

**Generalitat de Catalunya**

**Departament d’Ensenyament**

**CICLE FORMATIU GRAU SUPERIOR**

**DESENVOLUPAMENT D’APLICACIONS MULTIPLATAFORMA**

##### Curs: 2013-2014

<Espai reservat per posar títol del projecte i logotip>

**Memòria Presentada per:**

<espai reservat per posar el nom dels membres del grup>

Sabadell, 30 de Maig de 2014

RESUMEN

Este proyecto es una pequeña demo de un videojuego en 3D.

La idea de hacer este proyecto empezo con un grupo de amigos, Estos estudian cosas relacionadas en 3D. Entonces pensemos en hacer un pequeño proyecto donde podamos mostrar nuestros conocimientos y divertirnos un poco.

Originalmente el juego iba a ser un juego mas cómico, es decir, las texturas, los personajes, el ambiente etc,,, se iban a parecer más estilo anime, pero finalmente decidimos hacerlo más real porque personalmente lo veíamos mas “bonito” para los ojos y llamaría más la atención a la gente, ya que mas real sea el juego, más gusta a la “ gente”.

Despues de saber el estilo que tendría el juego, teníamos que plantearnos la historia que tendría el juego, y pensemos en hacer una protagonista la cual debería de ayudar a un pueblo que esta siendo atacado por estrañas criaturas que no se sabe el origen de ellas.

INTRODUCCION

HERRAMIENTAS UTILIZADAS

INTRODCUCCION UNITY

Este proeycto esta echo en unity, que este es un moto de videojuegos multiplataforma. Este esta disponibles como plataforma de desarrollo para Microsoft Windows y Os x, permite crear juegos para todo tipo de “dispositivos”, Windows, OS X, Linux, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Vitam Wiim Wii U, Ipad, iphone, adroid y Windows Phone. ÇTambien dispone de un plugin el cual deja desarollar videojuegos de navegadora tanto para Windoes como para Mac.

La versión que hemos utilizado en este proyecto ha sido la versión 5.0.1, que es la ultima en este momento.

LENGUAJE UTILIZADO

La herramienta que utilizo que es unity, deja utilizar dos lenjuages. Estos son Csharp y JavaScript., que son leguajes orientado a objetos.

En un principio pensé en hacerlo desde un principo todo en C Sharp, que me era mas fácil, pero he llegado en algún momento haceindo el juego que he visto documentación o tutoriales lo cuales estaba en Java Script y me ha sido mas comodo juntar los dos lenguajes ya que este programa deja hacerlo.

Entonces finalmente tiene un mezcla de los dos.

Voy hacer una pequeña explicación de ellos:

C Sharp es un lenguaje de prorgamacion orientada a objetos, como he comentado anteriormente, que esta estandarizado por micrososft como parte de su platafroma . NET.

SU sintaxis es muy básica que deriva de C, que es un lenguaje que hemos visto en el ciclo que e estado realizando, y C ++, y utiliza el modelo de objetos de la palfatorma . NET.

JavaScript es un lenhuaje de programación interpreado, como hemos dicho antes también es orientado a objetos.Este lenguaje es conocido por implementarse en en navegadores de web, permitiendo mejoras en la iterfaz del usuario.

<https://unity3d.com/es/learn/tutorials/modules/beginner/scripting/c-sharp-vs-javascript-syntax>

La programación orientada a objetos o POO, es un paradigma de progamacion que usa los objetos en sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informaticos. Este esta basado en varias técnicas, incluyendo herencia, cohesión, abstracción, polimorfismo, acoplamiento y encapsulamiento.

OBJETIVOS INICIALES

El juego se ha ido realizado en el tiempo que el isnstututo nos ha dejado para el poryecto final, aproximadamente 4 semanas.

Los objetivos inciiales que tenemos son :

-Tener un personaje el cual se mueva, salte, corra, se acgache etc.

-Tener un inventario para que pueda guardar cosas durante la realización del juego.

-Interactuar con algunos NPCs, es decir personajes que hay en el juego.

-Subirse algún vehiculo, ya sea coche o moto.

-Que haya algunas dificultades en el recorrido del juego, es decir, algún rompecabezas o juego para seguir avanzando en el.

-Menu inicial, donde puedas empezar el juego o cambiarle algunos ajuste de este.

-Pausar el juego cuando el jugador lo necesite.

-Guardar partidas.

-Poder matar criaturas en el juego.

-Tener armas y disparar con ellas.

-Escalar con el pesonaje.

-Que tenga sonidos

OBJETIVOS QUE SE HAN CUMPLIDO

**DESARROLLO DEL JUEGO**

El primer dia que empeze el proyecto hice una nuevo proyecto importanto todos los paquetes que hay predefinidos en unity, que estos sirven para tener cosas como, materiales, texturas, y algunos scripts muy básicos etc.

FOTO

Lo primero que hice fue importar el carácter de tercera persona que ya viene en unity predefinido para ir empezando hacer cosas con el. Más adelante debería tener otro perosonaje ya que mi compañero de trabajo, que es el que anima en 3D tendría que haberlo echo, pero por los motivos que he comentado al principio de este documento no lo ha hecho.

Entonces utilize este personaje el cual ya tiene el primer punto que queríamos del proyecto. Aunque la cámara que llevaba predefinida no me gustaba entonces hice otra con las cualidades que yo buscaba en ella.

Empece a preguntarme exactamente que quería que tuviera el juego, es decir, la historia que tendría que seguir el protagonista. Entonces pensé que estaría bastante bien que el protagonista tuviera que salvar a un pueblo de algunas critaturas extrañas que realmento no se sabe de donde vienen.

Entonces el primer entorno que propuse fue que el protagonista se encontrara en mitad del campo donde habira un personaje el cual si se acerca a el le pide ayuda.

Este le dice que tiene que ayudarle a pasar a la otra banda del muro que es donde esta su ciudad ya que nadie le habre la puerta y no se sabe el porque exactamente.

Entonces en ese momento fue un buen momento de hacer algun juego el cual pensé que le direa a una palaca, que esta estaría escondida en el mapa, la cual sea un trigger, que hace que cuando pase por encima de ella se active unas

PAGUINAS WEB

<http://es.wikipedia.org/wiki/Programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos>

<http://es.wikipedia.org/wiki/C_Sharp>

<http://es.wikipedia.org/wiki/JavaScript>