

Diseño de Videojuegos para ingeniería 2

grupo 71

Desarrollo de Plugin

Equipo

Alison Nicole Gallardo Zendejas - A01658466

Edgar Iván Rostro Morales - A01029036

Introducción

Con el objetivo principal de la creación de un Plugin, se tomó como justificación para considerar y diseñar dicho complemento en base a las funcionalidades que serían altamente útiles durante el desarrollo del proyecto principal del equipo dos: “Trash Wars”

Para ello, se llevó a cabo una reunión para visibilizar todas las tareas complejas que involucran el desarrollo del proyecto, buscando alguna que pudiera ayudar a más usuarios fuera del contexto del proyecto.

Problemática

A lo largo de la evolución del juego Trash Wars, hemos encontrado conflictos en el desarrollo de Spawner's de diferentes tipos, ya sea objetos, objetos prefabricados, usuarios locales, usuarios en línea, agentes de inteligencia artificial, etc. Estos sistemas de Spawn, son utilizados en todos los juegos de formas diferentes, sin embargo, su implementación se torna compleja para usuarios o equipos no tan familiarizados con estas funciones, pues, después de una búsqueda por la Asset Store, no parece haber algún paquete que brinde estos diferentes tipos de sistemas, por lo cual es necesario programarlos manualmente para adaptarlos a las circunstancias del gameplay correspondiente.

Por lo tanto, y con la finalidad de resolver este conflicto, el Plugin que buscamos diseñar, tendrá el objetivo de facilitar y agilizar el proceso de creación de Spawners tanto para usuarios experimentados en la programación y el diseño de juegos, como usuarios no familiarizados en los rubros, quienes tendrán la posibilidad de modificar estos sistemas, adecuándolo a sus necesidades.

Funcionalidad

Los elementos principales serán los diferentes scripts que contarán con las funciones necesarias para distintos tipos de spawners, los cuales, contarán con variables públicas o estáticas para su fácil edición y acceso.

El paquete de Unity presentara una serie de GameObjects tipo Empty, conformados por un transform y su script correspondiente. Cada uno de estos objetos representara un tipo de Spawner diferente, el cual puede ser colocado dentro del

espacio de la escena, o colocar el script pertinente como componente de un objeto en particular.

Las variables y componentes de los scripts serán diferentes entre sí, pues cada uno presentará requerimientos y funciones diferentes.

El usuario tendrá acceso a carpetas específicas para cada tipo de componente, ya sea un objeto o un código.

Link

<https://github.com/EdgarRostro/Plugin>