

Alonzo, Cuevas, Martínez, Moo

Introducción

El proyecto de software busca reinventar juegos de mesa clásicos en formato de videojuego y se eligió un juego 1v1 basado en "Battle Ship", con temática medieval, programado en C. "Abyss Battle" se destaca por su mecánica de lanzamiento de proyectiles mediante cañones, una característica única en juegos de batallas navales. Es importante saber que se busca simular un juego 2D que busque una batalla entre 2 jugadores, con una mecánica de precisión en sus proyectiles con un software desarrollado.

Metodología

El proyecto se dividió en 2 partes: La documentación y el código ejecutable.

Documentación:

Se dividió a su vez en 2 etapas: En la primera etapa se busca una recopilación exhaustiva de de objetivos específicos del software, casos de uso, definición de estándar de codificación y tipos de usuario, además de tener bastante claro la descripción del software.

En la segunda etapa se espera una recopilación muy específica de los requerimientos funcionales y no funcionales, cumpliendo con los módulos de los objetivos específicos acordados en la fase anterior.

Codificación:

Dividido en 2 partes: La primera parte se buscaba recopilar información de bibliotecas, funciones e interfaces que se puedan implementar para la optimización del ejecutable, el cual se tomó 2 semanas en realizarse, seguidamente se inició el código ejecutable para luego obtener la versión finalizada del software.

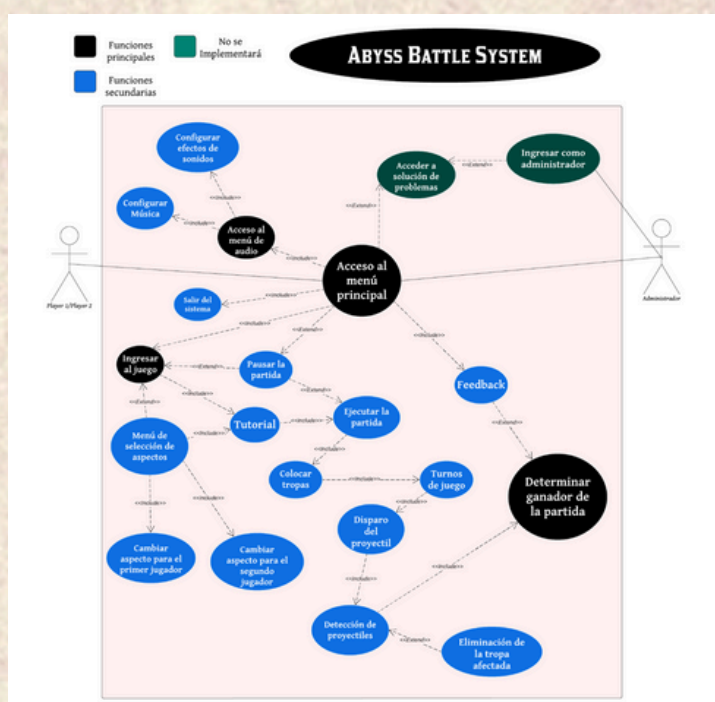


Diagrama de casos de uso en el cual se busca cumplir en el código

Resultados

Finalmente se realizó un código ejecutablem cumpliendo el objetivo de desarrollar el juego 2D 1v1 con mecánica de proyectiles precisos, en el cual cumplió con lo establecido en la documentación

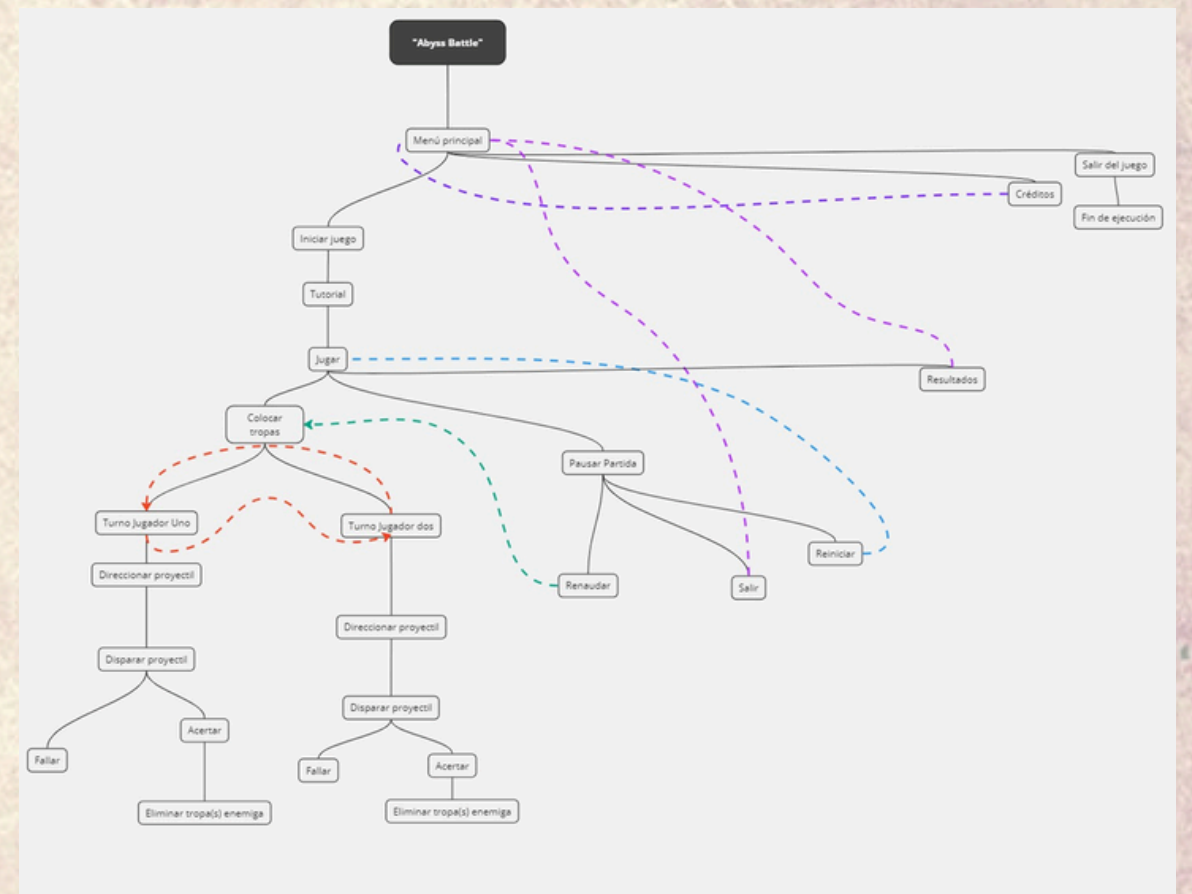
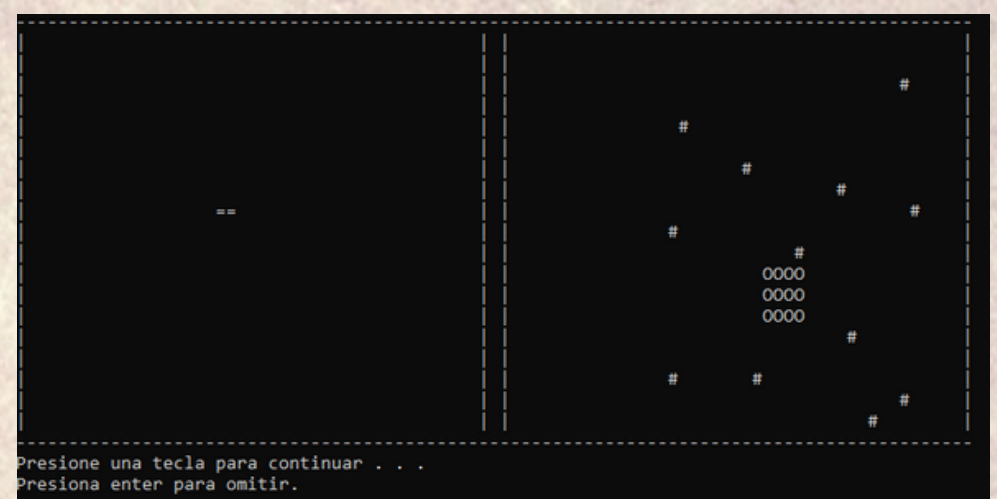


Diagrama a bloques en el que se especifica las diferentes opciones dentro del software

Conclusiones

El enfoque de este proyecto, centrado en la mecánica innovadora de lanzamiento de proyectiles mediante cañones, ofrece una propuesta única y distintiva en el de innovación sobre los demás proyectos realizados, logrando exitosamente un ejecutable en lenguaje C capaz de detectar una partida 1v1 en el cual se aplican trayectorias y fuerzas de los cañones. Aunque otros juegos presentan características similares en términos de jugabilidad y modalidades de juego, la singularidad de "Abyss Battle" radica en su enfoque estructurado en el lenguaje C y su orientación hacia el juego local en computadoras.



Software ejecutable “Abyss Battle”