****

**IES AUGUSTO GONZÁLEZ DE LINARES**

**DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA**

**Anexo I**

**Requisitos PMDM**

PROYECTO DICIEMBRE 2023 2º CURSO

GRADO SUPERIOR DE DESARROLLO DE APLICACIONES MULTIPLATAFORMA

2022/2023

Índice

[1. Documentación PMDM 2](#_Toc153042232)

# Documentación PMDM

## **Generación de GDD del videojuego incluido en README del GitLab, donde se explicitarán las características principales del juego.**

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamentePartimos del GDD que diseñamos para la asignatura ya que en este reto vamos a continuar con el desarrollo de este, lo primero fue subir nuestro repositorio de GitHub en GitLab, esto se puede hacer si alguien tiene clonado el repositorio en su ordenador y establece múltiples remotos, y actualizar el archivo “*readme.md*”.

Software 1 – SourceTree con múltiples remotos

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Web 1 – Repositorio Remoto GitLab

## **Animaciones 2D o 3D, ya sea de personaje o de algún elemento del escenario.**

El Script CharacterMovement se ocupa de controlar el movimiento del personaje utilizando los Input Axis de Unity.

Captura de pantalla de computadora

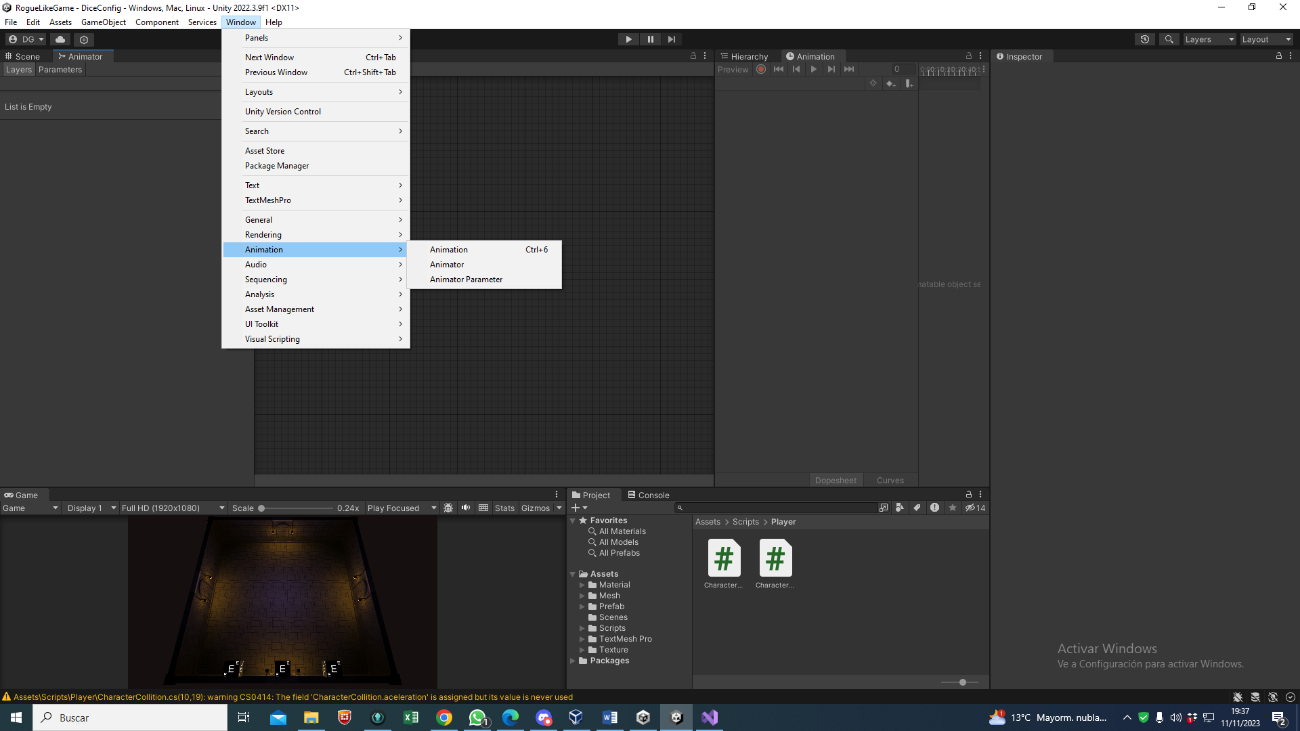
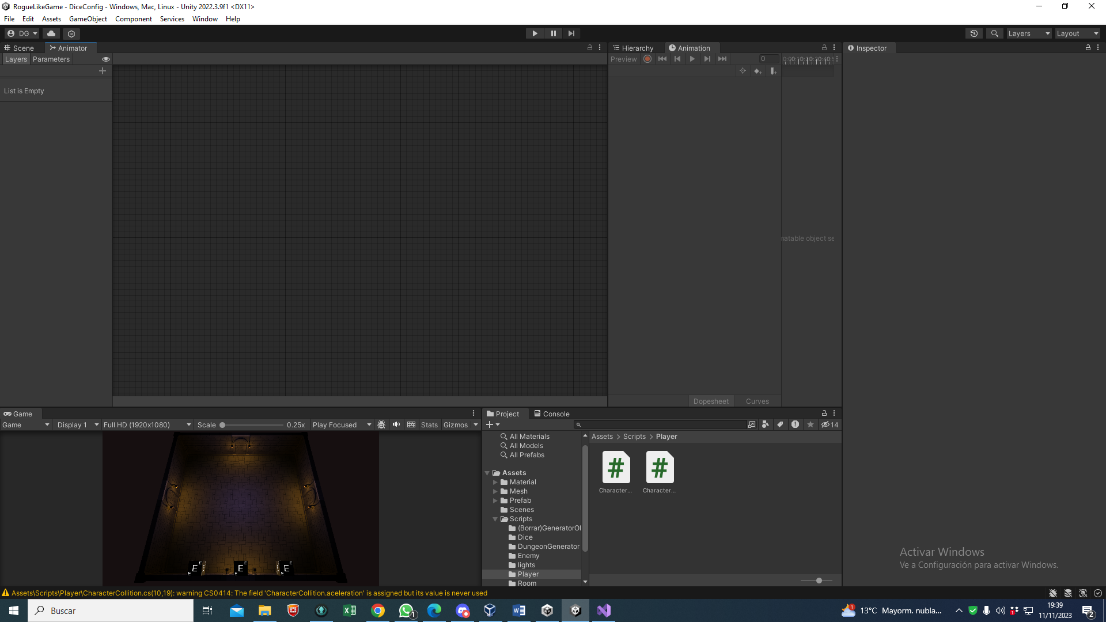
Descripción generada automáticamenteAl mover al personaje sobre el espacio esta ira rotando de forma progresiva hasta que apunte en la dirección en la que se mueve.

Código 1 - Script CharacterMovement

Unity cuenta con su gestor de animaciones el cual permite montar secuencias de animación de Objetos.

En lo que llevamos realizado de proyecto no hemos podido implementar aun las animaciones para el personaje principal, pero llegaremos a ello en el futuro.

Software 2 – Unity Animator View



## **Incluirá los elementos ya vistos en el módulo hasta el momento: lógica de juego, inclusión de asset (sprites o modelos 3D), sonido, efectos…**

Pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente con confianza mediaInterfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamentePara desarrollar este videojuego empezamos con assets básicos, investigamos los múltiples assets que soporta Unity y buscamos assets de libre uso para hacer una versión básica del juego.

Software 3 – Assets Unity

Software 4 – Escena con Assets Free Use

## **Varias escenas** correspondientes con: escena de inicio, varios niveles de juego (al menos uno por integrante del equipo), escena de fin.

## Pruebas y optimización: uso del profiler de Unity y realización de pruebas de usuario.

## Documentación: se generará tanto la documentación técnica como el manual de usuario del juego.

## Generación ejecutable: generar ejecutable para Windows (.exe).

## Generación **APK**: el proyecto debe incluir la posibilidad de generar el juego para dispositivos móviles Android, el control deberá ajustarse para utilizar entradas táctiles.

## **Utilización de Assets**: pueden utilizarse asset gratuitas del store de Unity o externas siempre de acuerdo con la licencia de uso que tengan.

## Creación de un instalador para el juego