



**CES**  
Juan Pablo II

CES JUAN PABLO SEGUNDO

# JOJO JAMBO GAME

Autor: Darío Sánchez Iturralde

Tutor: Rubén Juárez Cádiz



# Índice

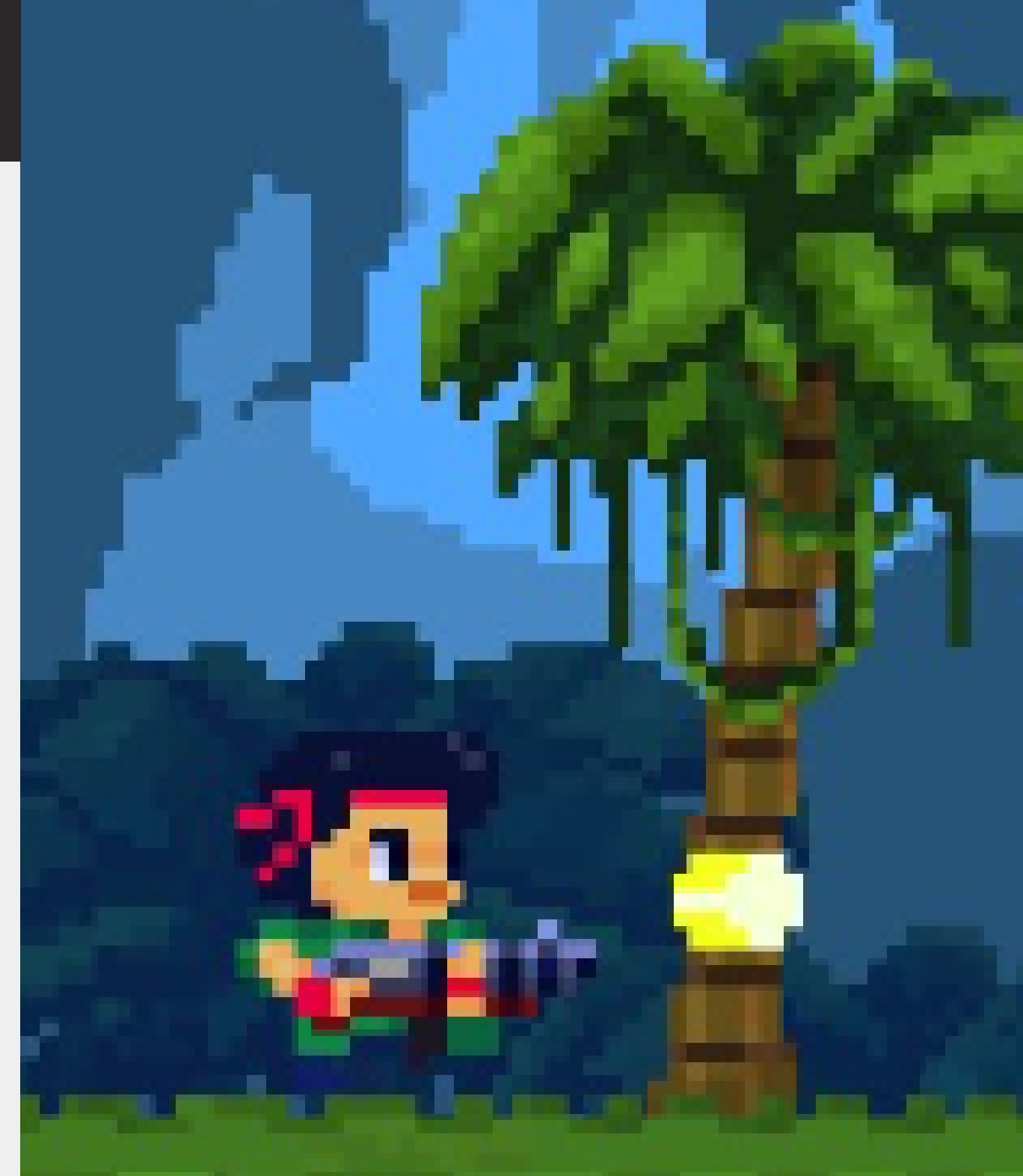
1. **Introducción**
2. **Objetivos**
3. **Metodología**
4. **Desarrollo**
5. **Conclusiones**



# Introducción

El proyecto consta de dos partes, de un juego 2D y de una página web que contiene información, el juego y más opciones para el usuario.

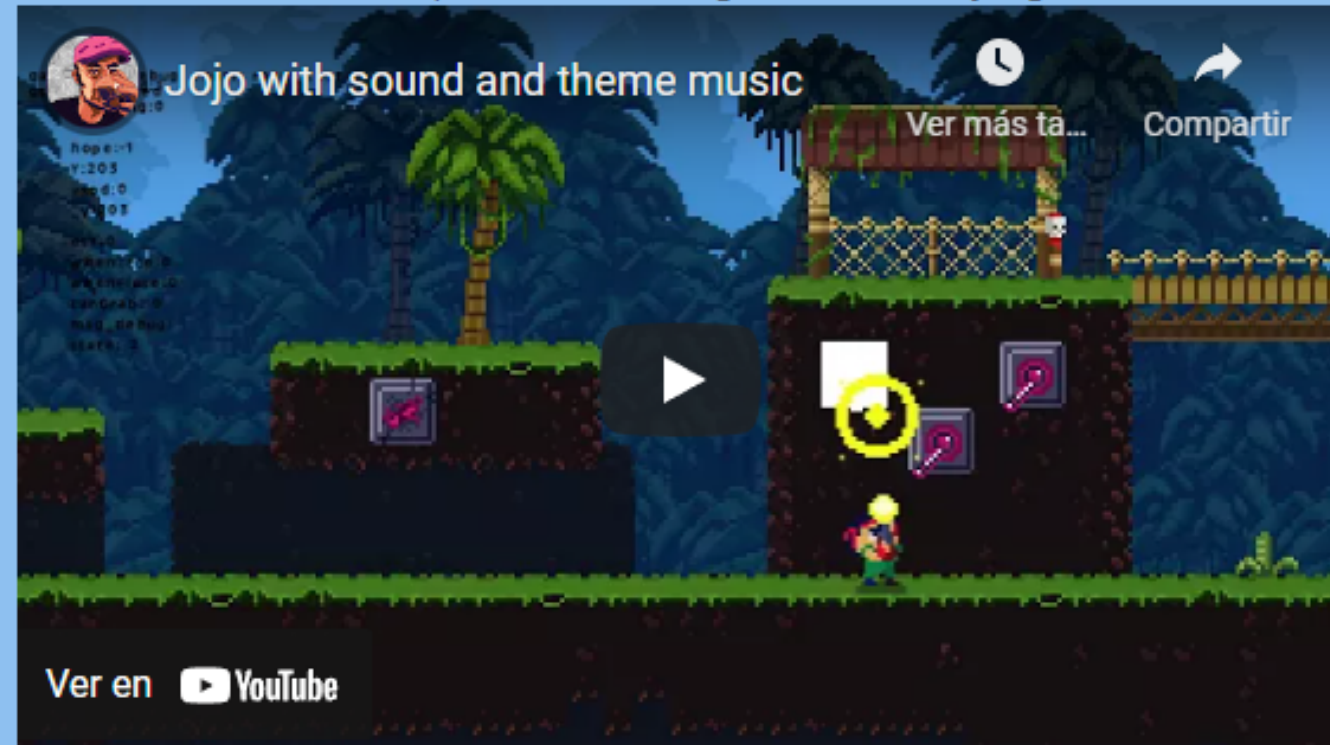
- Pagina desarrollada en nodeJS.
- Juego desarrollado en Unity en C#



Decidí realizar este juego basandome en juegos como Metal Slug.

Este juego arcade 2D esta desarrollado por Darío Sánchez Iturralde. Controlaras a Jojo Jambo quien tendrá que pasar por dificultades en la selva como soldados y el terreno peligroso.

A continuación un video para mostrar los graficos 2D del juego.



El nivel disponible lo mostraremos a continuación con capturas:

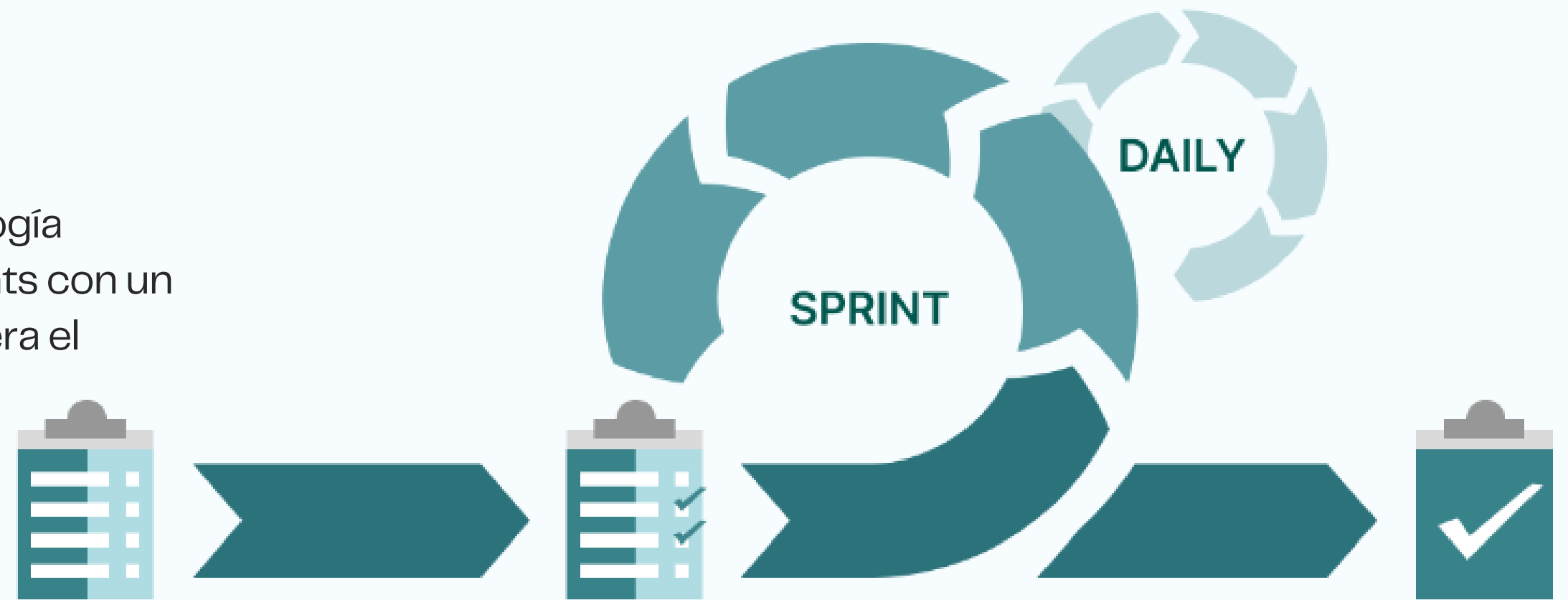


# Objetivos

- Web.
  - Creación de las páginas.
  - Conexión a base de datos.
  - Login y registro de usuarios
  - Hasheado de las contraseñas.
  - Uso de rutas para restringir el acceso.
- Juego.
  - Creación de menús.
  - Creación del nivel.
  - Aplicar físicas al juego.

# Metodología

Durante este proyecto me he basado en la metodología scrum, ya que para organizarme planteé varios Sprints con un orden específico en el que el resultado de un sprint era el punto de inicio del siguiente.



# Desarrollo

Este proyecto está desarrollado mediante  
NodeJS y Unity2D





## PÁGINA WEB

Página web creada mediante NodeJs, además de las herramientas aquí mostradas se ha utilizado Flash y ExpressJS.



### Bootstrap

Herramienta usada para crear interfaces de usuario limpias y totalmente adaptables.



### Passport

Herramienta usada para la restricción de rutas.



### mongoDB

Base de datos usada para el registro de personas.



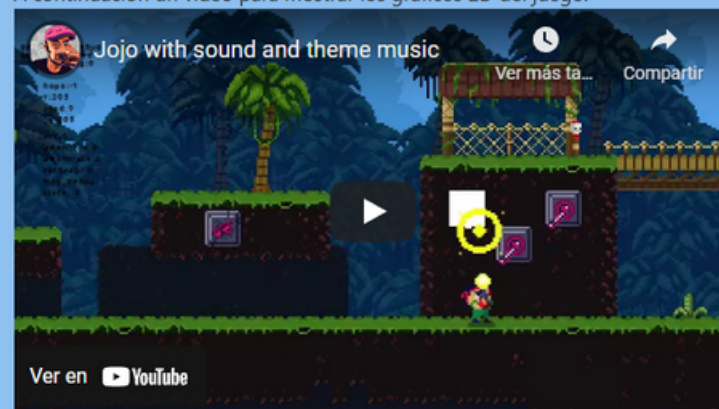
Es un lenguaje de plantillas que agiliza ciertas operaciones.



[Inicio](#) [Login](#) [Registrarse](#)

Este juego arcade 2D esta desarrollado por Darío Sánchez Iturralde. Controlaras a Jojo Jambo quien tendrá que pasar por dificultades en la selva como soldados y el terreno peligroso.

A continuación un video para mostrar los graficos 2D del juego.



El nivel disponible lo mostraremos a continuación con capturas:



Jojo Jambo Game



Email

Contraseña

Iniciar sesión

JOJO JAMBO GAME

FUNCIONES

AUTORES

CONTACTO

# Juego



## Físicas

---

Físicas como la gravedad y las colisiones se lograron mediante Rigidbody y Colliders2D

## Scripts

---

Mediante Scripts configuramos a John el salto, la vida el movimiento y las acciones posibles.  
Los enemigos fueron configurados con características similares.

## Menús

---

Mediante Canvas y los paneles se desarrollaron los menús y ventanas necesarias, la navegación entre ellas funciona mediante botones y un script para cambiar de escena.



# Conclusiones

Con poco más de tiempo el proyecto podría crecer mucho con algún idea que otra, como sistemas de puntuación, rankings, más niveles, y posibles formas para la interacción entre usuarios.



**CES**  
Juan Pablo II

