

E.T. N°36
Alte. Guillermo Brown



Proyecto Informatico II
Anteproyecto

Alumnos: Candia Santiago, Corti Julieta, de Llano Martin y Garcia Alejo.

Profesor: Marazzi, Federico

Año y división: 5to 3era.

Turno: Mañana.

Número de grupo: 7.

ANTEPROYECTO

“Arcade Moderno”

Resumen—La idea principal de nuestro grupo sería realizar un tipo de arcade moderno. A los que nos referimos sería una pagina (para computadoras) en la que podamos jugar diferentes juegos retro, en un mismo lugar.

Sentimos que es una idea entretenida y servirá para innovar una tecnología que ya casi no se utiliza, como la de los arcades.

Introducción y Teoría : El Arcade es un tipo de videojuego de controles básicos que está dirigido a jugar partidas cortas muy entretenidas. Su origen reside en las máquinas recreativas ubicadas en espacios como bares, restaurantes o salones de juego.

El concepto de arcade hace referencia a un tipo de videojuegos tradicional, con unos controles básicos que tienen como objetivo la diversión y entretenimiento del jugador.

Estas máquinas se constituyen por diversas partes mecánicas y electrónicas como :

- Un monitor, en el que se muestra el juego.

- Tableros de circuitos impresos (PCB) o tableros de sistema de arcade, el hardware real sobre el que se ejecuta el juego.

- Una fuente de alimentación para proporcionar alimentación de CC a las placas del sistema arcade y la iluminación de bajo voltaje para las ranuras para monedas y los botones iluminados.

- Una carpa, un letrero sobre el monitor que muestra el título del juego. A menudo son de colores brillantes y retroiluminados.

- Un bisel, que es el borde alrededor del monitor. Puede contener instrucciones, advertencias de su uso, o ilustraciones.

- Un panel de control, una superficie nivelada cerca del monitor, sobre la cual se organizan los controles del juego.

- Ranuras de monedas, devoluciones de monedas y la caja de monedas, que permiten el intercambio de dinero o fichas.

Historia del arcade :

Debemos remontarnos a los años 1970 para encontrar las primeras máquinas arcade. El nombre de este tipo de videojuegos proviene de cómo era conocida la máquina en la que podías echar unas partidas al videojuego que tuvieran instalado. Estas máquinas funcionaban insertando una moneda que las activaba y permitía jugar una partida. Los lugares donde se podían encontrar eran bares, restaurantes, salones de juego y recreativos.

Posteriormente, con el lanzamiento de videoconsolas personales, las máquinas de arcade comenzaron a decaer. A partir de entonces, se empezó a hacer referencia como arcade a aquellos juegos que eran similares a los que contenían las máquinas.

Entre los primeros juegos que se lanzaron podemos destacar el Pong. Un juego virtual de ping pong en el que el adversario es la máquina u otro jugador. El objetivo es mandar la pelota al otro lado de la red y que el rival no sea capaz de devolverla. También es muy popular el Pac-Man un juego en el que circulito que tiene forma de boca se va comiendo diferentes puntos. El objetivo del jugador es comerse todos los «cocos» evitando que le coman a él los fantasmas que le persiguen.

Juegos Arcade:

Se denomina videojuego Arcade a todos aquellos juegos que están diseñados siguiendo las bases de los antiguos juegos de las máquinas Arcade.

Características juegos Arcade:

Los videojuegos arcade suelen reunir las siguientes características:

- Jugabilidad sencilla: Los controles de este tipo de videojuegos suelen ser sencillos y fáciles de asimilar. Este factor los hace mucho más accesibles y permite que cualquier persona pueda echar una partida sin necesidad de conocimiento previo.
- Gráficos tradicionales: La calidad gráfica de estos videojuegos no suele ser muy alta, lo que es parte de su esencia. Sumado a esto, tampoco suelen ser campos de juego muy cargados de detalles, están más enfocados a la practicidad.
- Diferentes niveles de dificultad: La dificultad en este tipo de videojuegos es adaptable al jugador o va incrementándose conforme avanza la partida.
- Puntuación: La mayoría de este tipo de videojuegos llevan un sistema de puntuación que suele determinar el ganador de la partida.

- Sistema de vidas: La forma de que la partida continúe es a través de vidas que permiten al jugador seguir jugando hasta agotarlas.
- Crédito: En las máquinas tradicionales, se podía jugar hasta agotar el crédito introducido a través de monedas.

Objetivos:

Objetivos	Estado
1-Crear una página web.	En Proceso
2-Programar 4 o más juegos.	En Proceso
3-Se debe poder jugar a los videojuegos desde la propia página.	En Proceso
4-debe ser fluido el ingreso a los juegos (no se debe trabar ni lagear).	En Proceso
5-se debe poder ingresar a la página por medio de un link o una búsqueda en la red.	En Proceso

Funcionamiento:

Nuestro proyecto comenzó con la idea de realizar un proyecto entretenido y divertido, para hacer el mismo lo más ameno posible.

Consta de una página web en donde los juegos que nosotros desarrollemos se van a poder jugar de manera gratuita, constara de 4 juegos iniciales y más desarrollar. Estos juegos serán retro y estilo arcade.

La página contendrá además de los juegos informacion sobre nosotros y un numero para “contactarnos”, en un futuro buscaremos agregarle mas cosas tal como se redacta en el apartado de versiones.

Decidimos basarnos en un arcade y sus juegos para diferenciarnos, también creemos que las características de los videojuegos de arcade encajan de manera perfecta con lo que nosotros queremos hacer.

¿Qué queremos hacer?

Nuestro proyecto consta de una página web estructurada por html , que contendría varios juegos arcade programados en JavaScript.

Dificultades: Creemos que la dificultad principal es la de poder jugar directamente desde la página, es decir, insertar el código del juego dentro de la página para poder jugarlos desde la misma.

Este proyecto en general es en sí una dificultad para nosotros ya que es nuestra primera vez realizando algo de esta índole.

Desafíos a afrontar: El principal desafío que encontramos es aprender y mejorar en varios programas de programación diferentes (html-Javascript).

Si bien sabemos como utilizarlos, vamos a tener que aprender varias cosas nuevas, como funciones, comandos, etc que van a servir para facilitar el código y poder cambiarlo de manera más sencilla en un futuro.

Al ser la primera vez realizando una pagina y un juego desde cero la investigacion y el proceso de desarrollo es uno de los desafios mas importantes ya que antes de cualquier tipo de programacion debemos saber bien sobre que y para que estamos trabajando.

Versiones:

1 Prototipo: tendremos terminada la página web sin errores, y dentro 3 juegos sin ningún tipo de bugs o errores.

2 Prototipo:- Le agregaremos nuestra información y diferentes cosas a las páginas y realizaremos más juegos.

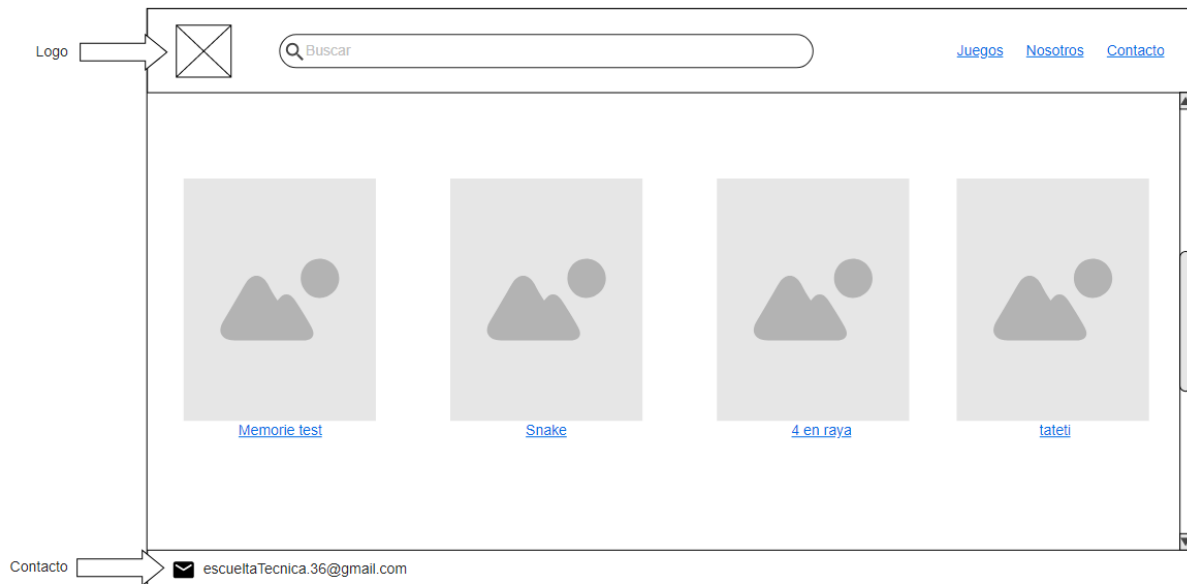
3 Prototipo: modificaremos el estilo de la página entera, dividiéndola por el estilo de los juegos que tengamos y mejorándola para que sea más eficiente y agregaremos juegos cada vez más complejos.

4 Prototipo: Queremos desarrollarla como una página para celulares con todos los cambios que eso conlleva.

5 Prototipo: Nos gustaría poder crear una aplicación para celulares, desarrollarla no va a ser fácil y nos llevará bastante tiempo.

Conclusión: La conclusión a la que queremos llegar es poder aprender y mejorar sobre las bases de los lenguajes de programación que lleguemos a utilizar.

Creemos que es una buena oportunidad para que la gente con pc de bajos recursos pueda disfrutar de juegos de alta calidad sin que la pc, notebook o netbook se vea forzada.



-Diseño página web Arcade

Diagrama en bloques

