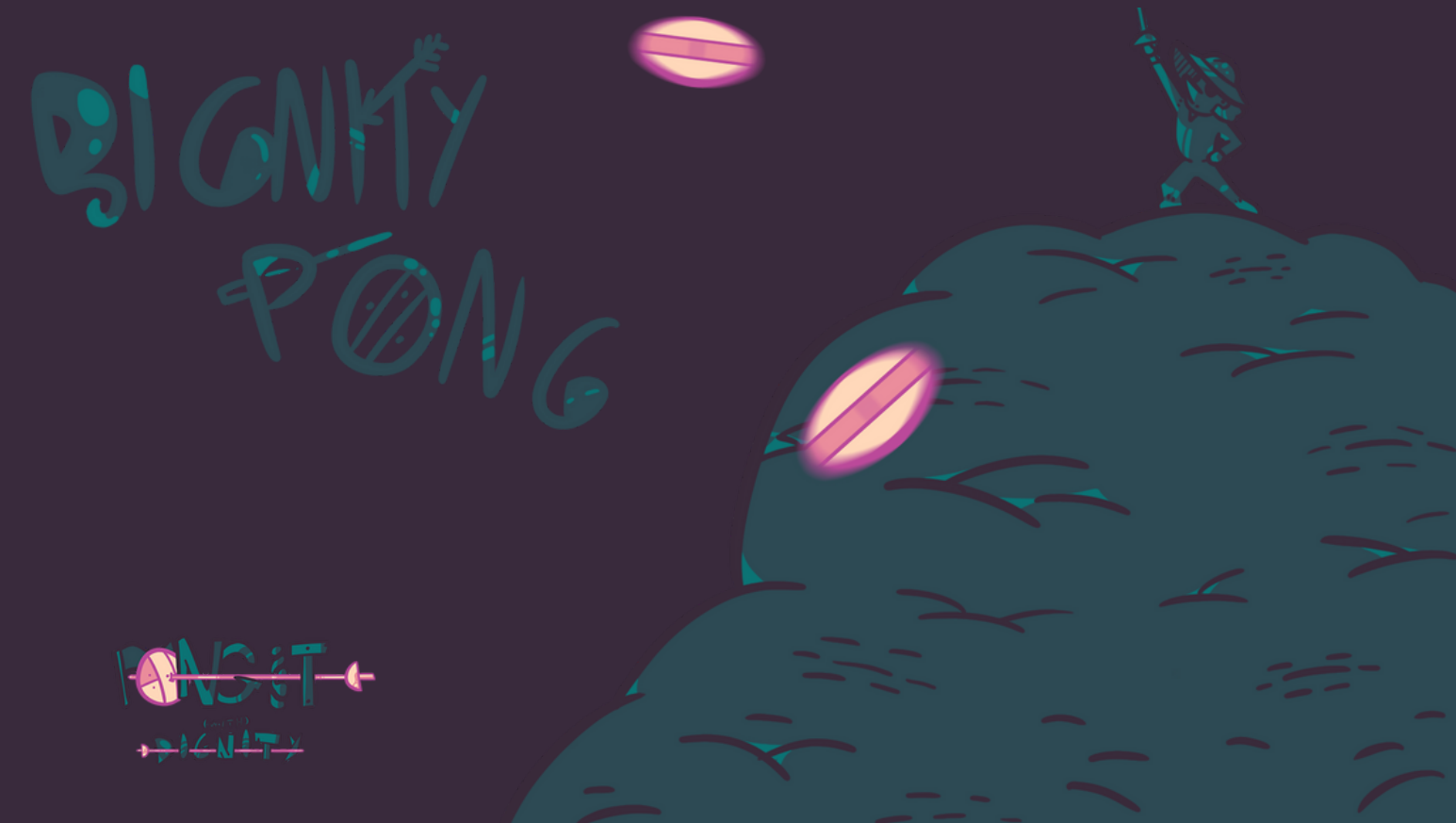


Ignacio Tapia

Junior Programmer



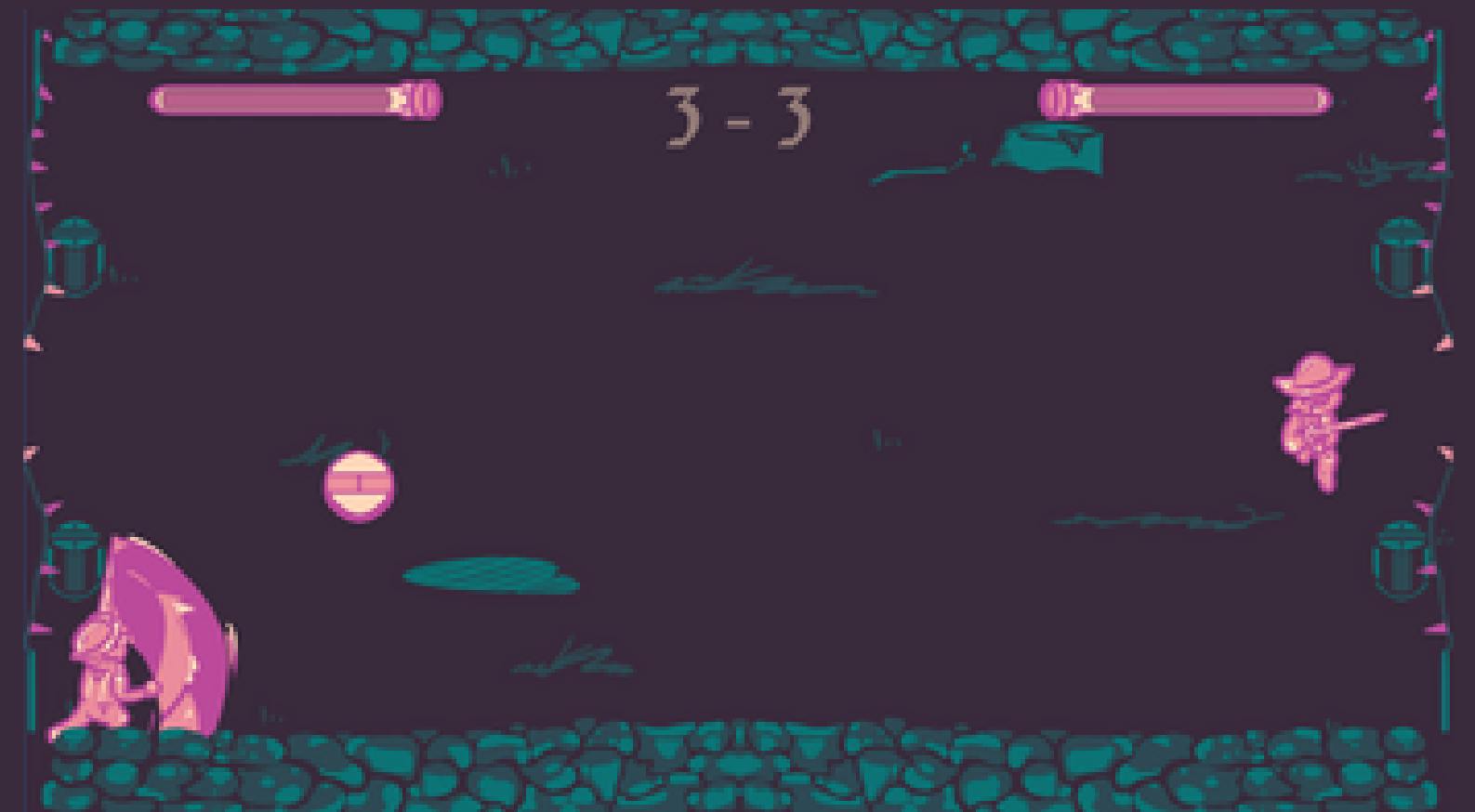


Dignity Pong

<https://gaming-boxer.itch.io/dignity-pong>

Videojuego realizado en mi segundo año de diseño y desarrollo de videojuegos.

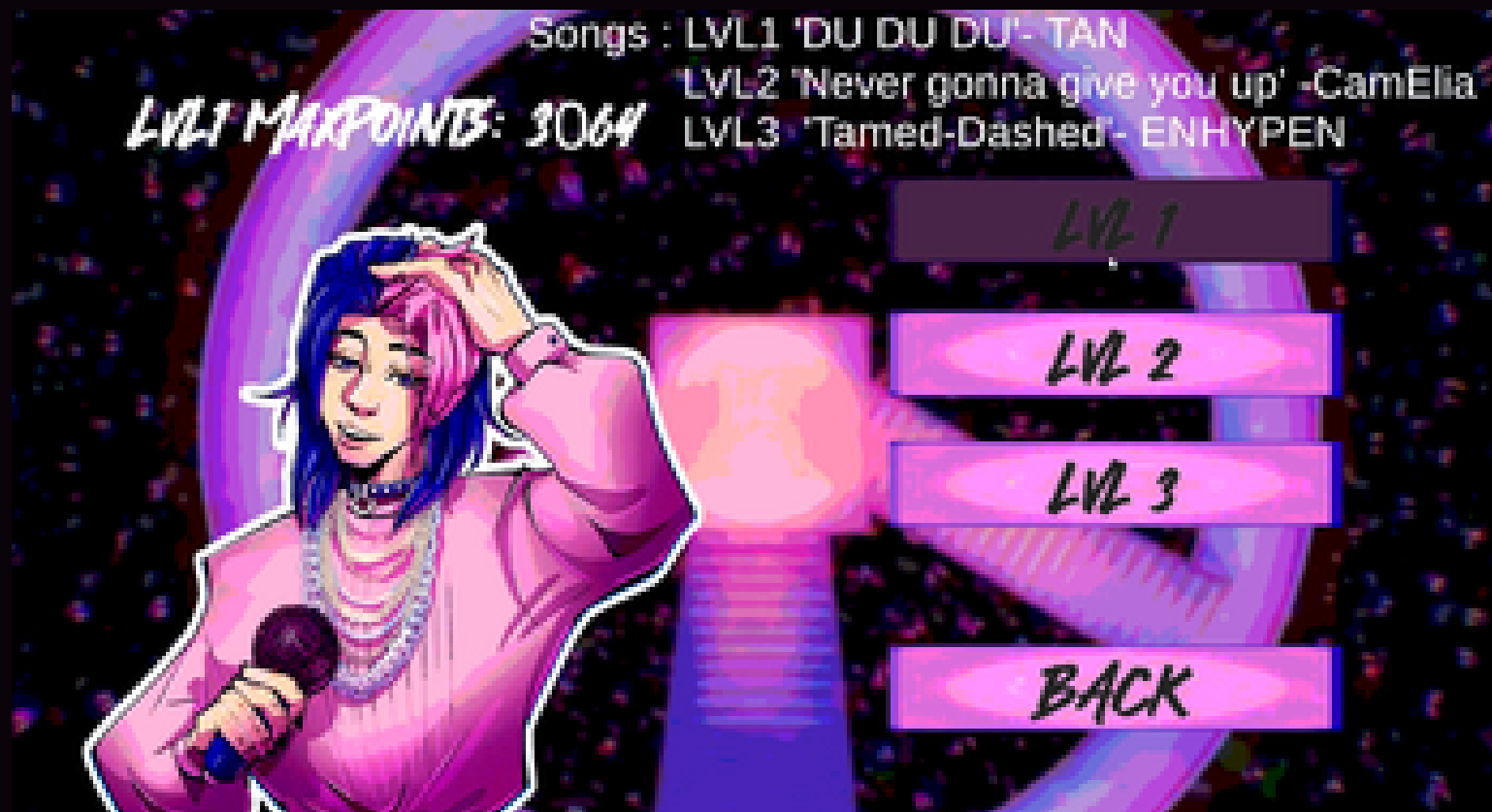
En este proyecto trabaje como responsable de programación. Realice la mayor parte de el código y la implementación del arte en el motor UNITY. También estuve al cargo de otro programador organizando sus tareas en el proyecto.



Fancraze Simulator

<https://mickeldog.itch.io/fancraze-simulator>

Videojuego realizado en mi segundo año de diseño y desarrollo de videojuegos.



En este proyecto trabaje como único programador. Estuve encargado de toda la programación y de la implementación de arte y música. También, y aunque no pudo ser implementado en el juego, hice una parte de investigación sobre la iniciación de eventos en relación con los sonidos.

ArtFromBeyond

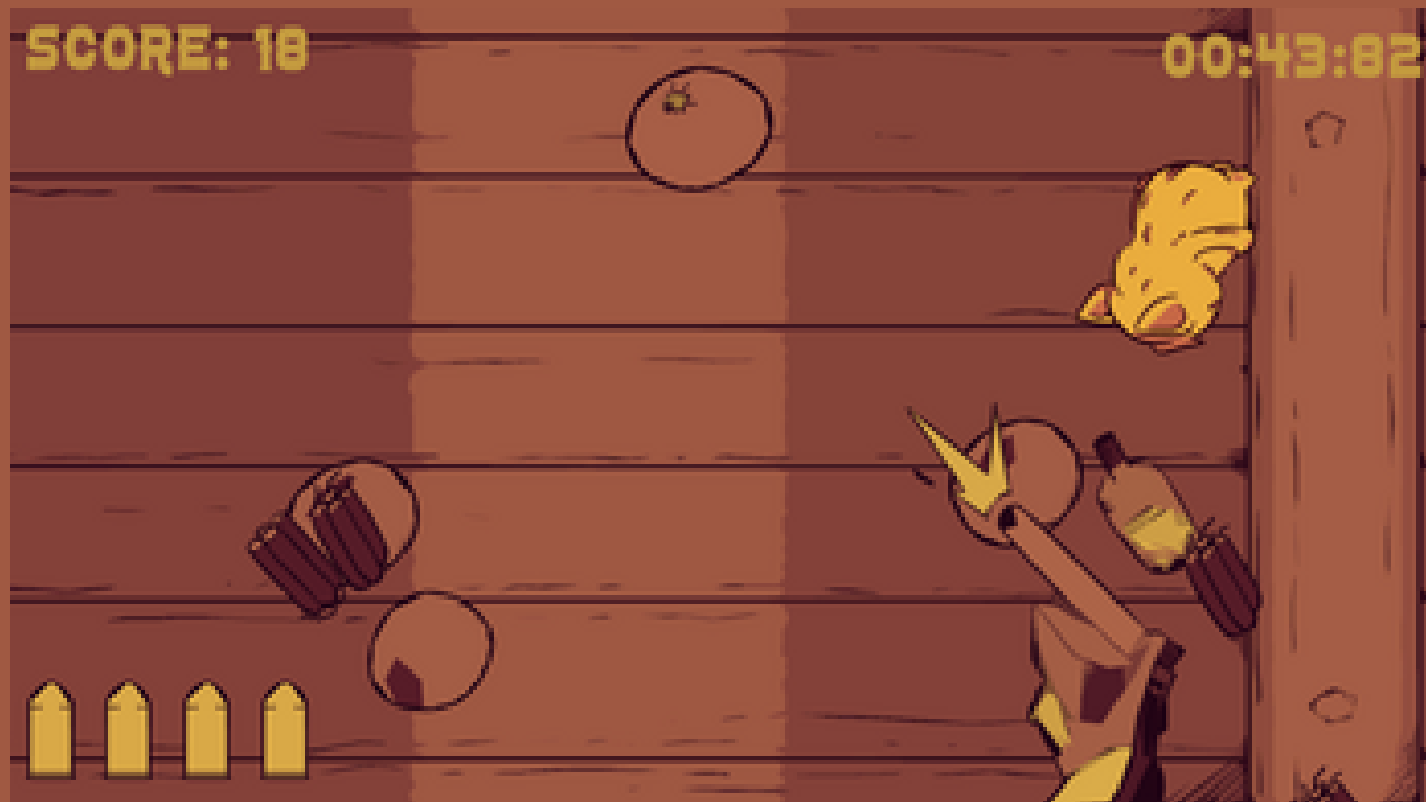
<https://amp-carol.itch.io/art-from-beyond>

Videojuego realizado en mi segundo año de diseño y desarrollo de videojuegos.



En este proyecto me dedique a la programacion por blueprints en Unreal ademas de la implementacion del paquete Horror Engine. Tambien hice parte del diseño del nivel y de los eventos.





TheMiau TheMiau and TheMiau

<https://tomiwr.itch.io/the-miau-the-miau-and-the-miau>

Videojuego realizado para la jam SpaceJam de
Itch.io

En este proyecto me he encargado de toda la parte de programación. Realice detección de objetos con RayCast. Creación de un ranking Online con una herramienta encontrada en itch.io. y la implementación de el arte. Fue realizado en dos días para una jam.



La Taberna de Chompo

<https://citaragames.itch.io/la-taberna-de-chompo>

Videojuego realizado en mi segundo año de diseño y desarrollo de videojuegos.



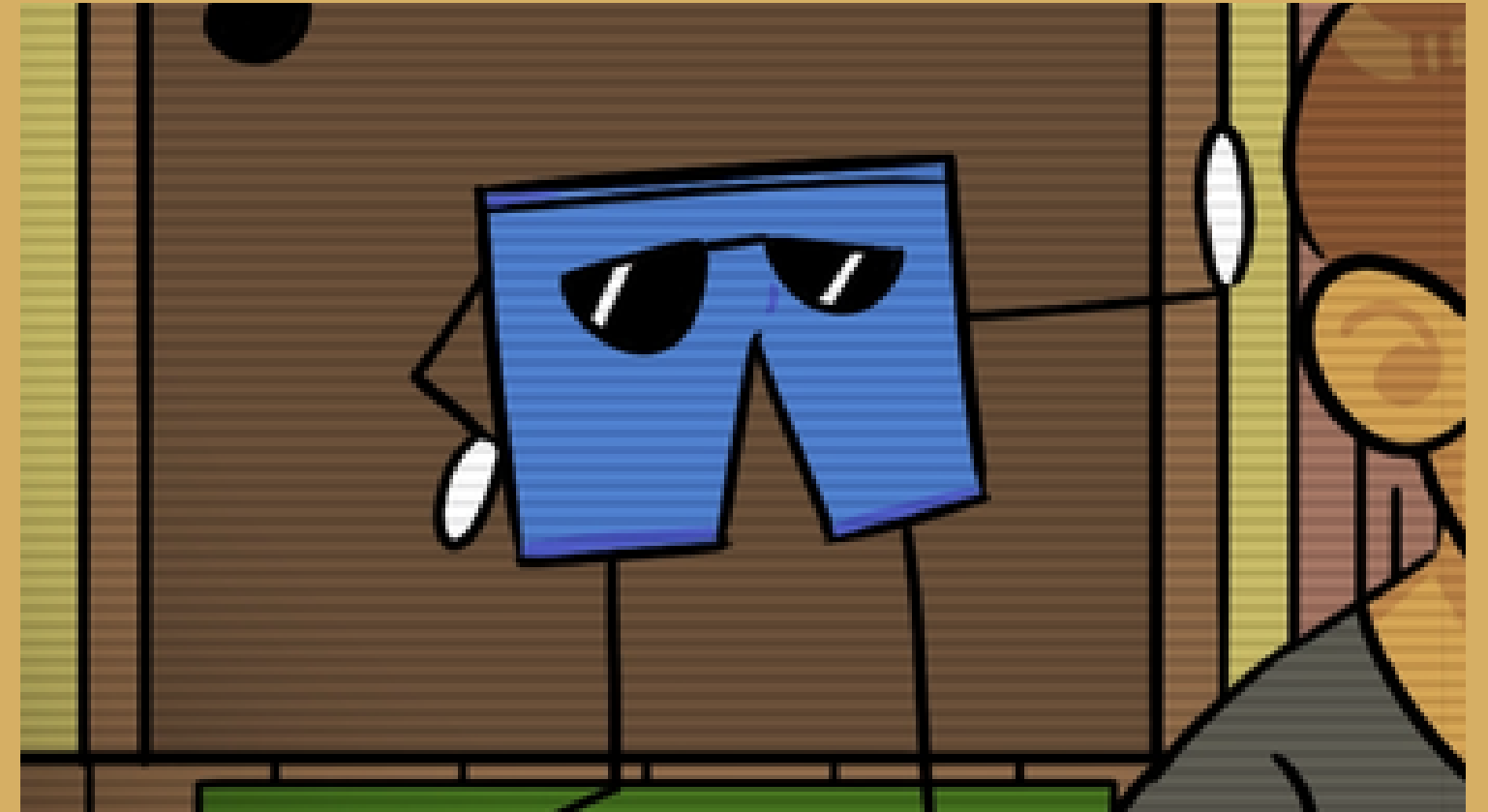
En este proyecto me encargue de toda la parte de programación e implementacion de el arte dentro de el motor Unity. Las cosas mas importantes de estre proyecto fueron: La creación de las NPC, que interactúan por medio de una maquina de estados.

La interacción de los arrays de la cocina y de tu inventario.

Nudist Chili Survivor

<https://gaming-boxer.itch.io/nudist-chile-survivor>

Videojuego realizado en mi segundo año de diseño y desarrollo de videojuegos.



En este proyecto de Unity entre a la mitad y trabaje de programador, principalmente de las armas y habilidades.