|  |
| --- |
|  |
| Documento Técnico: Requerimientos de Hardware y Herramientas de Software para "Islas Perdidas"  Integrantes: Jorge, Suri, Hugo, Sebastián . |

****

**1. Introducción**

Este documento detalla los requerimientos de hardware y herramientas de software necesarias para el desarrollo del videojuego "Islas Perdidas", que se está desarrollando en Unity utilizando C# en un entorno 2D. En el juego, los jugadores exploran un archipiélago, recolectan recursos, construyen refugios y enfrentan criaturas, con un enfoque en el modo cooperativo.

**2. Requerimientos de Hardware**

2.1. Estaciones de Trabajo

Las estaciones de trabajo recomendadas para el desarrollo deben cumplir con las siguientes especificaciones mínimas:

CPU: Intel Core i5 de 9ª generación o AMD Ryzen 5.

RAM: 8 GB DDR4 (se recomienda 16 GB para mayor fluidez).

GPU: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti o AMD Radeon R7 260X.

Almacenamiento: SSD de al menos 256 GB.

Sistema Operativo: Windows 10 (64 bits) o macOS Mojave o superior.

2.2. Dispositivos de Entrada

Ratón y teclado estándar (se recomienda un ratón con buena precisión).

Controlador compatible (opcional para pruebas de jugabilidad).

2.3. Periféricos

Monitor con resolución mínima de 1080p (Full HD).

Auriculares con micrófono para la comunicación del equipo y pruebas.

**3. Herramientas de Software**

3.1. Motor de Juego

Unity (versión 2021 o superior): Principal herramienta para el desarrollo del juego en 2D.

Lenguaje de Programación: C# para el scripting y la lógica del juego.

3.2. Software de Diseño Gráfico

Aseprite o Photoshop: Para la creación de sprites y texturas en 2D.

GIMP: Alternativa gratuita para edición de gráficos.

3.3. Software de Animación

Spine o DragonBones: Para animaciones de personajes y objetos en 2D.

3.4. Herramientas de Gestión de Proyectos

Trello o Asana: Para la organización de tareas y seguimiento del progreso del desarrollo.

Slack o Discord: Para la comunicación entre los miembros del equipo.

3.5. Control de Versiones

Git: Uso de plataformas como GitHub o GitLab para el control de versiones y colaboración en el código.

3.6. Herramientas de Pruebas

Unity Test Framework: Para la implementación de pruebas unitarias y de integración dentro de Unity.

**4. Conclusiones**

Los requerimientos de hardware y las herramientas de software descritas son esenciales para el desarrollo exitoso de "Islas Perdidas" en Unity 2D. Estas herramientas permitirán un flujo de trabajo eficiente y facilitarán la creación de un juego atractivo y jugable. Se recomienda realizar pruebas frecuentes durante el desarrollo para asegurar la calidad del juego.