

Diccionario de la EDT

TRABAJO DE FIN DE GRADO – DESARROLLO DE UN JUEGO
EN UNITY

FELIPE TRINIDAD MÁRQUEZ

El presente diccionario está basado en la descripción de los paquetes de trabajo más importantes para la correcta realización del proyecto.

1. Sistema interno

- a. *Sistema de interfaz*: Se corresponde a todo lo que es el esqueleto visual del juego: lógica de los menús, lo que se ve en el mapa, tanto interno (el propio mapa) como externo (dinero y estadísticas varias)

Requisitos que complementa: RI-01, RF-12

Tiempo estimado (en días): 5

Actividades por hacer (en días):

Lógica de los menús del juego. (3)

Interfaz interna (que se vea el propio juego) (1)

Interfaz externa (Que se vea el dinero y cosas similares en las esquinas) (1)

- b. Sistema de personajes

- i. *Sistema de niveles y estadísticas*: Corresponde a como debe funcionar el sistema respecto al crecimiento del personaje. Bajo un buen funcionamiento, el personaje debe subir de nivel de forma apropiada consiguiendo la experiencia necesaria.

Requisitos que complementa: RI-02, RI-03, RI-04

Tiempo estimado (en días): 3

Actividades por hacer (en días):

Diseño básico del modelo de personaje (2)

Sistema de experiencia (1)

- ii. *Sistema de habilidades*: Un sistema completo de ataques que pueden usar los personajes. Bajo un correcto funcionamiento deben poder asignarse a un personaje. Las habilidades se aprenderán subiendo de nivel o consiguiendo que se cumplan eventos con PNJ.

Requisitos que complementa: RI-02, RI-03

Tiempo estimado (en días): 3

Actividades por hacer (en días):

Modelo de habilidades y funcionamiento (2)

Inclusión dentro de los personajes (1)

- iii. *Sistema de equipamiento*: Atribuible a los objetos que pueden equiparse a los personajes y su lógica interna. Si funciona, los personajes podrán equiparse los objetos siempre y cuando las especificaciones exclusivas de cada personaje se lo permitan.

Depende del sistema de objetos.

Requisitos que complementa: RI-02, RI-08, RF-12

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Inclusión del equipamiento en los personajes (2)

- c. *Sistema de objetos*: Un sistema de bolsa de objetos completo y persistente donde se puedan diferenciar los tipos de objetos y en el caso que sea posible, usarlos o equiparlos.

Requisitos que complementa: RI-07, RI-08, RF-06, RF-12

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Sistema y modelo de Objetos (2)

2. Sistema fuera de combate

a. Movimiento

- i. *Movimiento dentro de una zona*: Funcionamiento completo del movimiento del avatar en una zona. Para que funcione, el jugador deberá poder moverse en el eje X e Y siempre y cuando se le permita mediante barreras físicas

Requisitos que complementa: RI-06, RF-01

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Movimiento en el eje XY (1)

Colisiones (1)

- ii. *Movimiento entre zonas*: Cuando el jugador cambie de zona, el juego debe de permitirle, en un mapa externo, moverse a distintas zonas. Bajo un funcionamiento correcto, el jugador podrá seleccionar con un cursor la mazmorra o ciudad que visitar.

Requisitos que complementa: RI-01, RF-13

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Cambio de mapas (1)

Movimiento entre zonas (1)

- b. *Acciones de campo*: El sistema debe proporcionar la utilización de las acciones de campo estipuladas, mientras que también debe mostrar en qué lugares pueden usarse y con qué personajes. Se utilizarán brillos (De distintos colores en función del personaje) para indicar si hay acción de campo y a qué personaje pertenece.

Requisitos que complementa: RI-02, RF-02

Tiempo estimado (en días): 3

Actividades por hacer (en días):

Asignación de habilidades de campo a los personajes (1)

Posición de las habilidades de campo (1)

Funcionamiento correcto de las habilidades (1)

- c. *Interacción con NPC*: El sistema debe permitir que los jugadores puedan, mediante un botón de acción, hablar con distintos personajes no jugador o NPC (Non-Player Character) Estos podrán dar información, objetos, activar tiendas o avanzar la historia.

Requisitos que complementa: RF-10, RF-11

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Sistema de NPC (1)

Sistema de tienda (1)

- d. *Combates aleatorios*: En mazmorras el sistema debe ofrecer combates que aparecerán al moverse cumpliendo las ordenes de un numero aleatorio. Se precisa que el numero esté bien medido ya que el jugador no debe sentirse frustrado con el exceso pero que no se sienta aburrido con la falta.

Requisitos que complementa: RF-03

Tiempo estimado (en días): 1

Actividades por hacer (en días):

Sistema de combates aleatorios (1)

3. Sistema en combate

- a. *Estructura de menús en combate*: Debe hacer funcionar la lógica interna de los combates, los turnos y todo lo que los forman. También debe encargarse de las interfaces exclusivas del combate. El jugador tendrá 4 opciones: movimiento, ataques, objetos y huir. Los turnos serán individuales de cada personaje, no de grupo.

Requisitos que complementa: RI-05, RI-09, RF-04, RF-05, RF-06

Tiempo estimado (en días): 4

Actividades por hacer (en días):

Sistema de menús (2)

Sistema de turnos (2)

b. *Sistema de tablero ARK*

- i. *Posicionamiento de personajes*: Corresponde al movimiento entre cada recuadro de cada personaje, ya sea entre los distintos estados como en los recuadros de un mismo estado. Bajo un buen funcionamiento, el jugador no debería poder moverse a recuadros que no tiene permitidos.

Requisitos que complementa: RI-05, RF-07, RF-08

Tiempo estimado (en días): 4

Actividades por hacer (en días):

Sistema base de los recuadros (2)

Posición de los personajes (2)

- ii. *Variación entre estados de personaje*: Consiste en hacer que los movesets de los personajes sean diferentes si están en el estado de apoyo o el principal. Para cambiar de estados el jugador utilizará el menú en su turno.

Requisitos que complementa: RI-01, RF-08, RF-09

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Sistema de cambio de estados (1)

Sistema de cambio de habilidades en función del estado (1)

- c. *Sistema de ataques y daño*: Un sistema simple de que el daño de los enemigos persista al hacer movimientos que causen daños, al igual de poder reducir o aumentar el mismo daño si se utilizan habilidades de apoyo. Esto también es atribuible a los personajes del jugador.

Requisitos que complementa: RI-10, RF-05

Tiempo estimado (en días): 2

Actividades por hacer (en días):

Sistema de ataques (2)