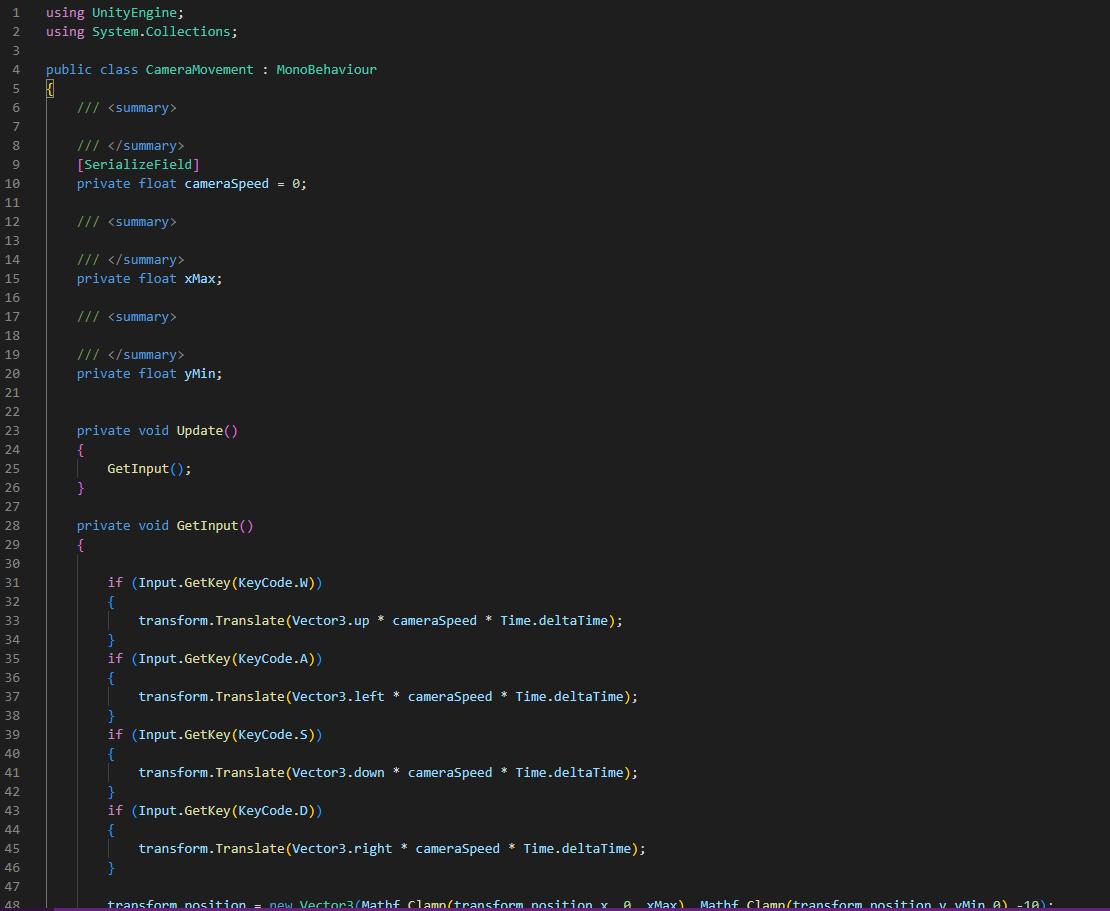
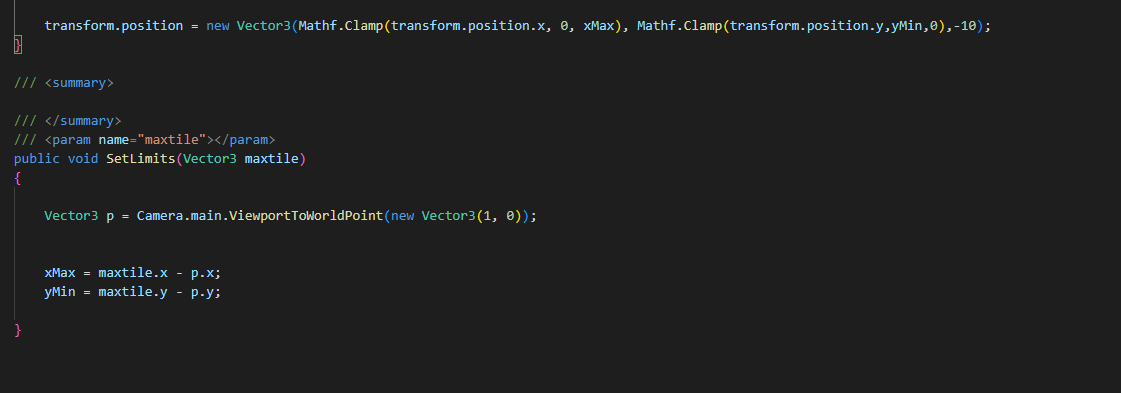
CAPÍTULO III: DESARROLLO

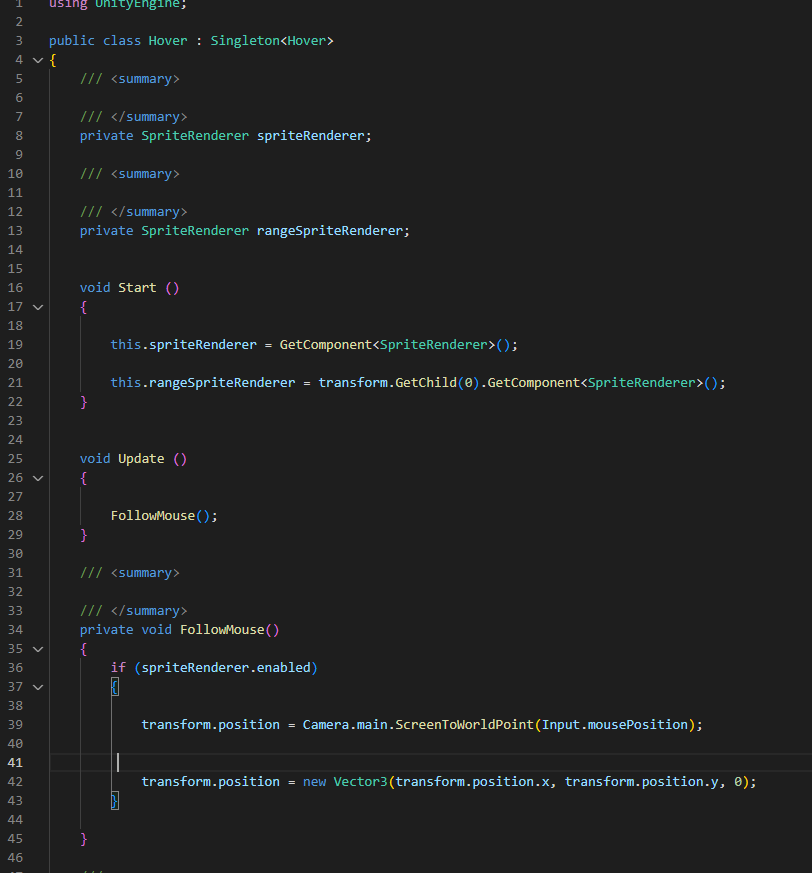
3.1 Capturas de la Aplicación (Documentación completa del desarrollo, Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes)

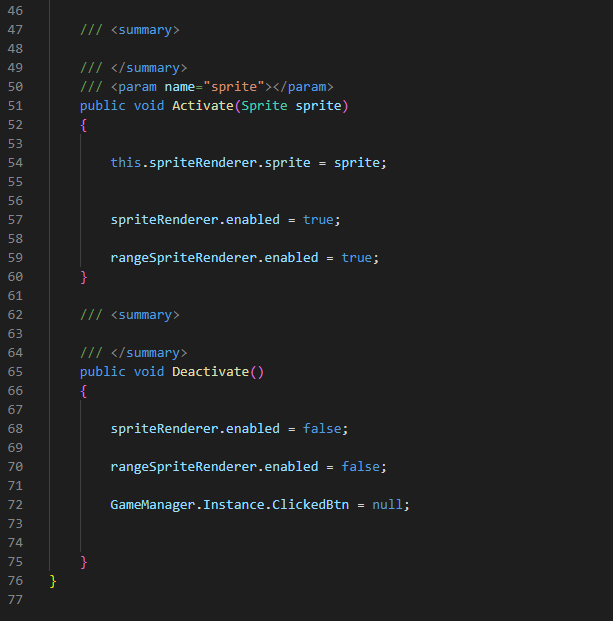
Script Camera Movement



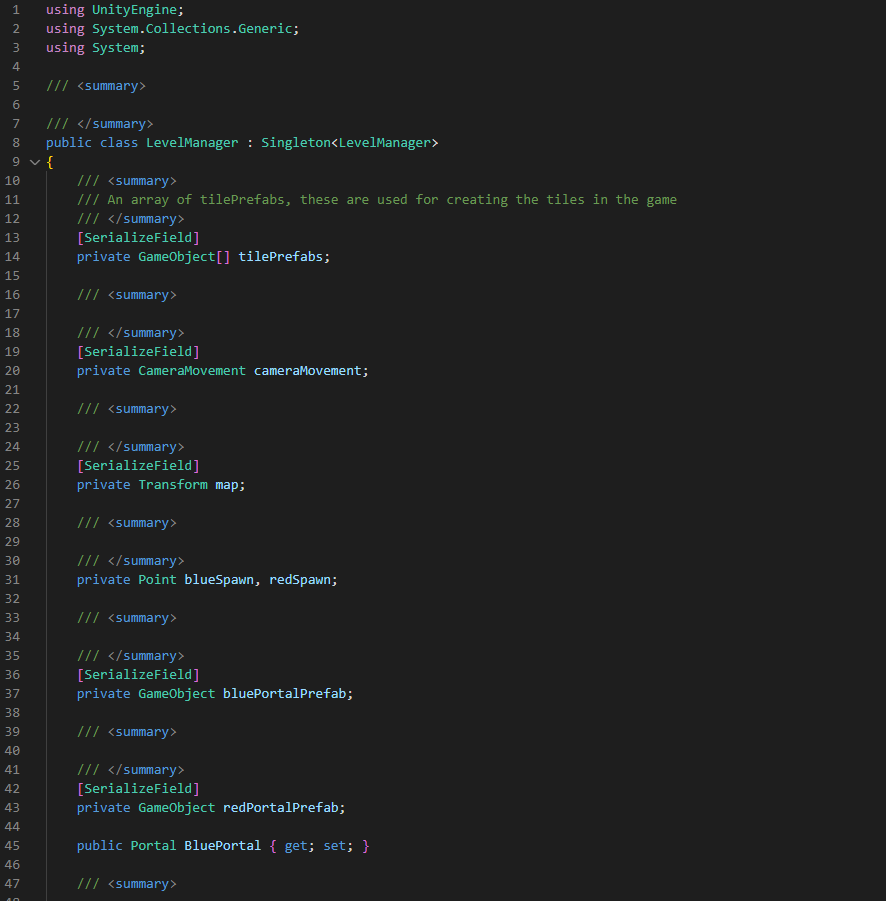


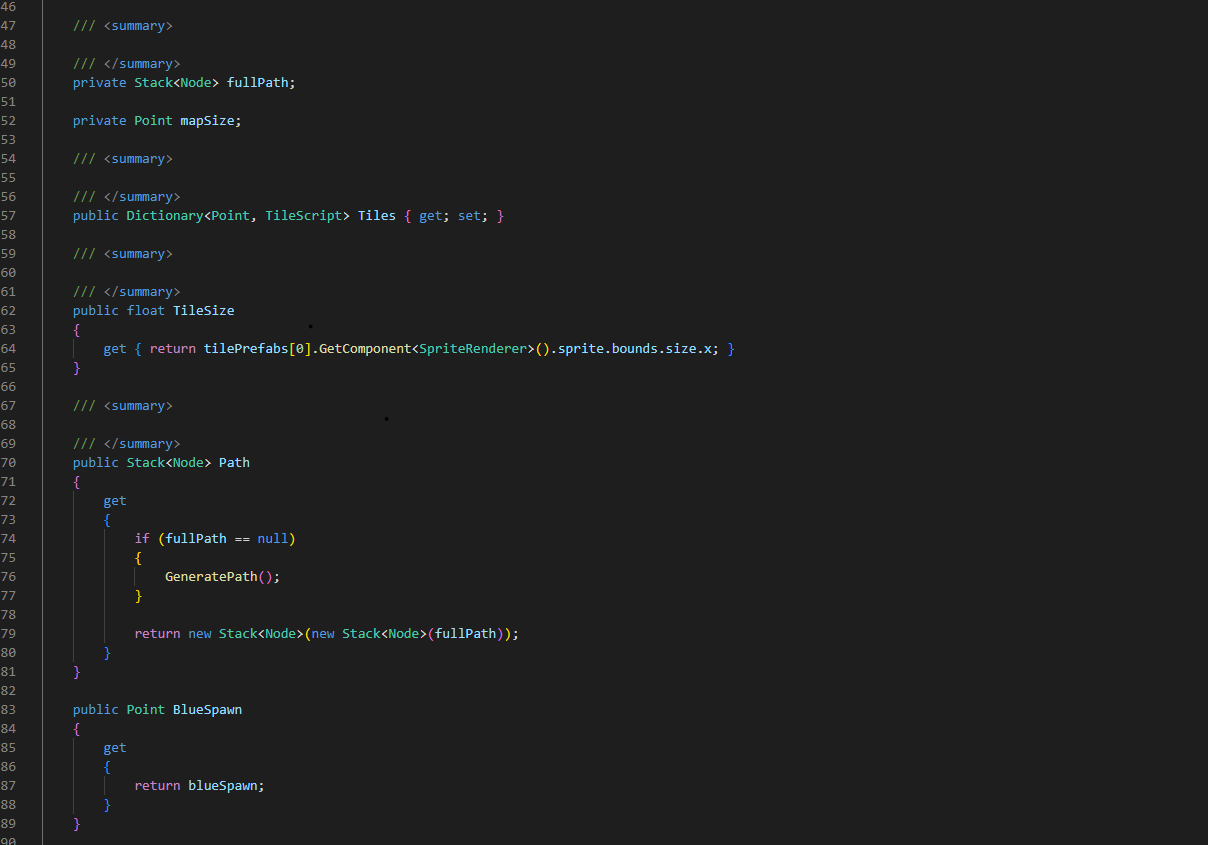
Script #2

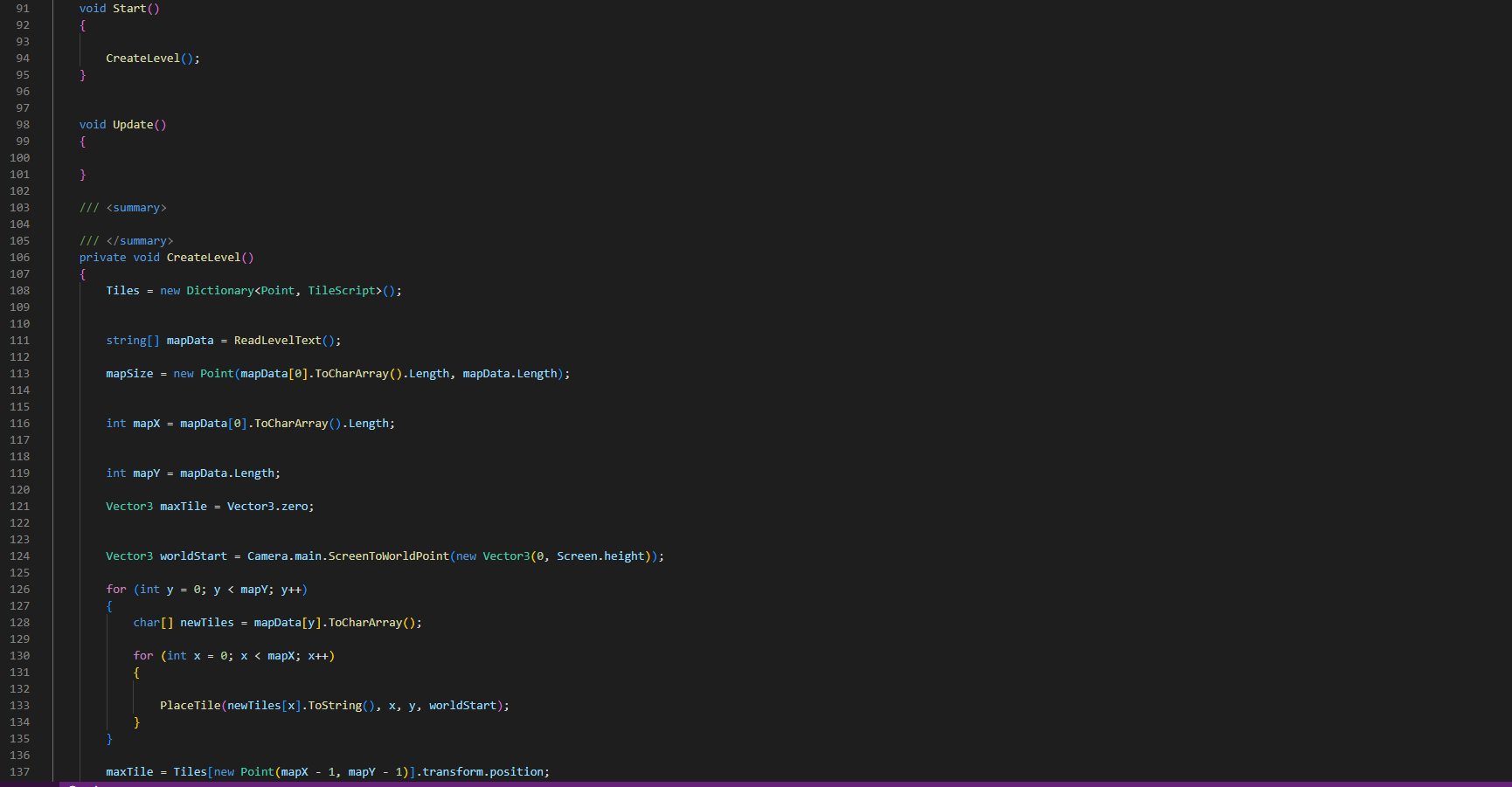


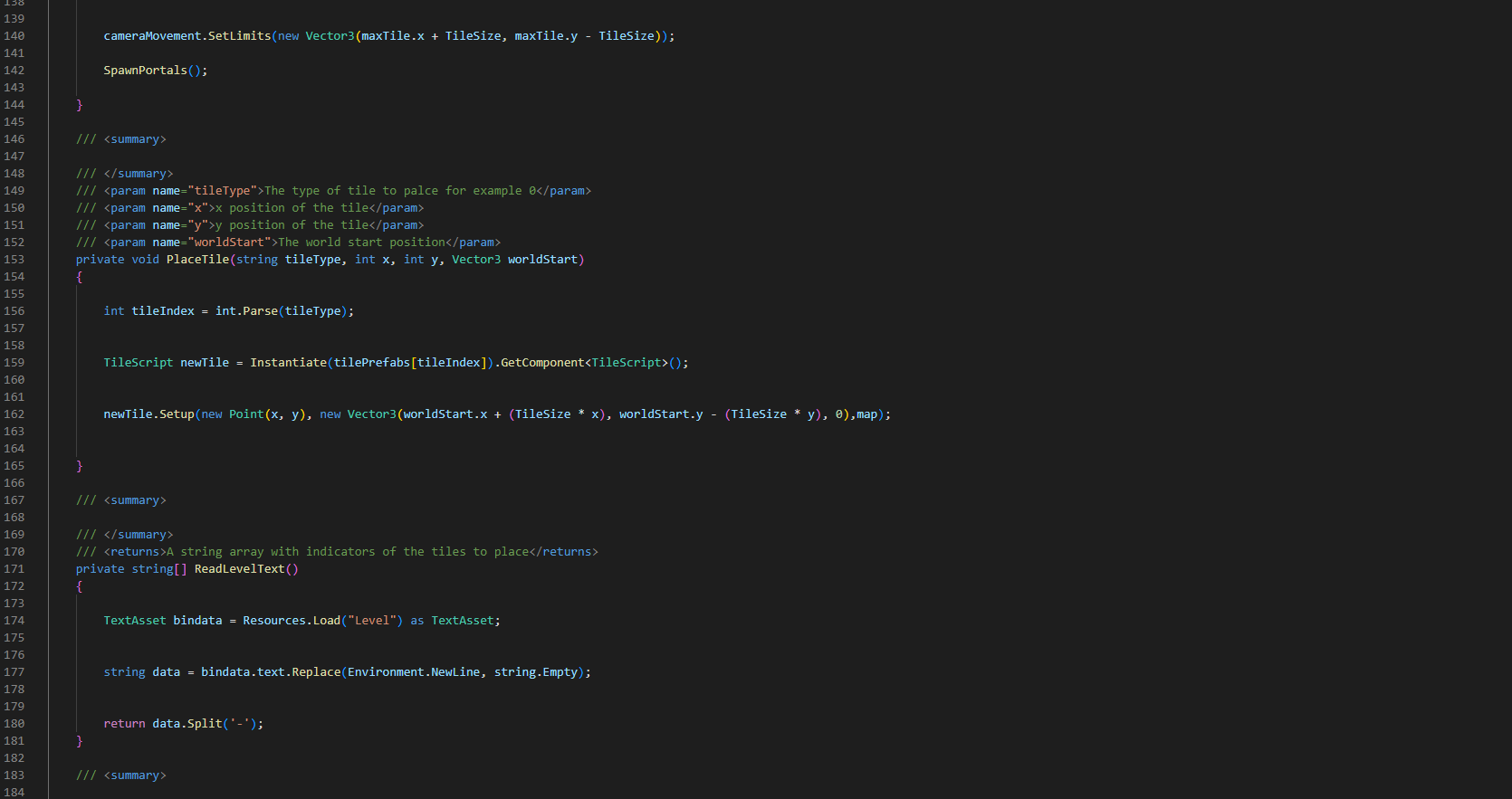


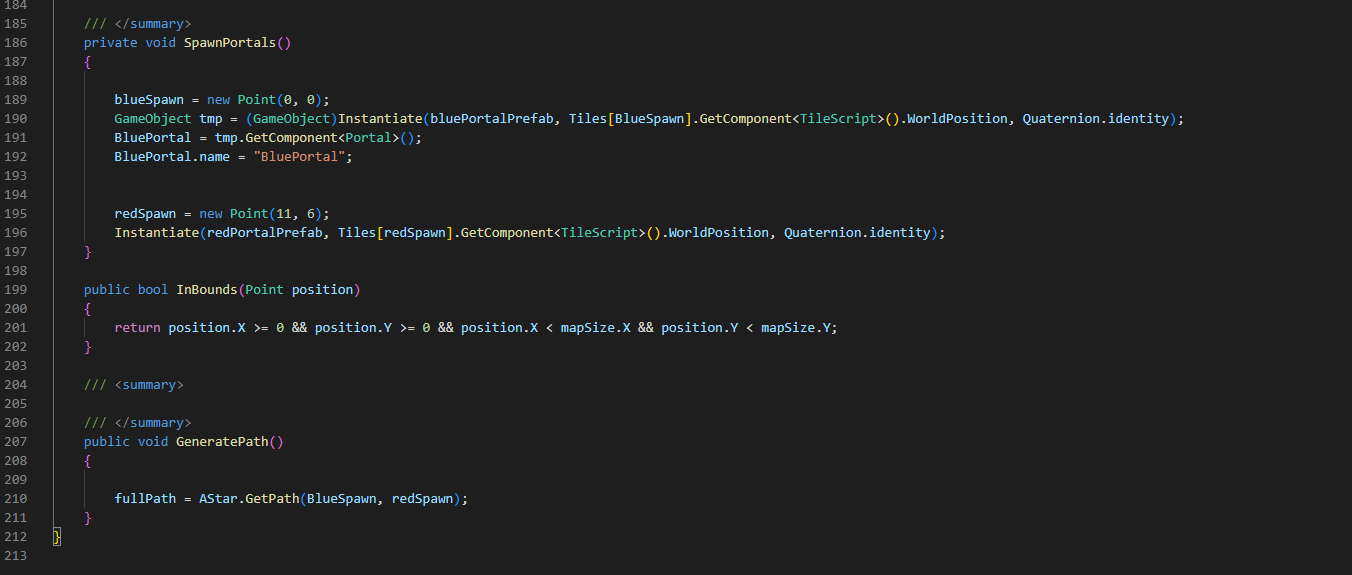
Script Level Manager



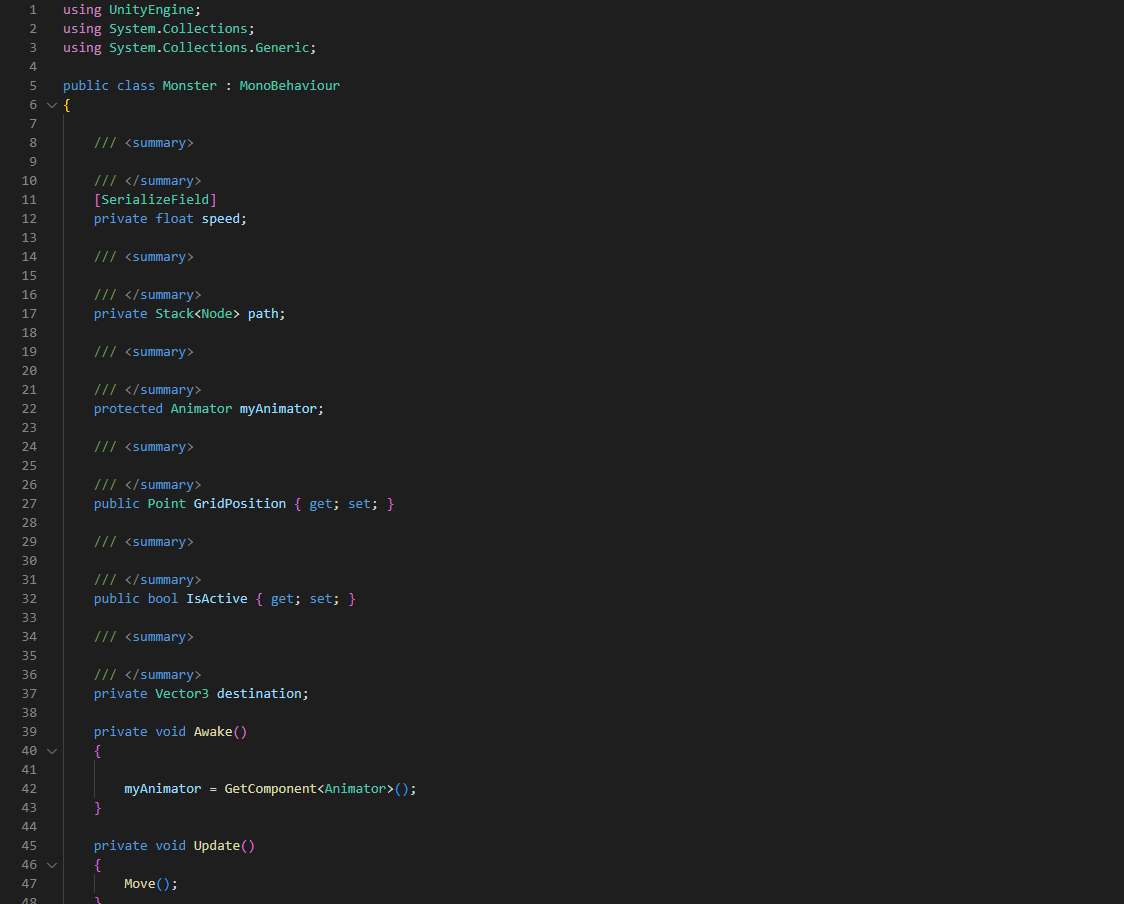


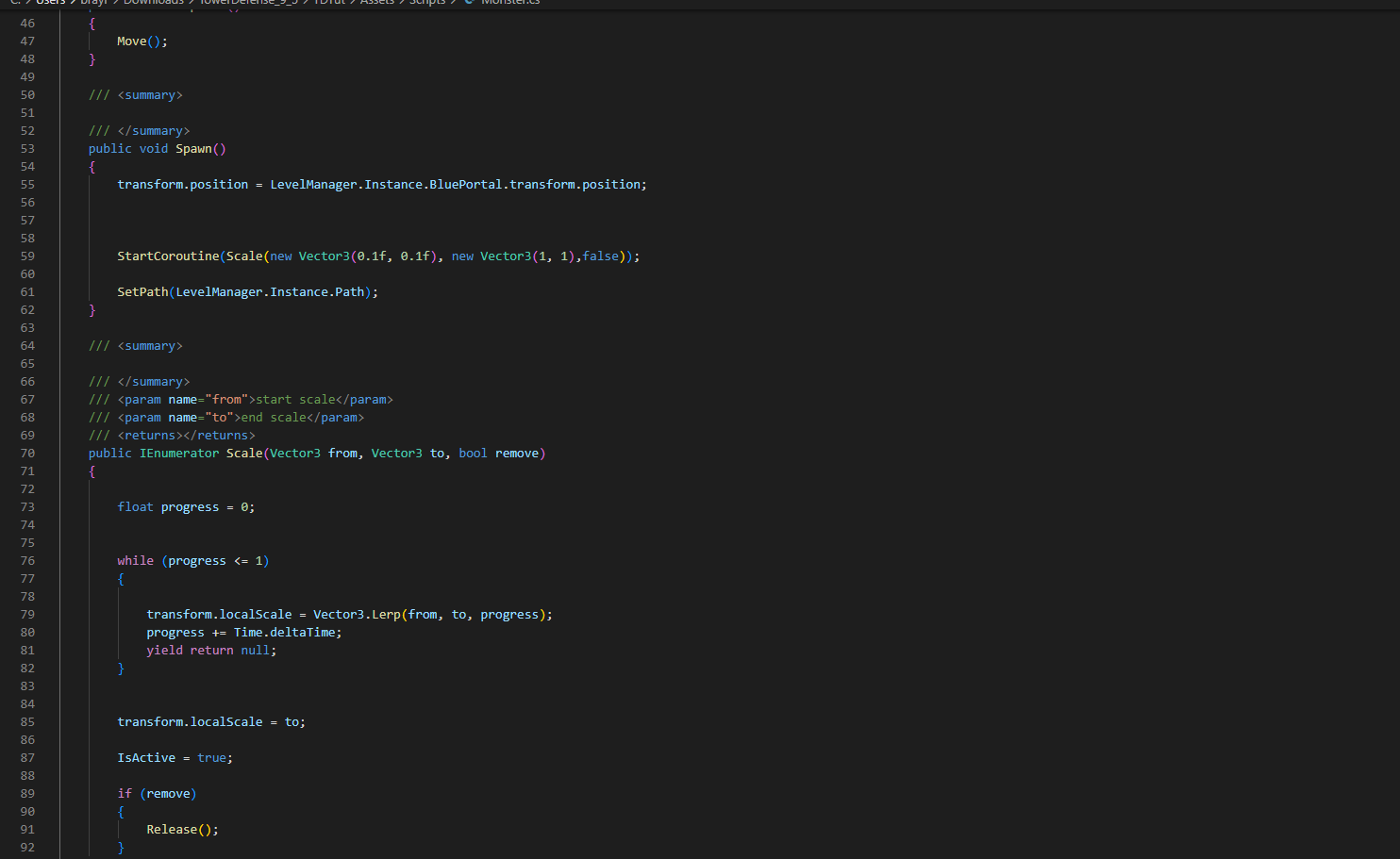


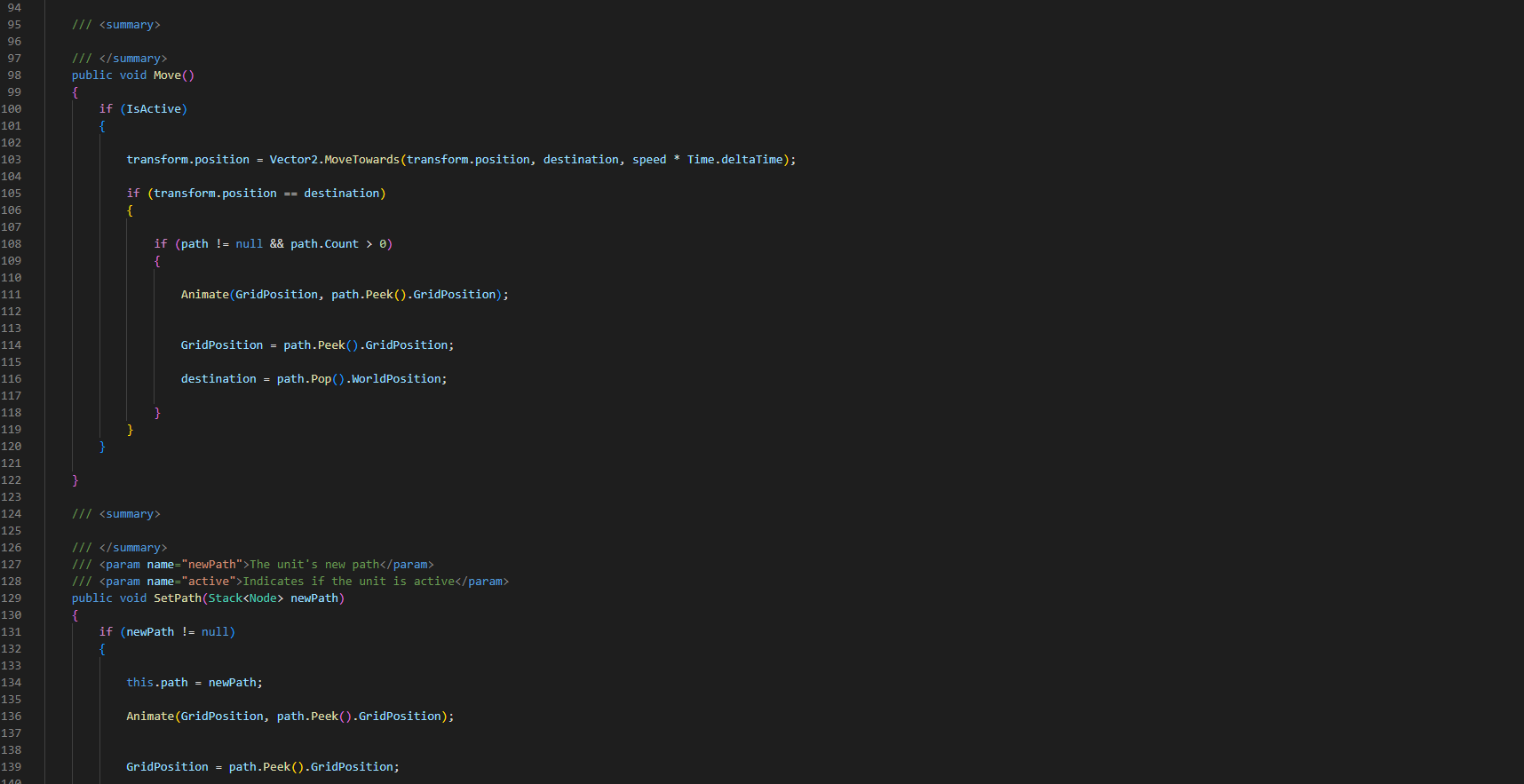


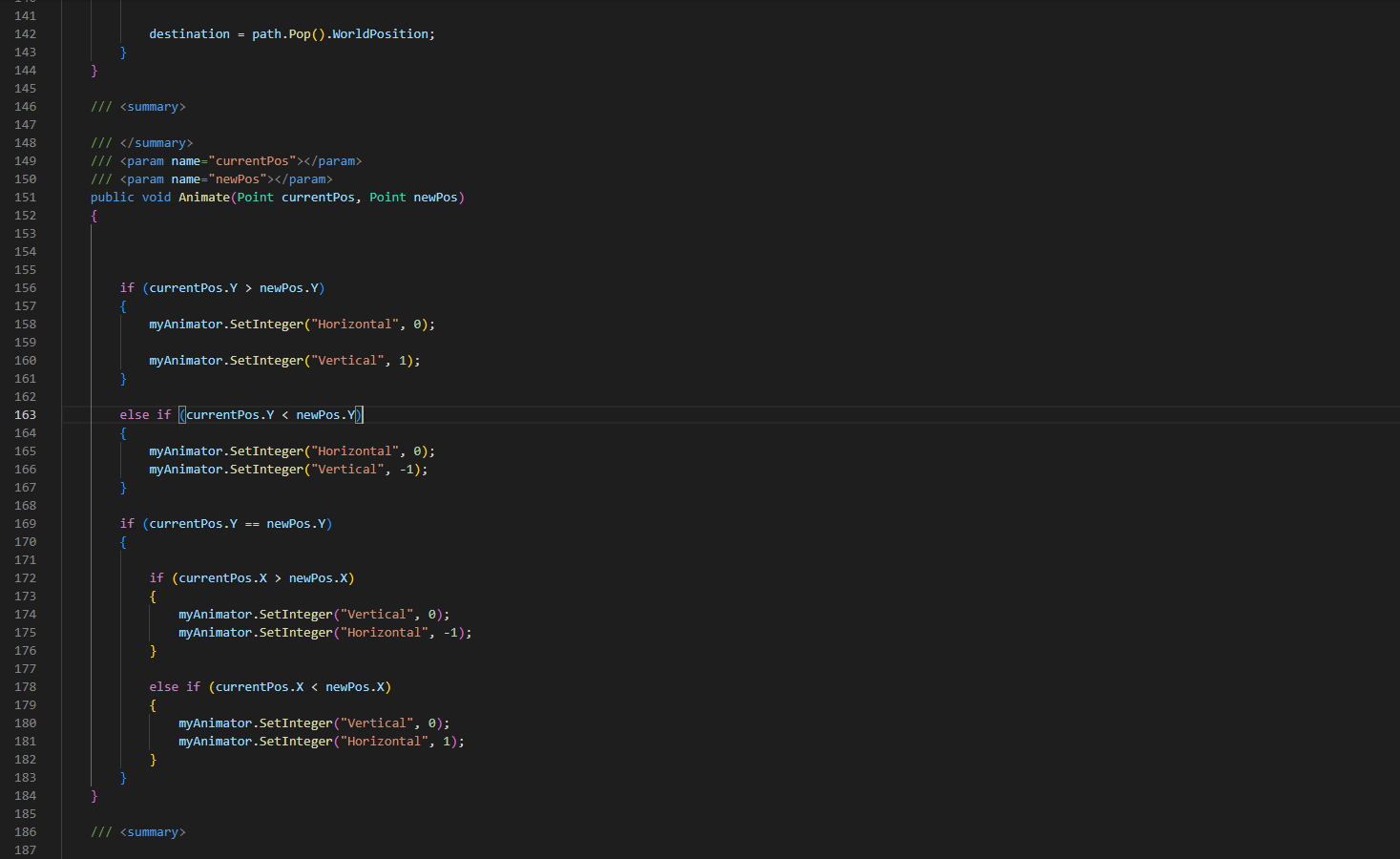


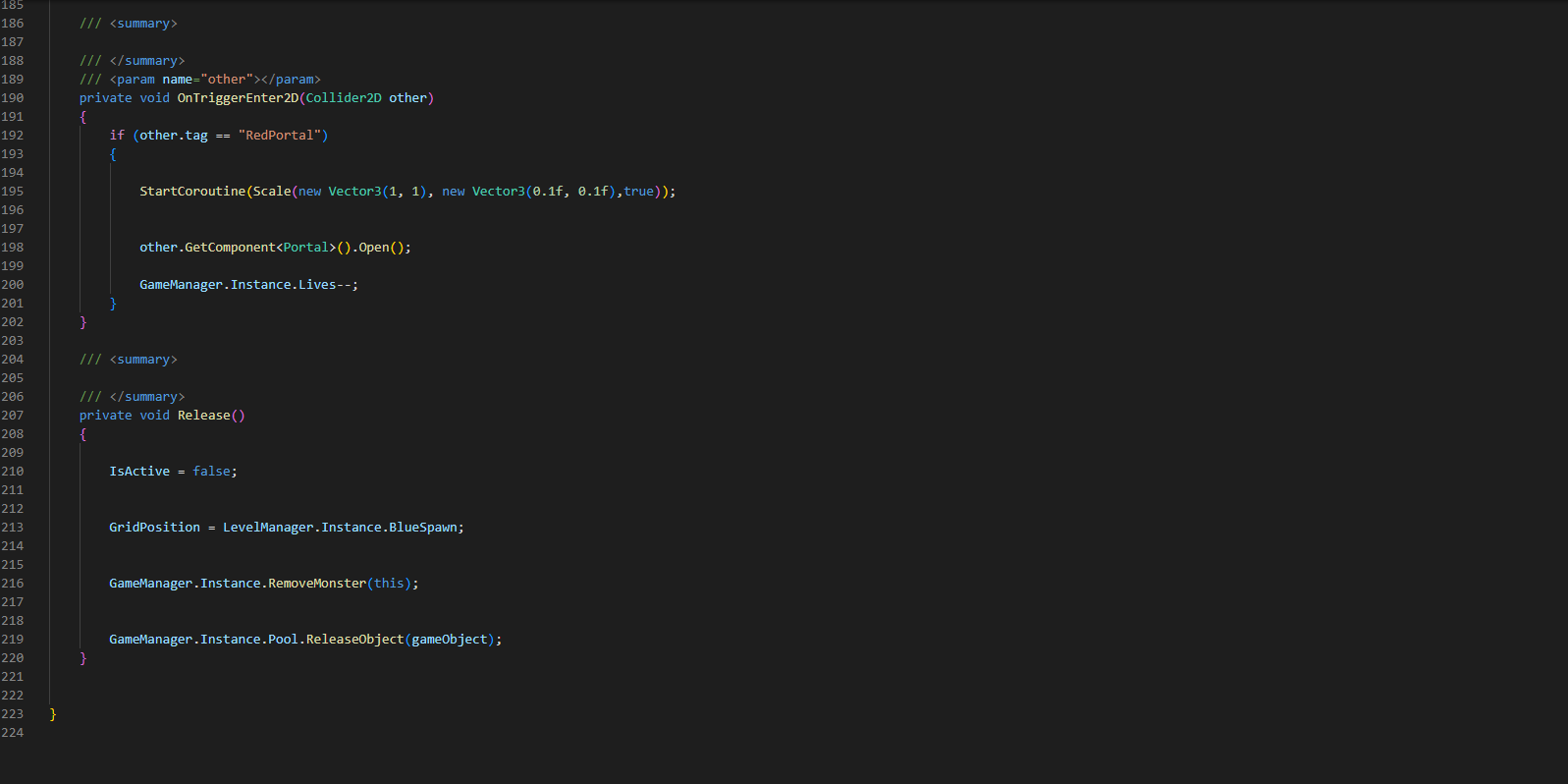
Script Monster



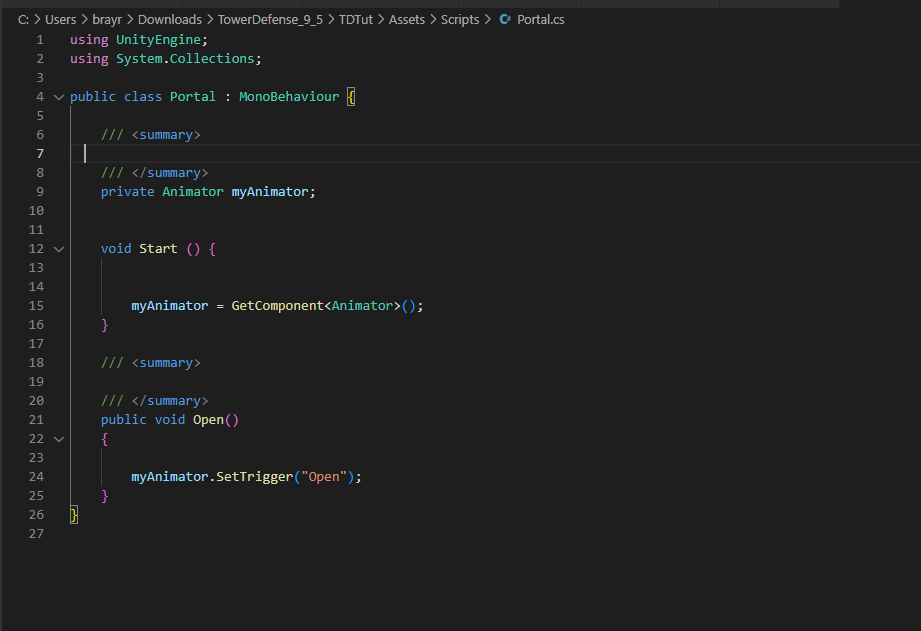




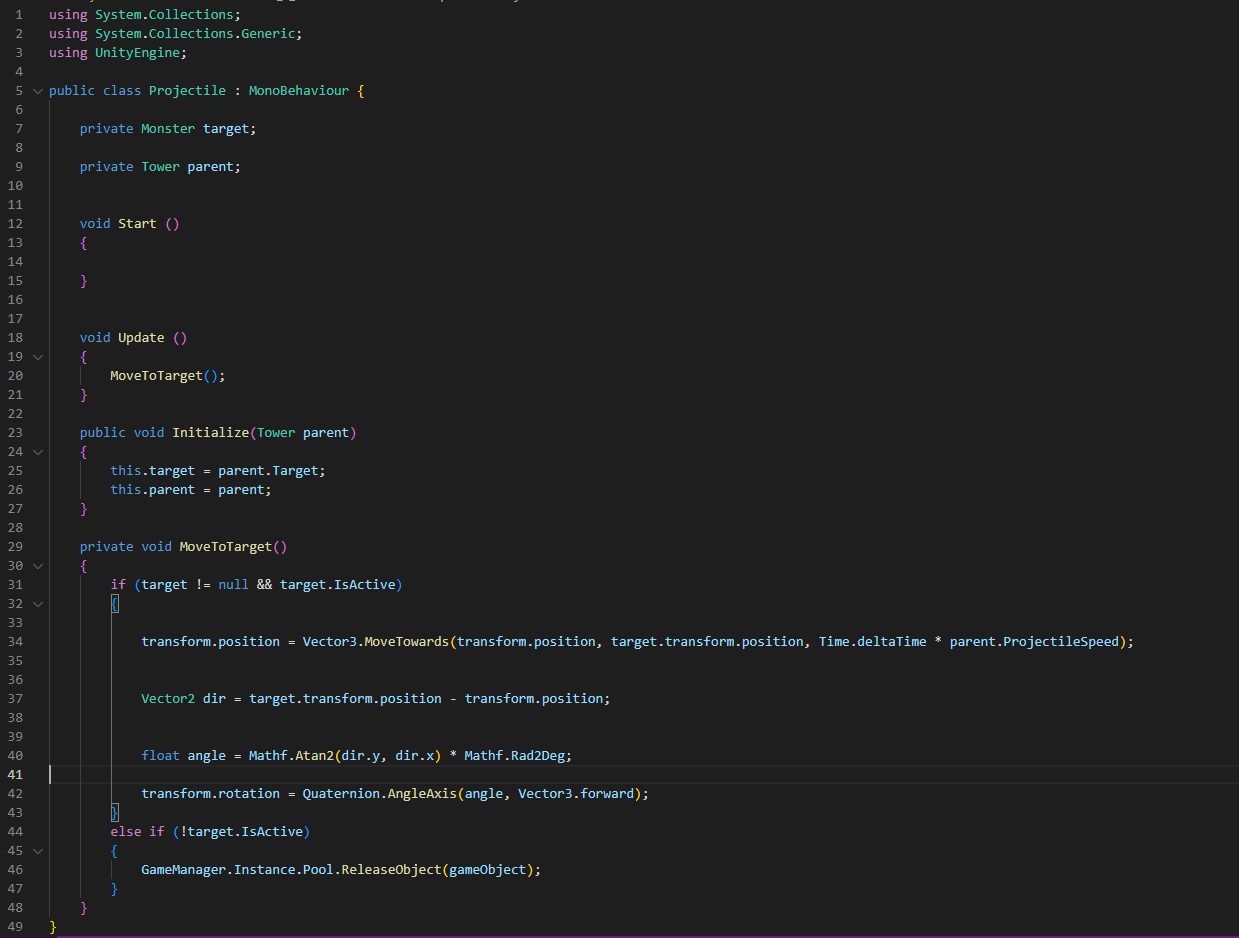




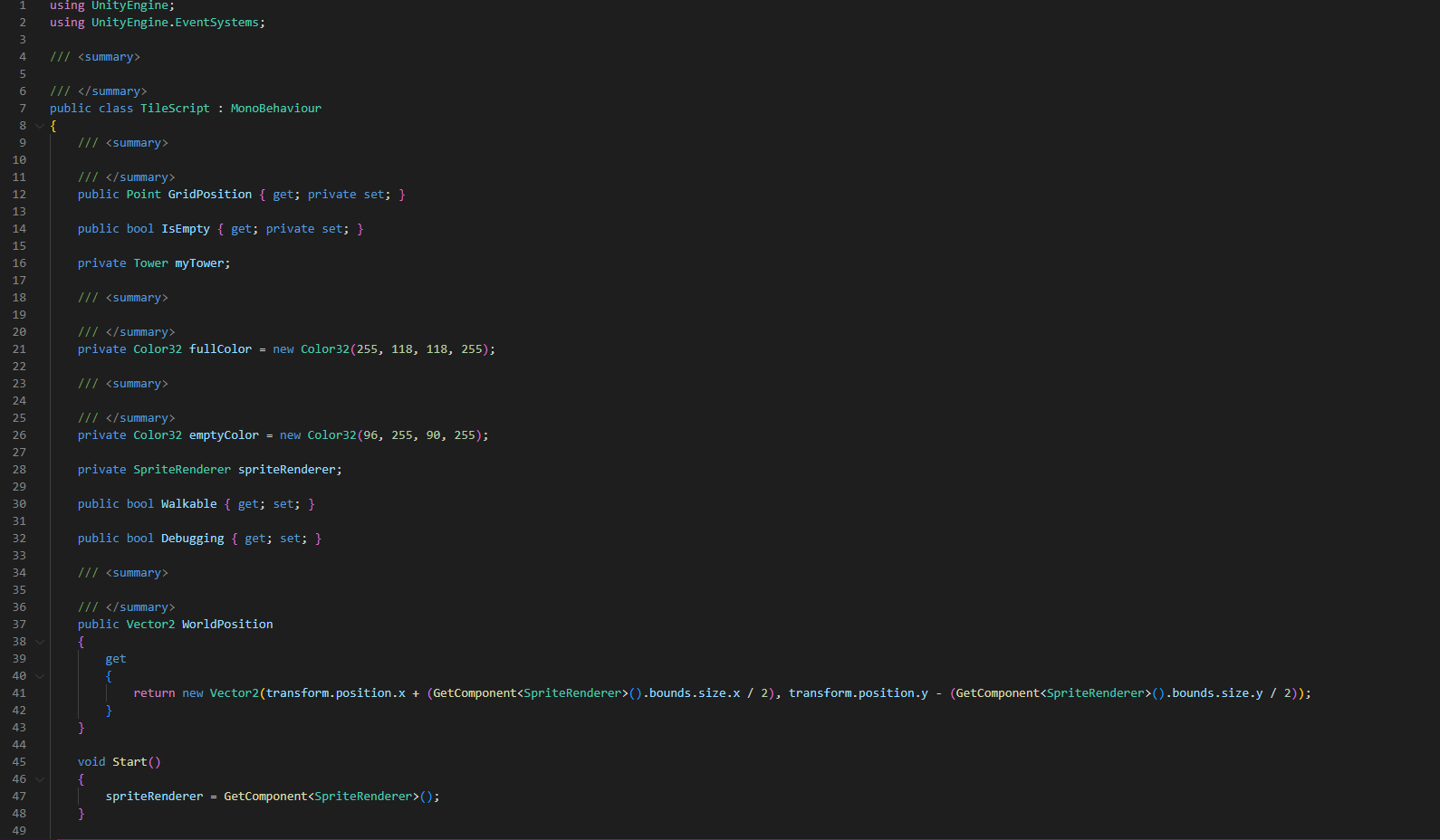
Script Portal

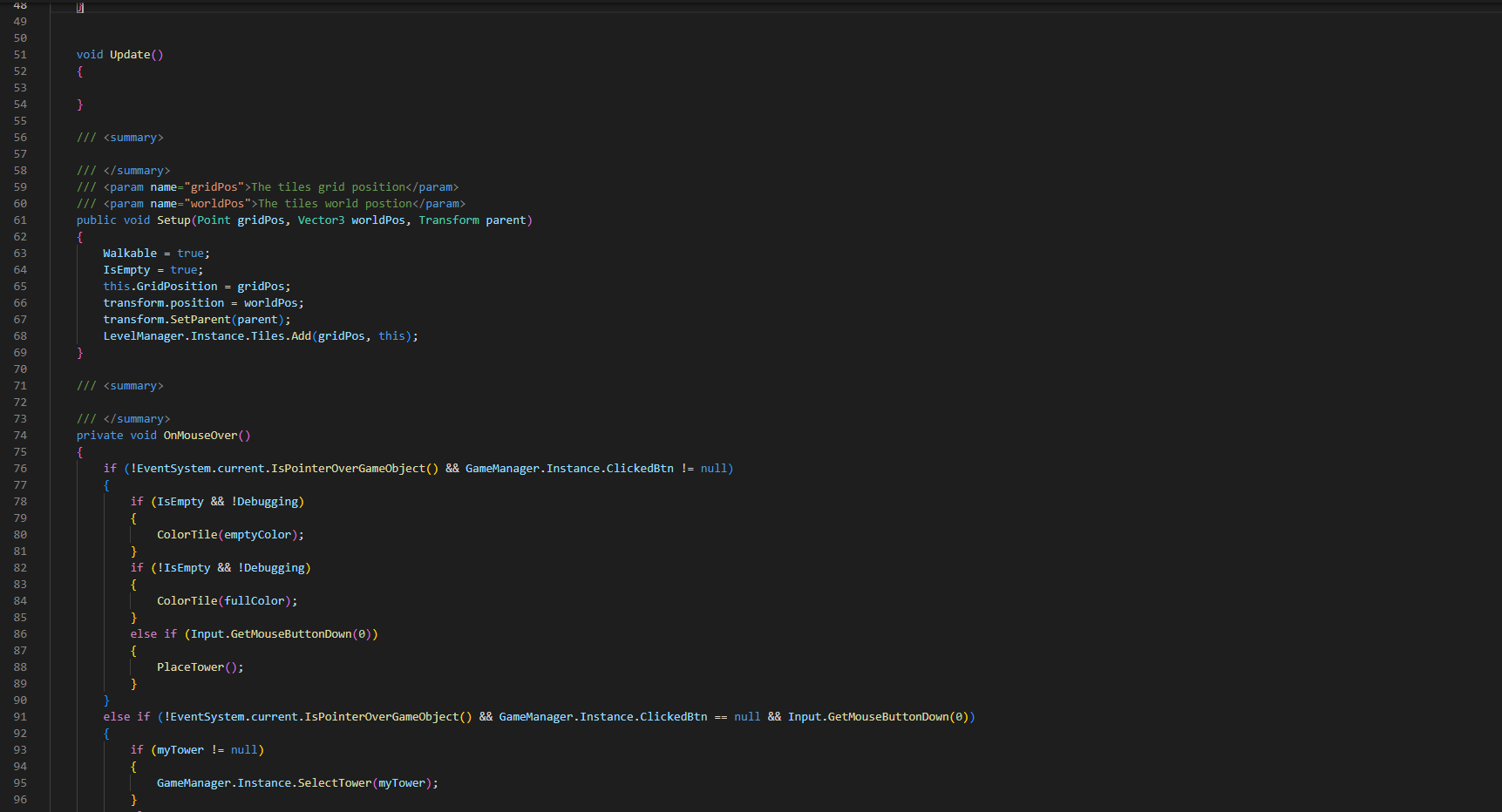


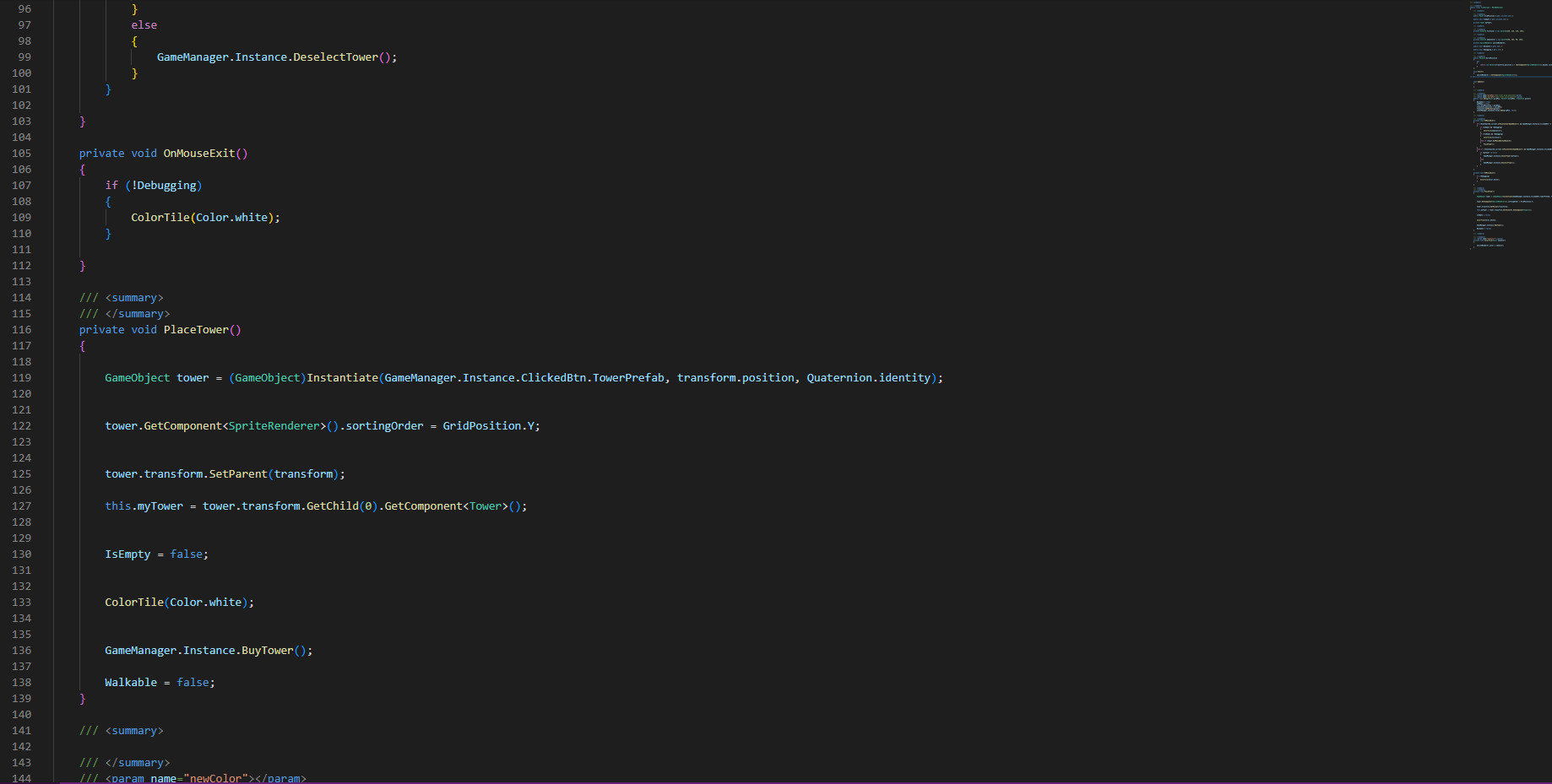
Script Proyectiles

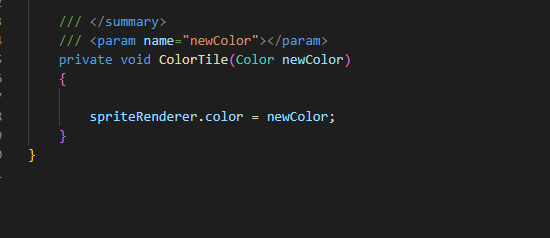


Script Cuadros de fondo



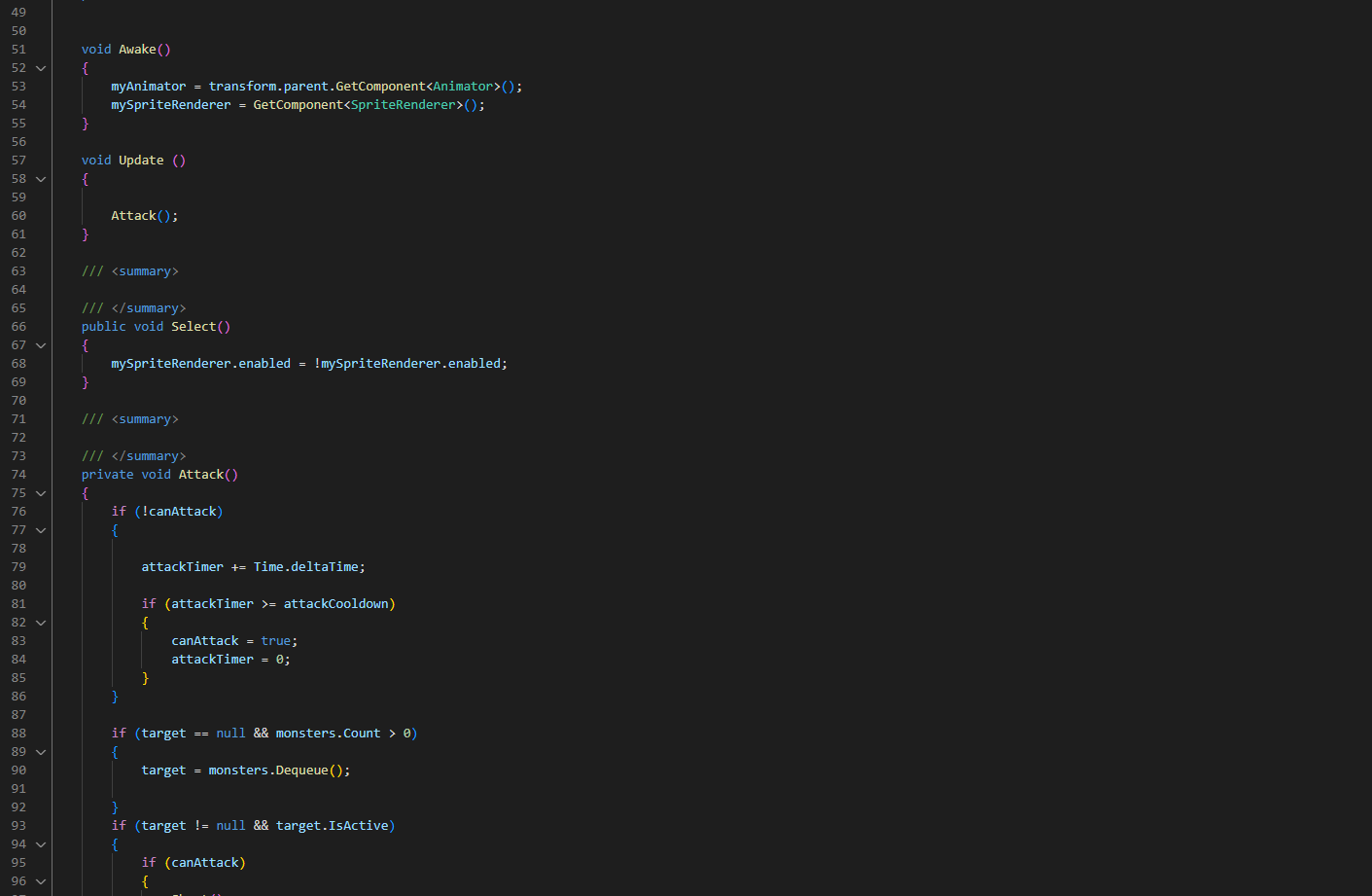






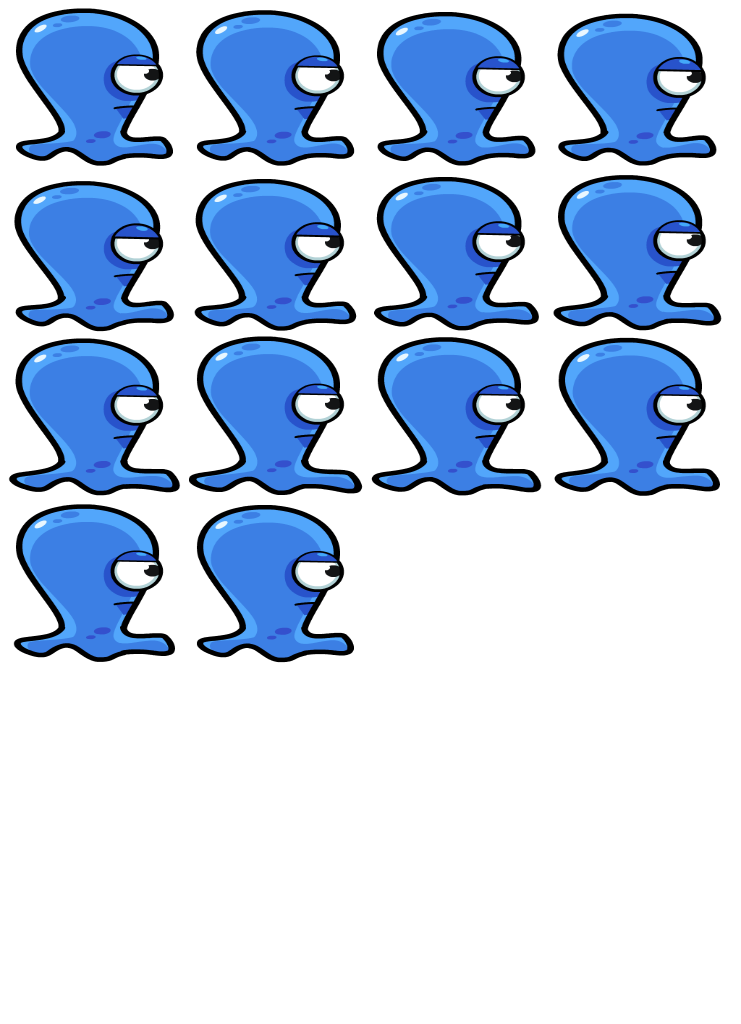
Script Tower

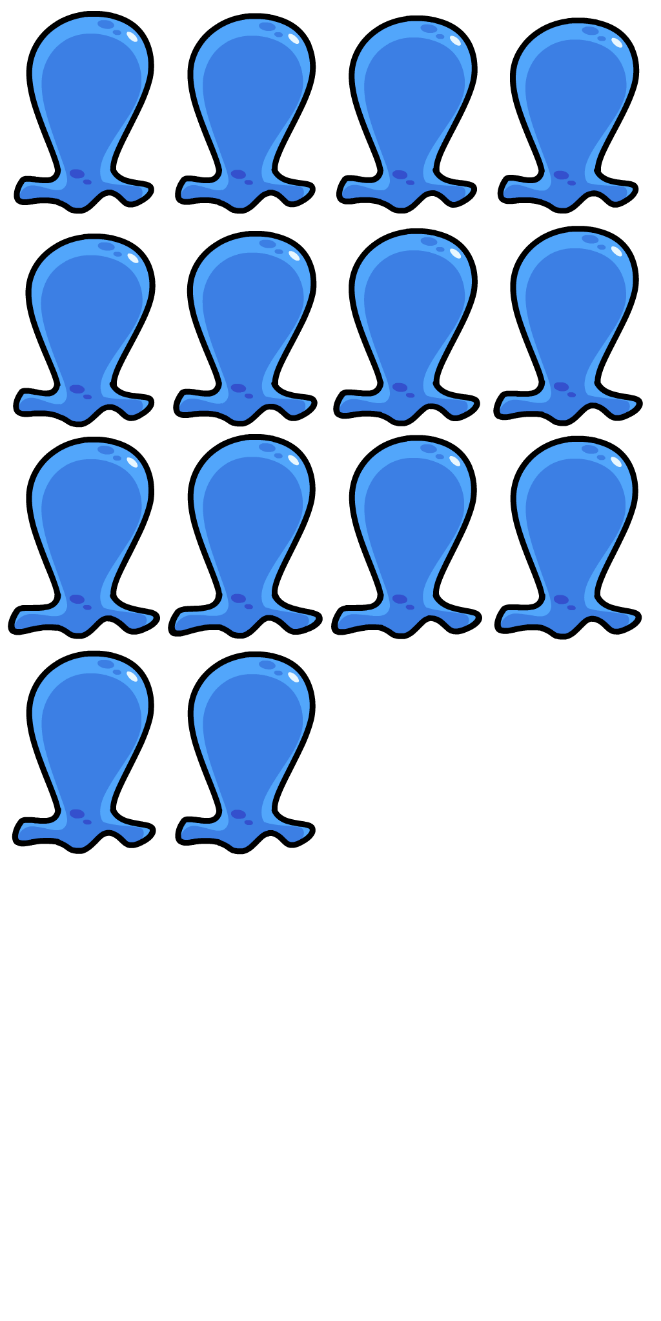






Sprite Monster



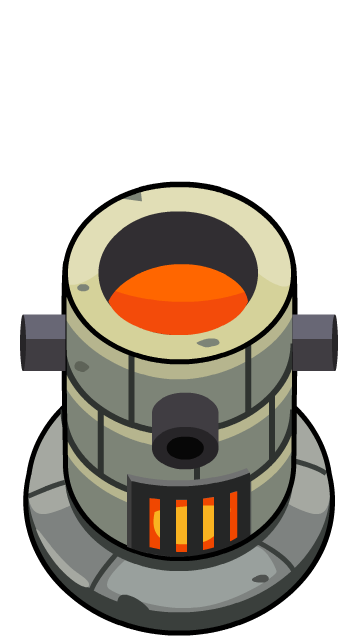




Sprite Portal



Sprite Torres

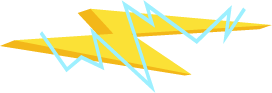
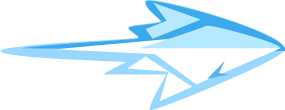




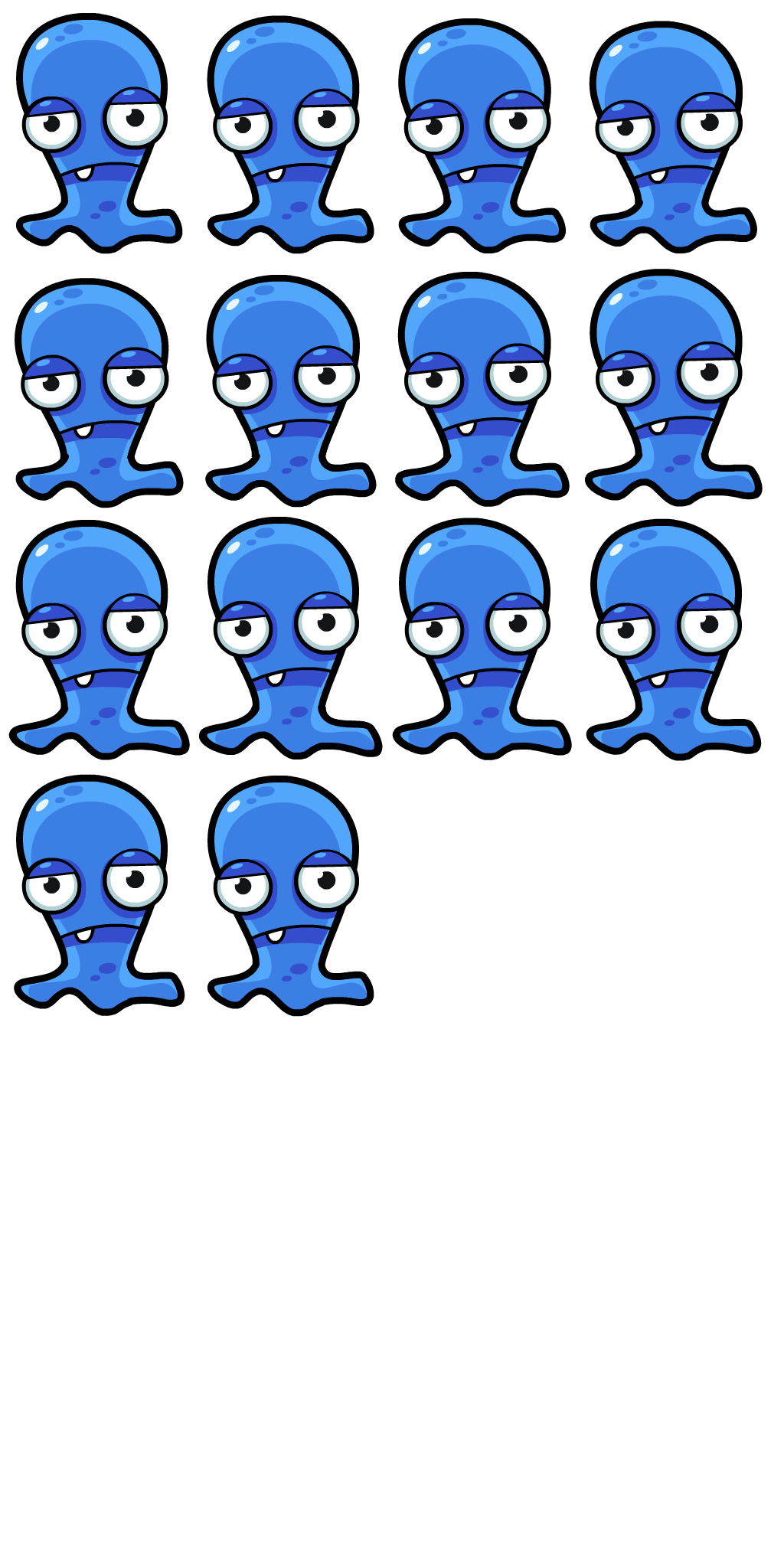




Sprite Proyectiles







Prefab Tiles



3.2 Prototipos

3.3 Perfiles de Usuarios

3.4 Usabilidad

Este prototipo no ofrece dificultad alguna para ser usado por un público amplio de personas, ya que solo ofrece un método diferente de jugabilidad ya que solo es colocar torres de manera estratégica junto al dinero para comprarlas.

3.5 Test

En la versión de prueba se pudo notar que los aliens a la hora de cruzar por las torres, cuando eran atacados por las torres no reciben daño alguno. Aún no se ha realizado la pantalla del menú inicial y del game over. No hay música ni sonidos y el dinero no se gestiona de manera dinámica, sino que hay mucho dinero para hacer las pruebas. Las torres no suben de nivel y la animación de los ataques de las torres no se desaparecen al colisionar con los aliens.

3.6 Versiones de la Aplicación