Issac Alexander Guerrero Prado

Proyecto Final EDA

Prototipo de Videojuego (Nombre del juego pendiente)

Objetivo: Aprender a usar los motores de videojuegos (en este caso Godot Engine) así como aplicar las estructuras de datos en los avances del proyecto de diversas formas. Y como resultado final poder proporcionar un juego que sea capaz de entretener a la audiencia y que tenga un nivel moderado de complejidad.

Alcance del proyecto: Un solo nivel que sea capaz de tener muchas interacciones, que muestre la jugabilidad y estética de este y que a su vez ocupen varias estructuras de datos.

Introducción

Godot Engine es un motor de videojuegos libre, lo que lo vuelve una herramienta accesible para todos y lo vuelve ideal para comenzar a programar videojuegos.

Este motor fue desarrollado principalmente por compañías latinoamericanas, sin embargo, al rivalizar con grandes motores, como lo es Unreal Engine y Unity, Godot no ha tenido una gran difusión así que es desconocido para muchos. Aun así, es un motor con grandes capacidades y es importante poder mostrarlas al mundo de los desarrolladores.

Por esto mi proyecto tiene la importancia de poner a prueba las capacidades de este motor y de ser posible posteriormente comparar el resultado contra cualquiera de los otros motores mencionados.

Desarrollo:

Resultados:

Conclusiones:

Referencias:

<https://docs.godotengine.org/en/stable/about/introduction.html>

<https://docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/2d/index.html>