

Universidad Tecnológica de Santiago (UTESA)



❖ **Estudiantes:**

-Edwin Acevedo Gómez (1-18-2709)

-Georges Gil (1-18-2363)

-Raymond Estrella (1-18-8353)

❖ **Asignatura:**

Programación de Videojuegos

❖ **Maestro:**

Iván Mendoza

❖ **Tema:**

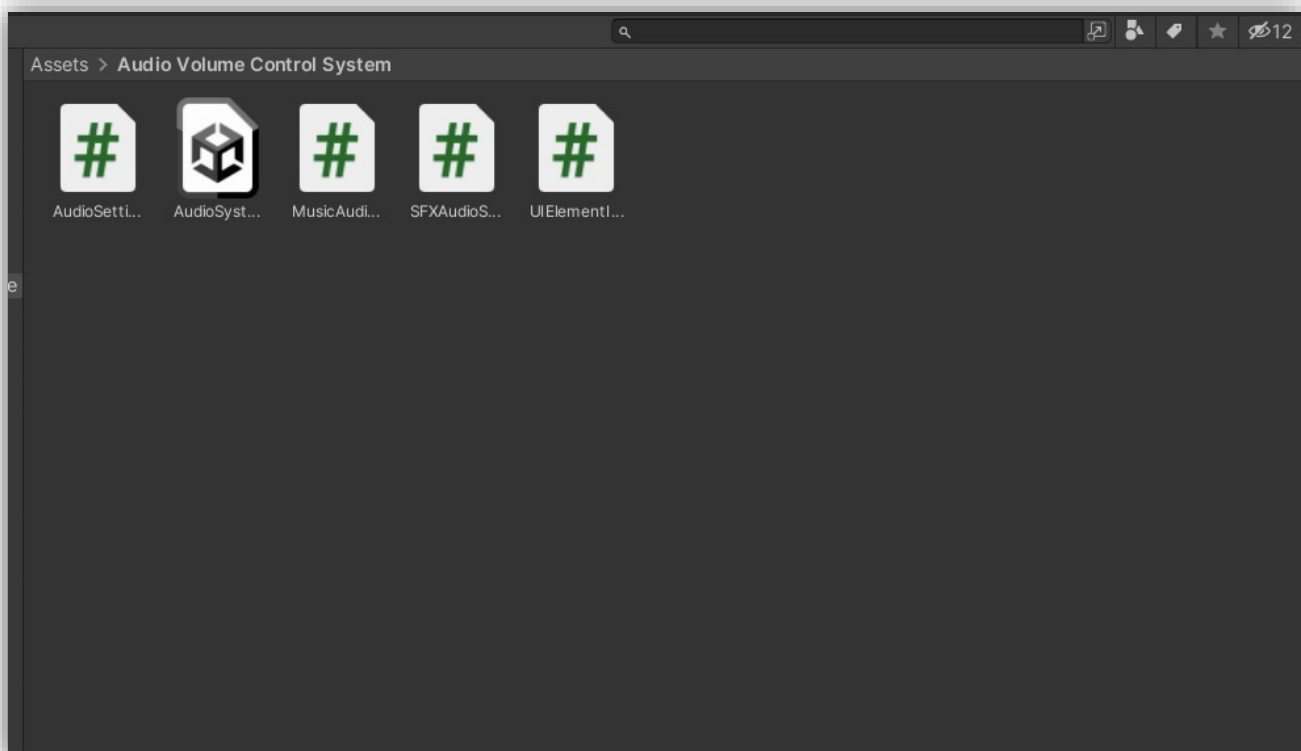
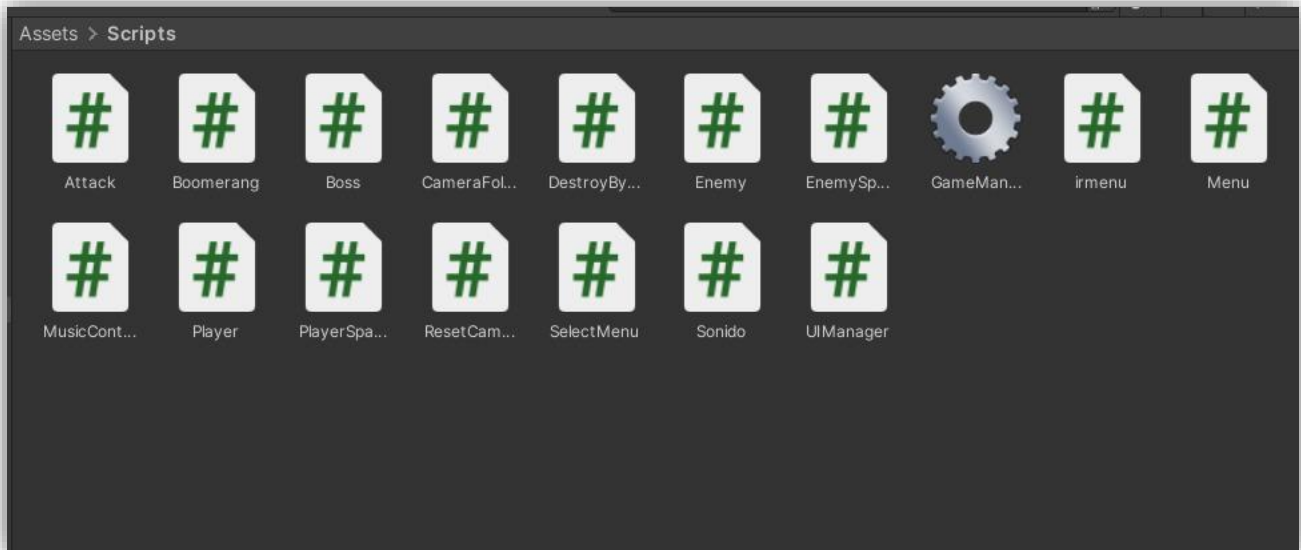
Capítulo 3- Desarrollo (Entrega Final)

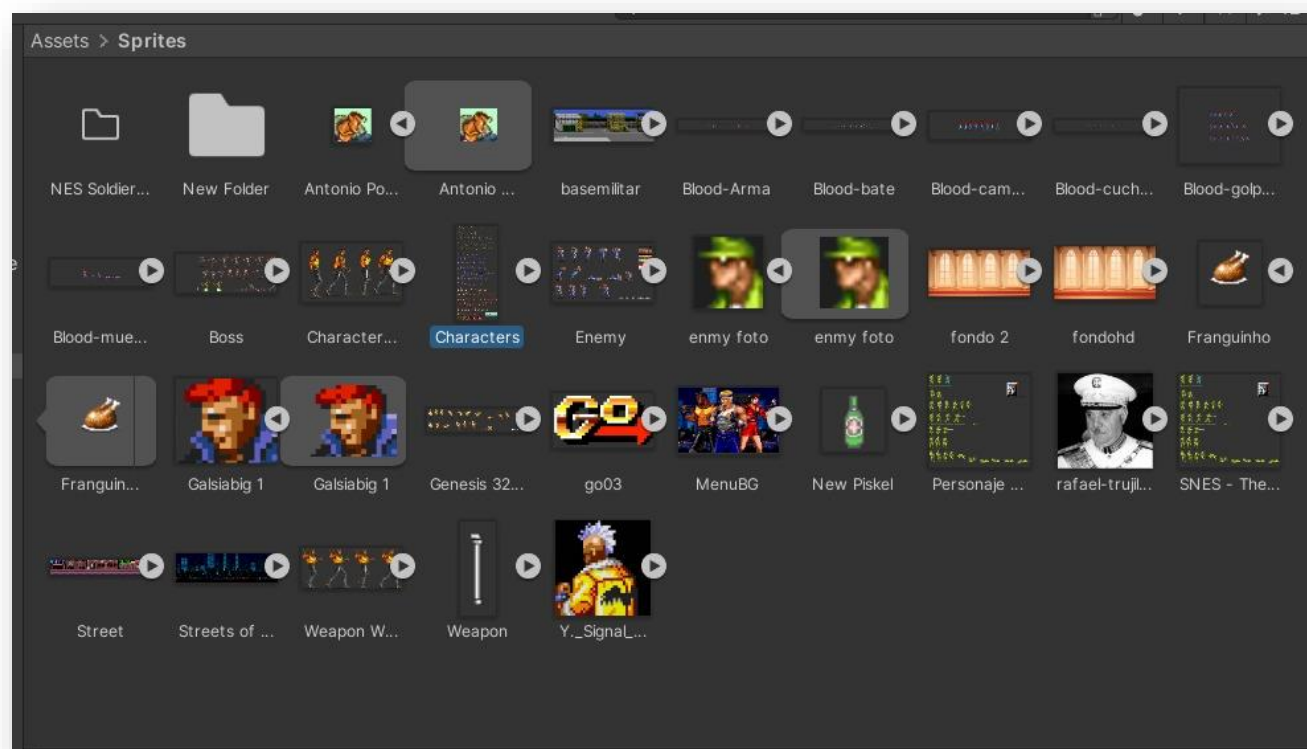
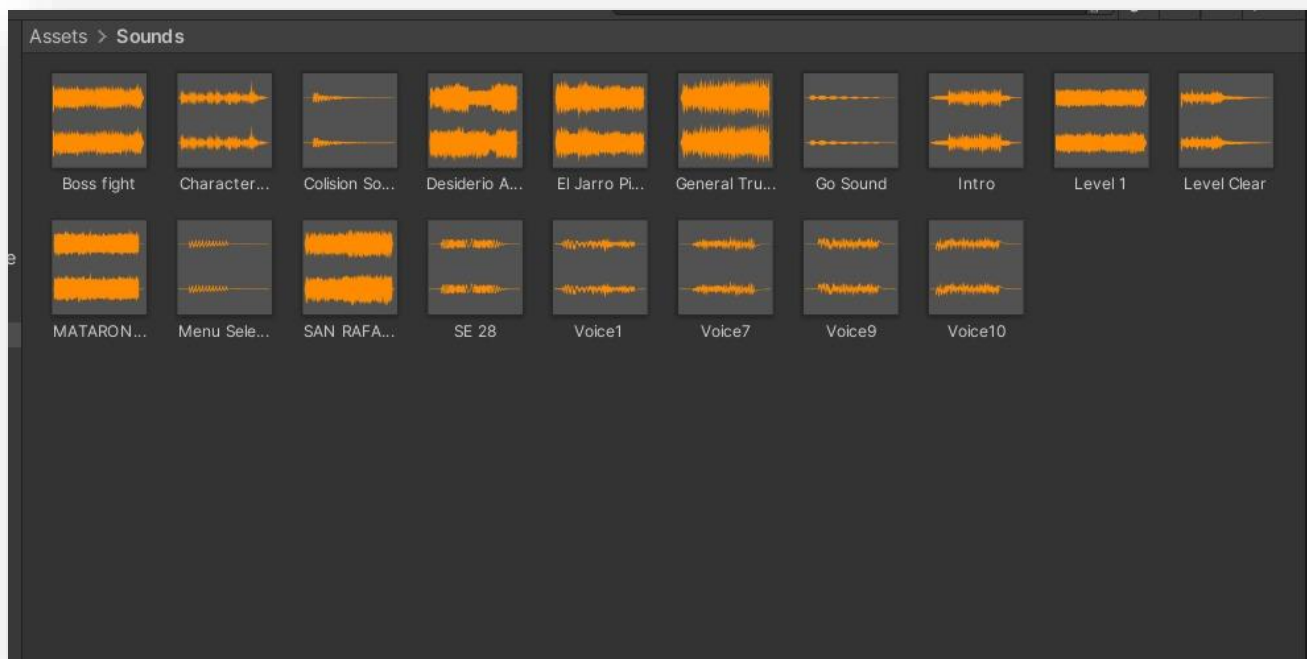
❖ **Fecha de entrega:**

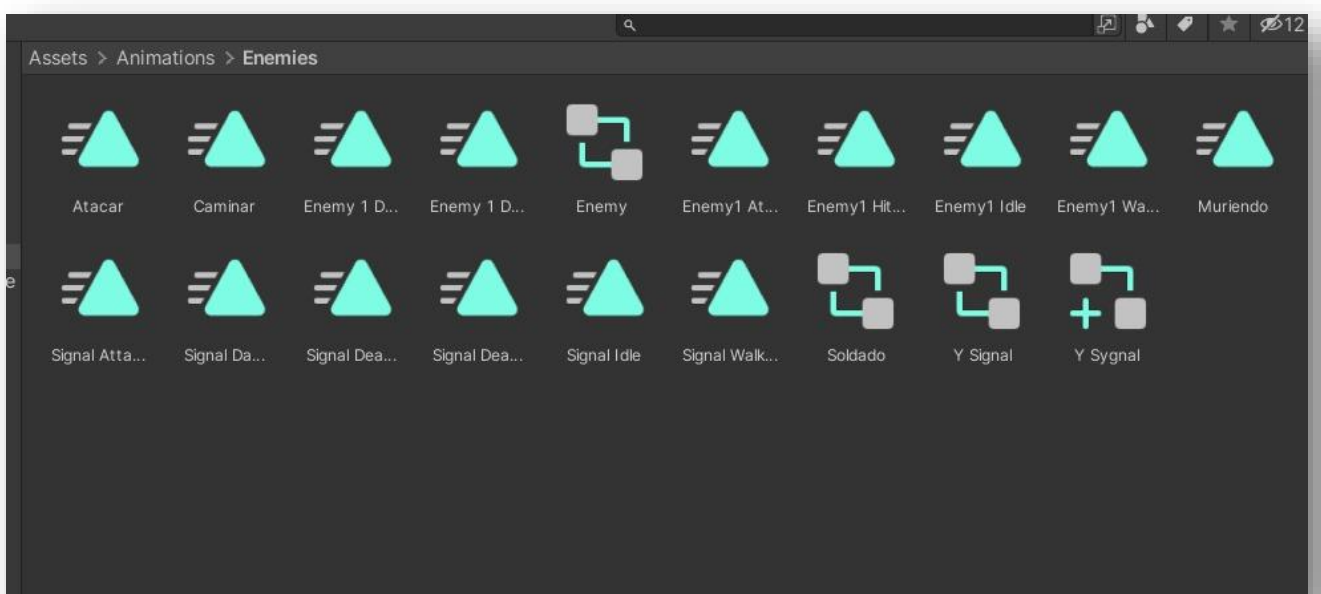
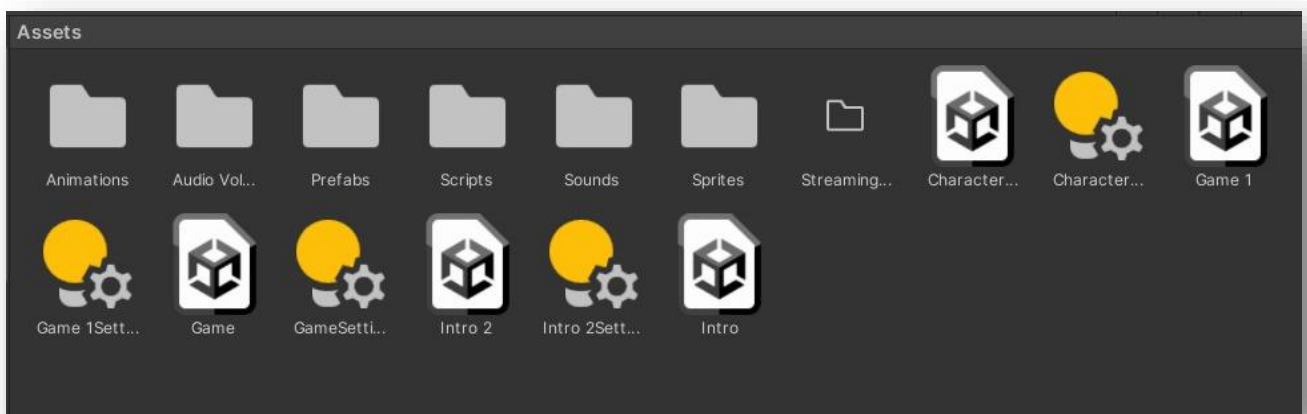
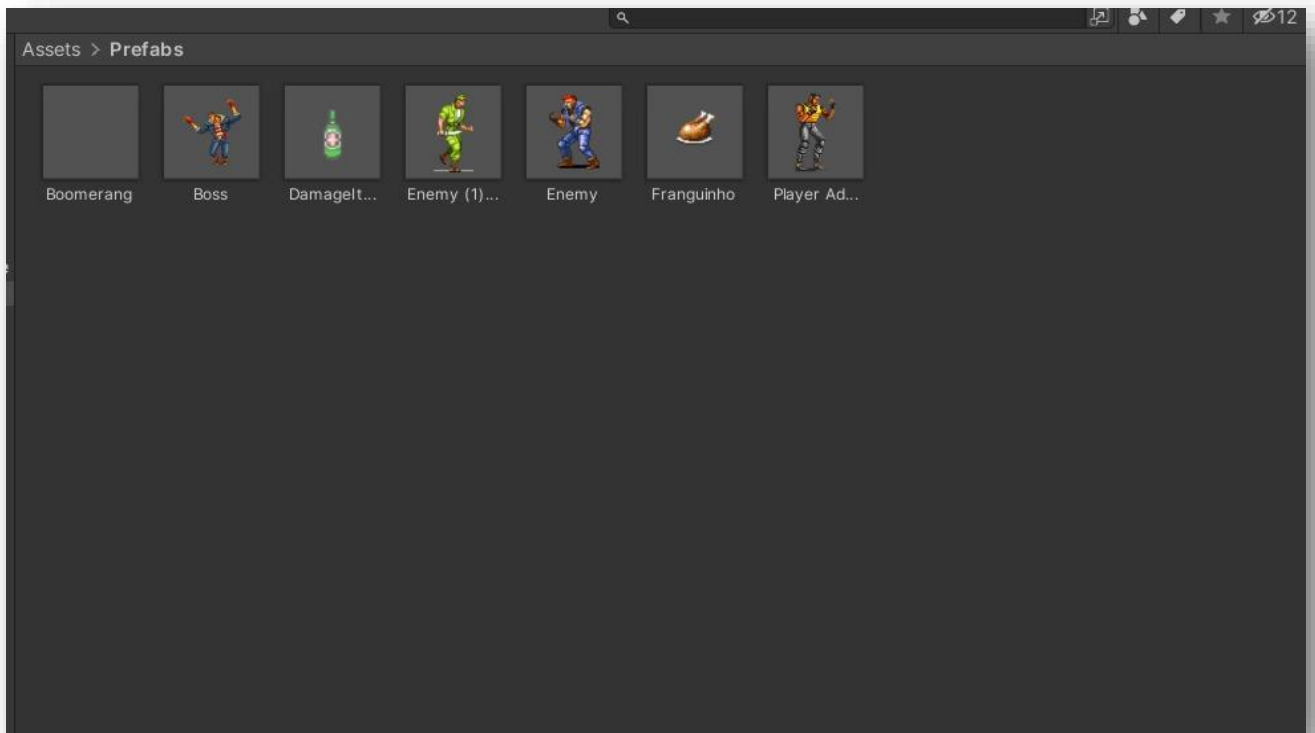
18/08/2022

Capítulo III: Desarrollo

3.1 Capturas de la Aplicación Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes) Capturas de la aplicación:







Assets > Animations



Boss



Enemies



Adam Men...



Adam Men...



Adam Menu



Adam Menu



Attack1 0



Attack1



Attack2



Attack3



Axel Menu 1



Axel Menu...



Axel Menu



Axel Menu



Background



Catching



Damage



Death



Death2



GO Idle



Go



Go



Idle



Intro BG



Intro Text



Intro text



Jump



MenuText



Player



Text



Voadera



Walking



Weapon At...



Weapon Id...



Weapon W...

Assets > Animations > Boss



Attack



Boomeran...



Boomeran...



Boomerang



Boomerang



Boss



Damage



Death 2



Death

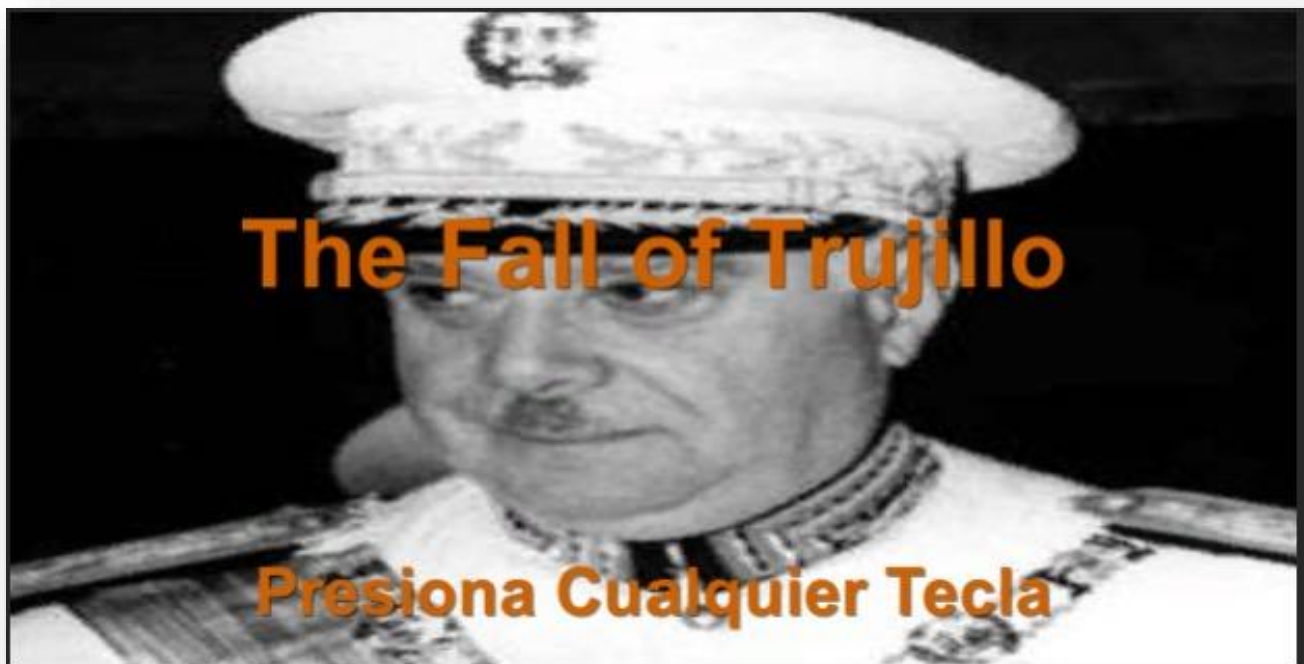


Idle



Walking

Inicio del juego







Enemigo Final



3.2 Prototipos:

Para la creación de dicho juego fue necesario crear 2 prototipos como son los prototipos (0.001P) y el (0.002P) los cuales fueron de gran ayuda para entender más los procesos y así lograr el mejor desempeño del juego Final.

3.3 Perfiles de usuarios:

El público objetivo del videojuego abarca:

- Personas entre 10 años de edad en adelante.
- Personas con interés en sucesos históricos.
- Personas con interés en el género Beat 'Em Up.

3.4 Usabilidad:

Controles:

- Se podrá mover el personaje mediante las teclas de desplazamiento o por las teclas (W) (A) (S) (D).
- La barra de Espacio sirve para saltar.
- Clic derecho o Alt para atacar.
- Tecla (V) para abrir/cerrar menú volumen.
- Clic izquierdo para usar un objeto.

3.5 Test:

Test 1:

Individuo 1:

Sexo	Hombre
Edad	22
Nivel de estudios	Universitario

Resultados

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	3
Dificultad	2
Control de personaje	5
Guía de usuario	3
Información proporcionada por el juego	2
Diseño visual	4
Coherencia	4

Individuo 2:

Sexo	Mujer
Edad	30
Nivel de estudios	Universitario

Resultados

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	3
Dificultad	3
Control de personaje	4
Guía de usuario	2
Información proporcionada por el juego	3
Diseño visual	4
Coherencia	2

Individuo 3:

Sexo	Hombre
Edad	17
Nivel de estudios	Bachiller

Resultados

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	4
Dificultad	1
Control de personaje	4
Guía de usuario	3
Información proporcionada por el juego	2
Diseño visual	3
Coherencia	4

Resultados test 1:

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	10/3 = 3.3
Dificultad	6/3 = 2
Control de personaje	13/3 = 4.3
Guía de usuario	8/3 = 2.7
Información proporcionada por el juego	7/3 = 2.3
Diseño visual	11/3 = 3.7
Coherencia	10/3 = 3.3

Test 2:

Individuo 1:

Sexo	Hombre
Edad	19
Nivel de estudios	Universitario

Resultados

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	3
Dificultad	5
Control de personaje	4
Guía de usuario	4
Información proporcionada por el juego	4
Diseño visual	3
Coherencia	2

Individuo 2:

Resultados

Sexo	Hombre
Edad	28
Nivel de estudios	Universitario

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	5
Dificultad	3
Control de personaje	5
Guía de usuario	3
Información proporcionada por el juego	3
Diseño visual	4
Coherencia	4

Resultados test 2:

Puntos a evaluar	Puntuación
Jugabilidad	$8/2 = 4$
Dificultad	$8/2 = 4$
Control de personaje	$9/2 = 4.5$
Guía de usuario	$7/2 = 3.5$
Información proporcionada por el juego	$7/2 = 3.5$
Diseño visual	$7/2 = 3.5$
Coherencia	$6/2 = 3$

3.6 Versiones de la aplicación

The Fall of Trujillo es la versión (1.001F).

Link de GitHub:

<https://github.com/GeorgesGil/Proyecto-Final>

Link de Itch.io:

<https://georgesgil.itch.io/the-fall-of-trujillo-windows>

<https://georgesgil.itch.io/the-fall-of-trujillo-web>