

Manual de Usuario

Framework de comportamientos de enemigos para videojuegos 2D



Autores:

Cristina Mora Velasco

Francisco Miguel Galván Muñoz

24 de marzo de 2025

Índice

1. Resumen	2
2. Introducción	2
3. Uso Básico	2
4. Configuración	2
5. Solución de Problemas	3
6. Conclusión	3

1 Resumen

Framework de comportamientos de enemigos para videojuegos 2D es una herramienta para la creación de enemigos en 2D para el motor de videojuegos Unity. Esta herramienta pretende ahorrar tiempo a la hora de crear enemigos completamente funcionales a través de máquinas de estados.

Esta herramienta ha sido creada para diseñadores o personas sin conocimientos avanzados en programación que están interesados en crear enemigos en videojuegos 2D en Unity.

El manual pretende facilitar el acceso a la herramienta explicando los distintos elementos de la herramienta y sus funcionalidades, así como tener ejemplos base y preguntas frecuentes sobre la herramienta.

Beneficios de la herramienta:

2 Introducción

Escribe aquí la introducción del manual. Objetivo: Profundizar un poco más en qué es la herramienta y su propósito dentro de Unity. Contenido:

Explicación general sobre la creación de enemigos en juegos 2D.

¿Por qué usar máquinas de estados?

Ventajas de nuestro framework frente a soluciones tradicionales.

Requisitos previos (versión de Unity compatible, conocimientos necesarios).

3 Uso Básico

Describe aquí las funcionalidades básicas del sistema. Objetivo: Explicar cómo empezar a usar la herramienta desde cero. Contenido:

Instalación del framework en Unity (importar paquetes, dependencias).

Primeros pasos: cómo crear un enemigo básico.

Explicación de la estructura general del framework (carpetas, scripts principales).

Ejemplo práctico: crear un enemigo que patrulle de un lado a otro.

4 Configuración

Explica cómo configurar el sistema. Objetivo: Explicar cómo modificar y personalizar la herramienta. Contenido:

Configuración de estados personalizados.

Ajuste de parámetros como velocidad, detección del jugador, ataques, etc.

Explicación de cómo conectar los estados con animaciones y otros sistemas en Unity.

Uso de scripts personalizados para ampliar funcionalidades.

5 Solución de Problemas

Lista de problemas comunes y sus soluciones. Objetivo: Responder preguntas frecuentes y ayudar a solucionar errores comunes. Contenido:

Errores comunes al importar el framework y cómo solucionarlos.

Problemas con la IA de los enemigos (no se mueven, no detectan al jugador, etc.).

Optimización: cómo mejorar el rendimiento si hay muchos enemigos en pantalla.

Consejos para depuración y uso de logs en Unity.

6 Conclusión

Resumen del documento y próximos pasos. Objetivo: Cerrar el manual con un resumen y posibles mejoras futuras. Contenido:

Recapitulación de lo aprendido.

Siguientes pasos: cómo seguir profundizando en la personalización del framework.

Posibles futuras actualizaciones y mejoras.

Contacto o enlace a más recursos.