambios en sus características y programación de la lógica de algunos, como para la ejecución del juego y sus pruebas.

El controlador de Xbox 360 ha sido crucial para comprobar el mapeado de entrada del usuario. Su uso ha permitido garantizar una experiencia de juego fluida y cómoda, asegurando controles optimizados para aquellos que prefieren jugar con este tipo de dispositivos.

## Recursos software

Entre los recursos software, se destaca:

* Godot 4.2.2: Una plataforma versátil y robusta, fundamental para la creación y desarrollo de elementos clave del videojuego, tales como las animaciones, el diseño del mapa y la configuración de la entrada del usuario.
* Visual Studio 2022 Community: Una herramienta de programación integral, imprescindible para la elaboración de scripts y la implementación de la lógica subyacente en el videojuego, garantizando así su funcionalidad y coherencia interna.
* Git y GitHub: Sistemas de control de versiones y almacenamiento, respectivamente, que han proporcionado un entorno seguro y eficiente para gestionar el desarrollo del proyecto, ofreciendo una solución alternativa de almacenamiento en caso de ser necesario.

# Planificación

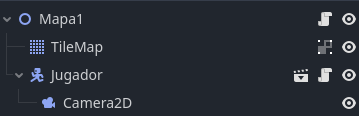
En el siguiente apartado se analizará tanto la forma en la que fue planificado temporalmente el proyecto como el plan económico propuesto.

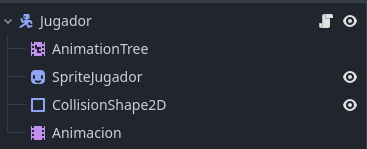
## Planificación temporal

Durante la etapa inicial del proyecto, se priorizó la integración de los activos en el entorno del videojuego. Esta fase implicó la elaboración de los TileSets destinados al TileMap, así como la creación de animaciones y escenas pertinentes. Se diseñaron TileSets para garantizar la coherencia visual y funcionalidad en el TileMap, mientras que las animaciones se elaboraron mediante la disposición secuencial de frames, aprovechando la estructura proporcionada por la hoja de sprites.

La implementación de las animaciones abarcó diversos aspectos del juego, desde los movimientos del personaje hasta las interacciones con el entorno. Para gestionar estas animaciones de manera eficiente, se optó por la creación de un nodo AnimationTree, proporcionando así un enfoque estructurado para la lógica de animación.

Además, se desarrollaron escenas específicas para el jugador (utilizando el nodo CharacterBody2D) y para el mapa (mediante el nodo Node2D), asegurando así una organización coherente y modular del proyecto. La fase inicial culminó con la integración exitosa de estos elementos en el videojuego, sentando así las bases para las etapas subsiguientes del desarrollo. En esta fase también se implementó la lógica del TileMap explicada anteriormente.





La segunda fase del proyecto, se concentró en la implementación de la funcionalidad del juego mediante la creación y desarrollo de scripts específicos. Estos scripts fueron diseñados para controlar el movimiento y las acciones del personaje principal, así como para determinar cuándo se reproducen las animaciones correspondientes a cada acción.

Además, se dedicó especial atención a la integración de la entrada por mando, lo cual constituye un aspecto crucial para la accesibilidad y la experiencia de juego. Se desarrollaron mecanismos que permiten al jugador controlar el personaje utilizando un mando de forma intuitiva y eficiente, asegurando así una experiencia de juego fluida y adaptable a diferentes preferencias de control.

En la tercera fase del desarrollo, se dedicó esfuerzo significativo a la creación de un menú principal completo y funcional, junto con la implementación de opciones de ajustes para mejorar la experiencia del usuario.

El menú principal se diseñó con el objetivo de ofrecer una interfaz intuitiva y atractiva que permitiera a los jugadores navegar fácilmente por las distintas opciones disponibles. Se incluyeron los botones Jugar, Ajustes y Salir para realzar la experiencia del usuario, así como una disposición clara y coherente de las diferentes secciones del menú.

En cuanto a los ajustes, se implementan opciones personalizables que permiten a los jugadores modificar diversos aspectos del juego según sus preferencias individuales. Esto incluye ajustes video y sonido, contribuyendo a una experiencia de juego más personalizada y satisfactoria para cada jugador.

En la sección de gráficos, se incluyen tres opciones de modo de ventana (pantalla completa, maximizado y ventana), junto con varias opciones de resolución para el modo de ventana sin maximizar. En la sección de sonido, se encuentran tres apartados de volumen destinados a controlar los distintos volúmenes: maestro, música y efectos o sfx.

La etapa de desarrollo subsiguiente abordó la implementación de un inventario vinculado a la cámara y la creación de una tienda en el juego. El inventario se compone de dos nodos hijos de la cámara: un Label y un AnimatedSprite2D. El Label muestra la cantidad de trigo en posesión del jugador.



## Planificación económica

En este apartado se analizará el coste de desarrollo de la demo técnica del videojuego Farming RPG.

En cuanto al desarrollo directo del proyecto, no se ha gastado dinero ya que los assets son sin royalties (siempre y cuando no se usen para comercializarlos directamente o a través de proyectos) y Godot Engine es software libre.

En caso de querer comercializar el videojuego, los assets visuales usados cuestan 3,99$ (3,70€). A parte del paquete de los assets usados para el videojuego, la misma diseñadora tiene un paquete de assets para la interfaz en su versión premium, ya que traen más diseños y es para uso comercial, costando también 3,99$ (3,70€).

Para su publicación en la tienda de Steam y Epic Store se deben pagar 100$ (92,75€) como tasa única, aunque se te devuelva el dinero al generar ingresos de 1000$ (927,54€). Al ser una demo técnica, se pondría gratis para que el cliente pruebe el juego antes de jugarlo.

A la hora de terminar el videojuego, se pondría un precio de más o menos 20€ como pago único (no habría suscripción mensual como puede existir en los juegos MMORPG), aunque se podría hacer un descuento de lanzamiento. También se patrocinaría en redes para llegar a más jugadores.

# 7. Bibliografía

05/03/2024 Juego de Plataformas 2D/Godot Tutorial/Introducción Godot/1-Capitulo/Programacion Videojuegos <www.youtube.com/watch?v=F3T_ZhllzJs&t>

05/03/2024 Juego de Plataformas 2D/Godot Tutorial/Crear el Mapa/Godot/2-Capitulo/Programacion videojuegos <www.youtube.com/watch?v=SR7mdh0_i6Q&t>

07/03/2024 GODOT Desde 0/Movimiento Jugador/Primer Script/Tutorial/ 4-Capitulo/Programación Videojuegos <https://www.youtube.com/watch?v=fya91wv1OPI&t>

09/03/2024 Juego de Plataformas 2D/Godot Tutorial/Movimiento Personaje/Godot/3-Cap/Programacion videojuegos <https://www.youtube.com/watch?v=NeUS3Ytjty4>

12/03/2024 Juego de Plataformas 2D/Godot Tutorial/Recoger Monedas/Godot/4-Cap/Programacion videojuegos <www.youtube.com/watch?v=u99myfBJDlc&t>

20/03/2024 How to Create WORKING CROPS in Godot <www.youtube.com/watch?v=QK_uI-m6bpA&t>

20/03/2024 How to Make a 2D FARMING Game in Godot (step by step) <www.youtube.com/watch?v=QnOQNkglXso&t>

27/04/2024 INTRODUCCIÓN A GODOT 4 [10] ANIMATIONPLAYER, Sistema de ANIMACIONES | Indie Game Dev <https://www.youtube.com/watch?v=v5uZuyelKRQ>

27/03/2024 INTRODUCCIÓN A GODOT 4 [11] ANIMATIONTREE, Gestor de Transiciones | Indie Game Dev <https://www.youtube.com/watch?v=hfQkI5zQY3w>

30/03/2024 Hiding the Mouse Cursor in Godot 4 <https://www.youtube.com/watch?v=QIiS5WK2z0Q>

30/03/2024 063 - Viewports - Múltiples Resoluciones - Godot 3 <www.youtube.com/watch?v=ZveIbgizF28&t>

30/03/2024 Godot 4 Making the Game Fullscreen and adding Splash Screen <https://www.youtube.com/watch?v=-iGL2wkARj0>

30/03/2024 Main Menu (Godot 4) <https://www.youtube.com/watch?v=oDtDuwCPasg>

06/04/2024 Animation Tree State Machine Setup w/ Conditions & BlendSpace2D - Godot 4 Resource Gatherer Tutorial <www.youtube.com/watch?v=WrMORzl3g1U&t>

09/04/2024 INTRODUCCIÓN A GODOT 4 [13] TILEMAP, Sistema de Tiles 2D | Indie Game Dev <https://www.youtube.com/watch?v=XVSbjqjJhUQ&t>

16/04/2024 Godot 4 TileMap Tutorial Ep 2 | Terrains / Autotilling <https://www.youtube.com/watch?v=uXZuitdUPP8&t>

16/0/2024 Godot 4 TileMap Tutorial Ep 3 | Placing Tiles with a Mouse Click <https://www.youtube.com/watch?v=PSEPHO8ukjI&list=PLflAYKtRJ7dwtqA0FsZadrQGal8lWp-MM&index=3>

22/04/2024 ¿Como cambiar la pantalla de inicio en Godot? (Splash Screen) | Tutorial Godot 4 <https://www.youtube.com/watch?v=4FyH-wZLuOU>

23/04/2024 How To Change The Window Mode And Resolution In Godot 4 <https://www.youtube.com/watch?v=YsdkcPV0BAo>

23/04/2024 How To Create An Options Menu In Godot! <https://www.youtube.com/watch?v=fFIST_4wmyI>

26/04/2024 Get access to custom tile data in C# in Godot 4 Beta <https://www.reddit.com/r/godot/comments/xjdarh/get_access_to_custom_tile_data_in_c_in_godot_4/>

26/04/2024 Documentación TileMap [https://docs.godotengine.org/en/latest/classes/class\_tilemap.html#class-tilemap-method-get-cell-tile-data](https://docs.godotengine.org/en/latest/classes/class_tilemap.html%23class-tilemap-method-get-cell-tile-data)

27/04/2024 Godot4: Como agregar colisiones a un TileMap (Curso intensivo del TileMap) <https://www.youtube.com/watch?v=0Q2t_oHzZFA>

28/04/2024 Godot 4 TileMap Tutorial Ep 6 | Plant Growth <https://www.youtube.com/watch?v=6h4QSpccqIY&list=PLflAYKtRJ7dwtqA0FsZadrQGal8lWp-MM&index=6>

29/04/2024 ¡5 Tips en Godot que quizás no conozcas! <https://www.youtube.com/watch?v=z76J58ecAFM>

30/04/2024 Godot 4 Timer Node Tutorial <https://www.youtube.com/watch?v=Zf6awHRr7bU>

30/04/2024 Como crear un timer! (Godot Engine 4) <https://www.youtube.com/watch?v=TyPalRr_jpo>

30/04/2024 How to Create WORKING CROPS in Godot <https://www.youtube.com/watch?v=QK_uI-m6bpA&list=PL3cGrGHvkwn3zyVj-lHM1aGYhNv8E0HBS&index=2>

01/05/2024 Every Node In Godot 3.5+, Episode 5 - Timer | Godot C# Timer Node | Mono | .NET | Tutorial | Example <https://www.youtube.com/watch?v=2k4aoZm742o>

02/05/2024 Importar muestras de audio - Godot Docs <https://docs.godotengine.org/es/4.x/tutorials/assets_pipeline/importing_audio_samples.html>

02/05/2024 Música de Fondo - Sunny Land en Godot - Cap: 18 <https://www.youtube.com/watch?v=A2GYVhqo7WQ>

02/05/2024 How To Create Sound Settings In Godot <https://www.youtube.com/watch?v=yWvqvjLJ5Ko&list=PLhBqFleCVBkXQiE8Nm4Co_1iJJ4L7UIzr&index=16>

04/05/2024 C# API differences to GDScript <https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/scripting/c_sharp/c_sharp_differences.html>

06/05/2024 Documentación TileMap [https://docs.godotengine.org/en/stable/classes/class\_tilemap.html#class-tilemap-method-set-cell](https://docs.godotengine.org/en/stable/classes/class_tilemap.html%23class-tilemap-method-set-cell)

06/05/2024 Scripting de varios lenguajes <https://docs.godotengine.org/es/4.x/tutorials/scripting/cross_language_scripting.html>

456

Assets:

08/03/2024 Sprout Lands - Sprites - Basic pack <https://cupnooble.itch.io/sprout-lands-asset-pack>

03/05/2024 Sonidos granja arar <https://depositphotos.com/es/sound-effects/farming-dig.html>

03/05/2024 Musica de fondo <https://pixabay.com/es/music/>

05/05/2024 Musica de granja <https://pixabay.com/es/music/search/farm/>

13/05/2024 Sonidos cosechar <https://depositphotos.com/es/sound-effects/cosecha.html>

13/05/2024 Asset para la tienda <https://josie-makes-stuff.itch.io/pixel-art-farming-assets>

(No usado, pero si mencionado) 20/04/2024 Sprout Lands UI Pack <https://cupnooble.itch.io/sprout-lands-ui-pack>