

GameBuilder | Project

Requerimientos de software

Cristian Rivera López

El proyecto de GameBuilder tuvo sus primeros inicios entre los meses junio-agosto del año 2013, aun así no había sido contado como un proyecto en ese entonces, nació como una simple idea, un programa que creara mapas de un juego *sidescroll* y este mapa se albergara en un archivo XML ahora el proyecto tiene como propósito algo mas elaborado, consiste en proporcionar herramientas que colaboren a la creación de videojuegos tipo *sidescroll* para usuarios de nivel programación medio en java.

Lo pueden usar usuarios de Linux, Mac y Windows, compactado en una aplicación con extensión “jar”. La aplicación contiene un creador de mapas en el cual se usan tantas capas como se quieren, se colocan objeto que pueden o no interactuar, también tiene un creador de objetos el cual crea el objeto en XML, creador de entes, con la capacidad de crear los algoritmos de ataque, movimiento, defensa a nivel de interfaz gráfica, además contiene un kernel que puede leer los productos creados, emularlos y pueda ser utilizado en muchos otros proyectos. Los anteriores se analizarán por separado seguidamente:

SideScroll MapMaker: Crea mapas de una partida, colocando objetos creado en las siguientes clasificaciones: solidos, transportadores, entes (también permite colocarlos en un lugar deseado, eliminarlos, etc), punto inicial y puntos de guardado, final del mapa “meta” e interactivos los anteriores se escriben en xml y son leídos y ejecutados tales son las instrucciones del programa. El mapa puede probarse.

ObjetsMaker: Crea objetos de las siguientes clasificaciones: Objeto de mapa (objetos que interactúan o no en el mapa), objeto de ente (objetos que puede usar un ente enemigo o el personaje mismo); los objetos de ente además se clasifican en armas, interactivos (deben programarse) y curadores.

EntityMaker: Crea entes enemigos o personajes, con esta aplicación pueden manejarse los sprites de ataque, añadirse o quitarse ataques, dar objeto, añadir condiciones de ataque, guardar los cambios por aparte o sobre escribirlos, entre otras idea secundarias.

Kernel: Es el corazón del proyecto el kernel es la base del programa ya que tiene que tomar

cada mapa, objeto, ente, entre otros en xml renderizarlos y actualizarlos. También puede verse como el responsable de pintar los objeto en pantalla, cargar los menús que el programador indica, los objeto, mapas,

conversaciones, etc. por otro lado dentro del proyecto GameBuilder tiene la tarea de emular cada uno de los objeto cuando se deba, por ejemplo emulación de ataque con o sin enemigo.