|  |  |
| --- | --- |
| PRÁCTICA 1 | CHICKEN DESTRIYER  Diego Canteli Suárez  Realidad Virtual / Realidad Aumentada - CEDVRV |

Contenido

[**TECNOLOGÍA EMPLEADA Y JUSTIFICACIÓN** 2](#_Toc185010841)

[**DISEÑO INICIAL DEL ESCENARIO** 2](#_Toc185010842)

[**PROTOTIPO DE ESCENARIO** 2](#_Toc185010843)

[**SUELO** 2](#_Toc185010844)

[**ELEMENTOS** 2](#_Toc185010845)

[**CIELO** 2](#_Toc185010846)

[**CÁMARA** 2](#_Toc185010847)

[**DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO** 2](#_Toc185010848)

[**FUNCIONALIDAD DEL VIDEOJUEGO** 2](#_Toc185010849)

[**GAMEPLAY DEL VIDEOJUEGO** 2](#_Toc185010850)

[**URL** 2](#_Toc185010851)

[**CONCLUSIONES** 2](#_Toc185010852)

[**BIBLIOGRAFÍA** 2](#_Toc185010853)

# **TECNOLOGÍA EMPLEADA Y JUSTIFICACIÓN**

Para esta actividad se han empleado los modelos de lenguaje: “HTML” y “JavaScript.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Como editor de estos dos modelos de lenguaje, se ha utilizado Visual Studio Code.

Con el HTML, elaboramos el documento index.

Por último, para poder alojar el minijuego, se ha utilizado la herramienta de Github.

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

# **DISEÑO INICIAL DEL ESCENARIO**

Originalmente quería que el escenario se tratara de una especie de fábrica abandona en la que disparar a robots, que vinieran a por ti. Debido a varios problemas para poder implementar elementos de modelos descargables gltf. Al final opté por decantarme por otra idea totalmente diferente.

# **PROTOTIPO DE ESCENARIO**

## **SUELO**

El suelo trataría del mismo suelo del corral en este caso de tierra, sobre el que se encuentra el jugador.

## **ELEMENTOS**

En cuanto a los elementos que existen en el escenario, tratarían de tres. Los objetivos en este caso son pollos, a los que habría que disparar con el segundo elemento, es decir la escopeta. Por último junto con el último elemento del escenario, todo esto ocurre en un corral, en un granja.

## **CIELO**

Para el suelo, se usó un HDR, el cual incluye tanto el escenario del corral, como el propio cielo.

## **CÁMARA**

La cámara sería en primera persona, la que nos permite apuntar y va guiada a ella el elemento de la escopeta.

# **DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO**

## **FUNCIONALIDAD DEL VIDEOJUEGO**

El minijuego es muy básico, tan solo se basa en apuntar a los pollos con la escopeta, y estos serán fulminados. Cada vez que fulmines a uno de ellos, se sumará la cantidad a un marcador situado en la esquina superior izquierda.

## **GAMEPLAY DEL VIDEOJUEGO**

Una caricatura de un puente

Descripción generada automáticamente con confianza media

## **URL**

[Práctica Videojuego | Motor Web | CanteloElAbuelo](http://127.0.0.1:5500/chicken-gh-pages/)

# **CONCLUSIONES**

Es un juego muy sencillo, parecido a la primera práctica con la que hemos practicado de los meteoritos. Además he tenido varios problemas en cuanto a la implementación de modelos en el juego. Al ser alojados mediante webVR, muchos de los modelos no eran capaz de renderizarse correctamente. Por lo demás no ha habido mayores complicaciones.

# **BIBLIOGRAFÍA**

Modelo pollo: <https://sketchfab.com/3d-models/chicken-861cd36385cd4cc381868ec23e5d679a>

Modelo escopeta: <https://sketchfab.com/3d-models/izh-17-old-shotgun-3d2f38de91f7497197bb2c5f69a7c6fd>

HDRI: https://pixnio.com/es/fondos-de-pantalla/casas-nublado-cielo-molino-de-viento-la-agricultura