

Proyecto Juego de Rol



Proyectos Informáticos 2004
M^a Beatriz Medina Yañez
Prof. Luis Castillo

Índice

1	Introducción	1
1.1	¿Qué es un juego de rol?	1
1.2	¿Por qué un juego de rol?	4
1.3	Características del juego	4
1.4	Objetivos	17
2	Estructura de diseño	18
3	Arquitectura en Red: modelo Cliente/Servidor	23
3.1	Servidor	23
3.2	Protocolo de comunicación	29
3.3	Cliente	32
3.4	Estructuras de datos	36
4	Gráficos	42
4.1	Visualización del mundo	42
4.2	Visualización de las casillas	50
4.3	Visualización de los objetos	53
4.4	Visualización de los personajes	56
4.5	Visualización de los edificios	59
4.6	Visualización de los interiores	61
4.7	Visualización de los menús	64
5	Control Inteligente del Comportamiento	65
5.1	Comportamiento Reactivo	72
5.2	Comportamiento Deliberativo	83
5.3	Comparativa	95
6	Conclusiones y optimizaciones futuras	96
	APENDICES	98
	I. Clases implementadas	98
	II. Manual de usuario	108