

A collage of vintage video game cartridges, controllers, and a hand holding a cartridge against a blue lightning background.

Proyecto Desarrollo de un videojuego móvil en Unity

Valdivia Guzmán, Alejandra María

(2017057783)

Cuadros Napa, Raúl Marcelo

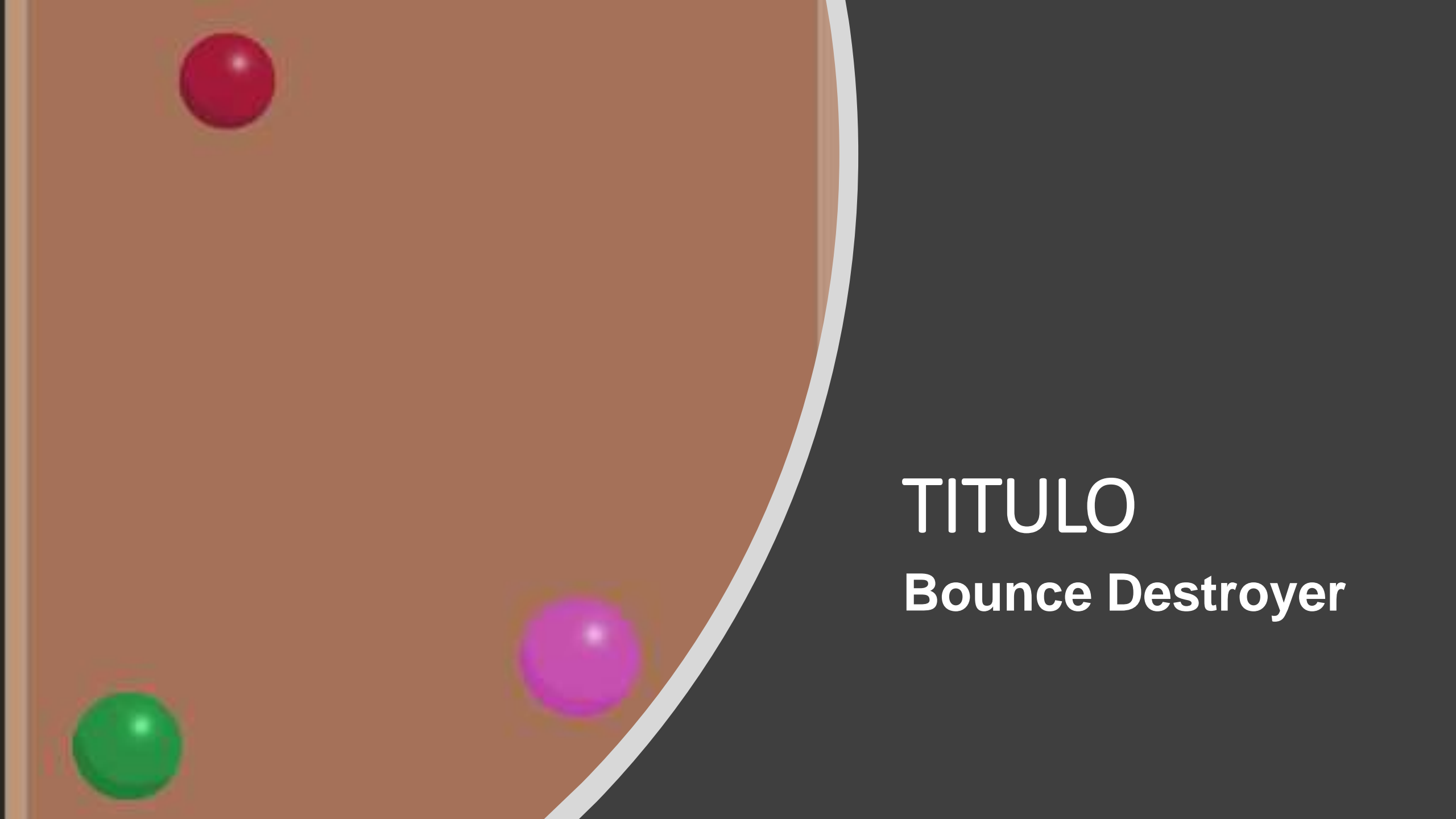
(2017057851)

Pazos Alarcón, Christian Joshua

(2016055164)

INTRODUCCION

- El siguiente proyecto de creación de un videojuego fue desarrollado para entretener a personas de todo tipo de edad, en sus dispositivos móviles, es un videojuego de entretenimiento sano y de sencilla interacción.



TITULO

Bounce Destroyer

AUTORES

- Raúl Marcelo Cuadros Napa
- Alejandra María Valdivia Guzmán
- Christian Joshua Pazos Alarcón





PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Actualmente la industria de videojuegos cuenta con una amplia gama de juegos en el mercado, muchos de ellos de entretenimiento de calidad y otros que no lo son, por ello hemos querido desarrollar con el conocimiento que poseemos actualmente un videojuego móvil apto para todo tipo de edad y que sea de entretenimiento sano.

OBJETIVOS

- Crear un videojuego móvil apto para todos, con los conocimientos que poseemos actualmente.

Tecnologías



unity



Metodología, técnicas usadas

Unity android build support

- Para compilar y ejecutar para Android, debe instalar el módulo de la plataforma Unity Android Build Support. También debe instalar el Kit de desarrollo de software (SDK) de Android y el Kit de desarrollo nativo (NDK) para compilar y ejecutar cualquier código en su dispositivo Android. De forma predeterminada, Unity instala un kit de desarrollo de Java basado en OpenJDK.



CONCLUSION

- En conclusión, el proyecto que realizamos va a contribuir de manera muy importante en la industria de los videojuegos, ya que se desarrolló un juego móvil sencillo, apto para niños y adultos, con una interacción sana.