



---

## **CENTRO AGROTURISTICO REGIONAL DE SANTANDER**

---

**Evidencia de desempeño: GA7-220501096-AA2-EV01 codificación  
de módulos del software según requerimientos del proyecto**

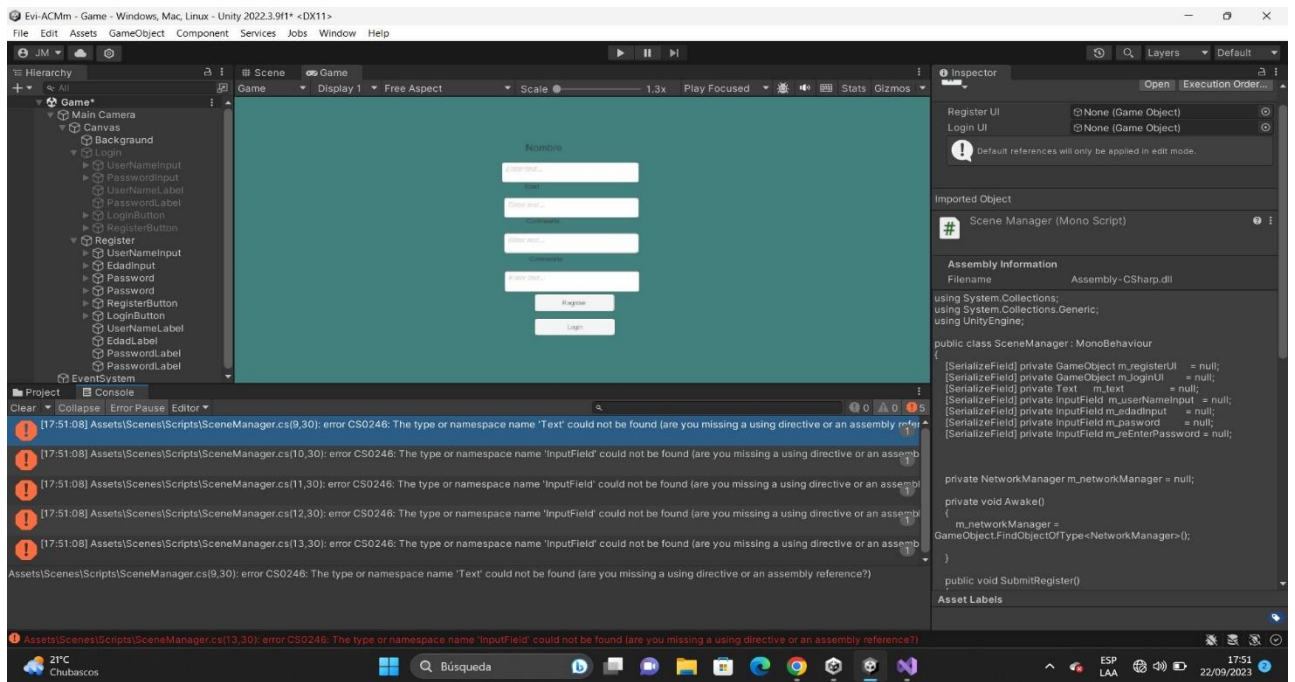
Presentado por: Jhon Gerardo Sepulveda Lezcano

Presentado a: Israel Arbona Guerrero

Ficha:2547416

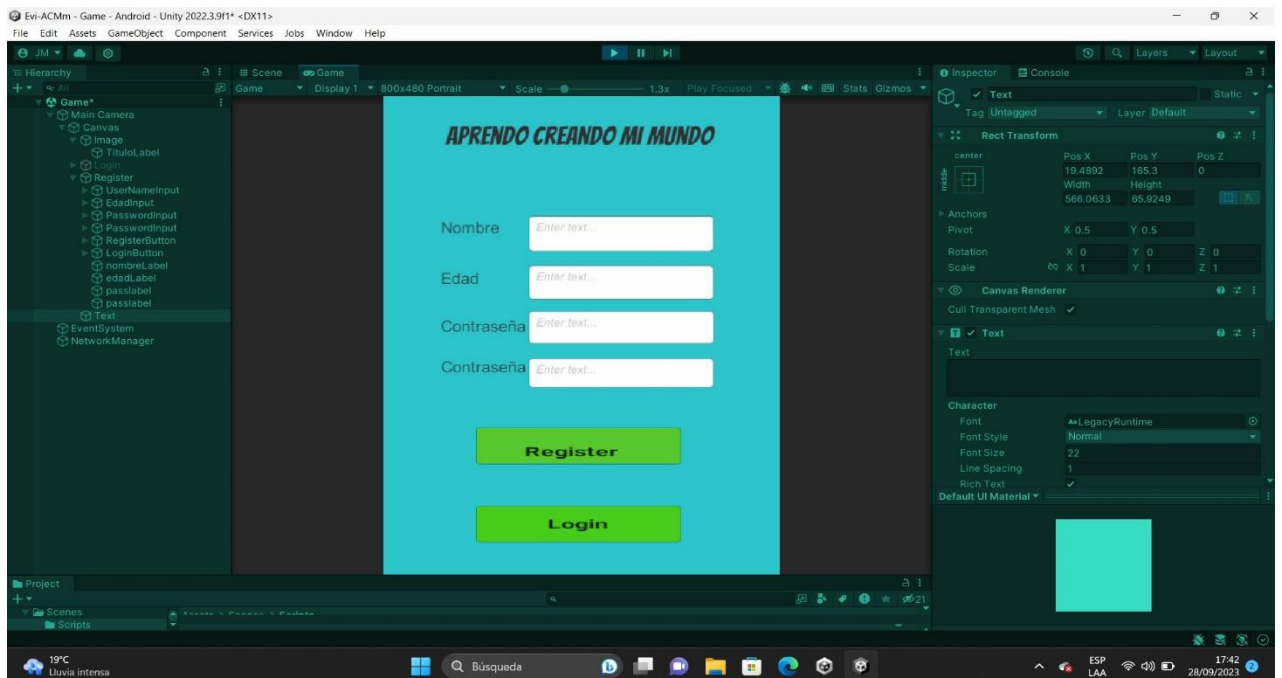
## **Introducción:**

Bueno como es sabido mi proyecto de software es un videojuego desarrollado en unity usando como lenguajes de programación c#, y php; php para establecer la conexión ala base de datos, y hacer los procesos de registro y login en la escena de autenticación, y uso c# para manejar todo el proceso de interacción con los inputs para ingresar la información y posteriormente enviarla a la base de datos ya sea para el proceso del registro, y para establecer los procesos del login y manejar la lógica para usar los botones que están en la escena, e interactuar con los gameobjects que representan los elementos que se arrastran para darle vida al mundo en la escena al ser arrastrados y establecer las relaciones entre los gameobjects.

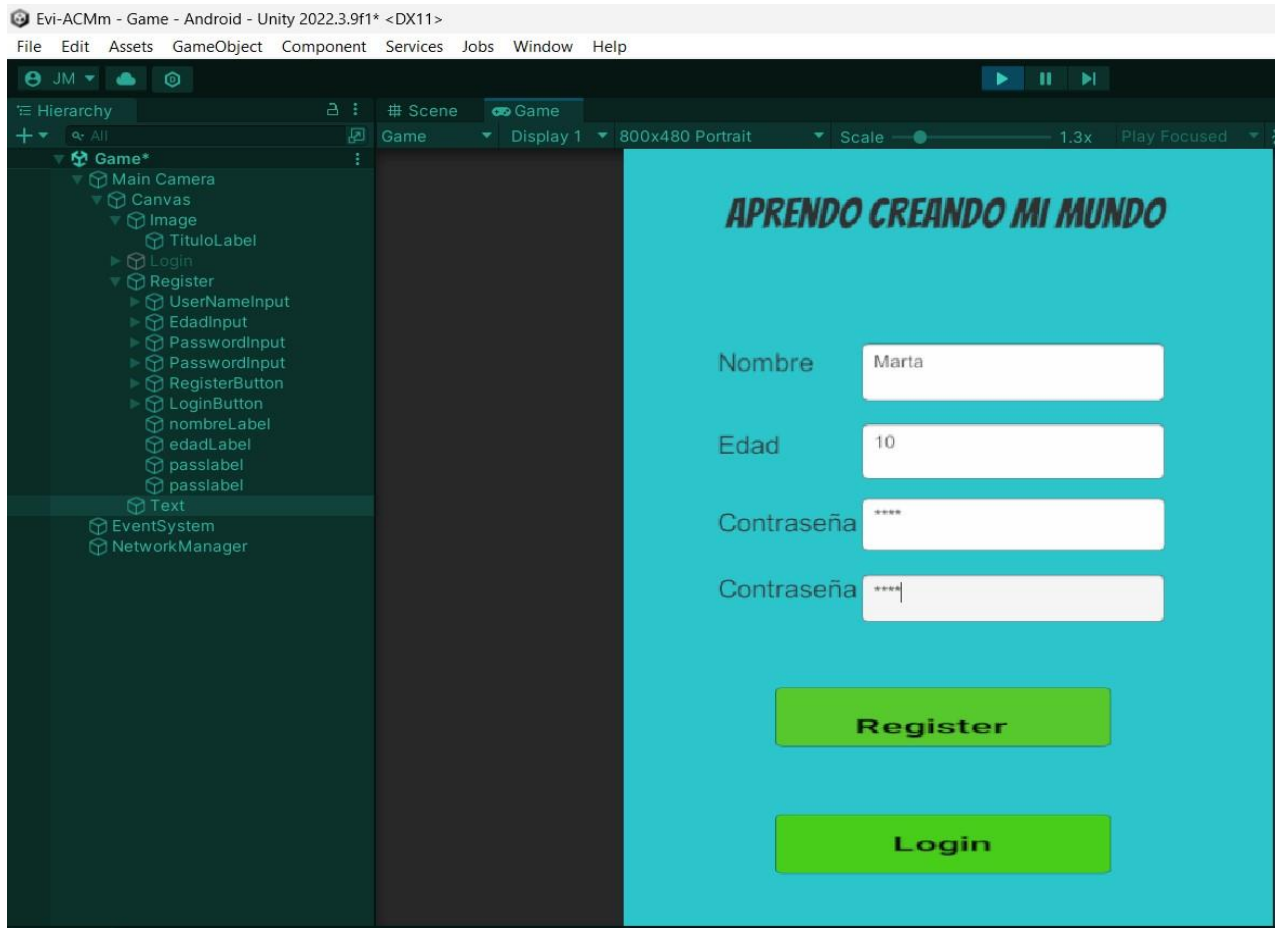


Este es un recuento del proceso en el que se llevó para la elaboración del proyecto, obviamente se presentaron muchas dificultades pues no tenía ningún conocimiento en la programación, así inicié este proceso de la creación del videojuego, pero claro que con la tutoría del instructor maravilloso y bien preparado poco a poco fui solidificando mis conocimientos para comprender conceptos pilares de la programación.

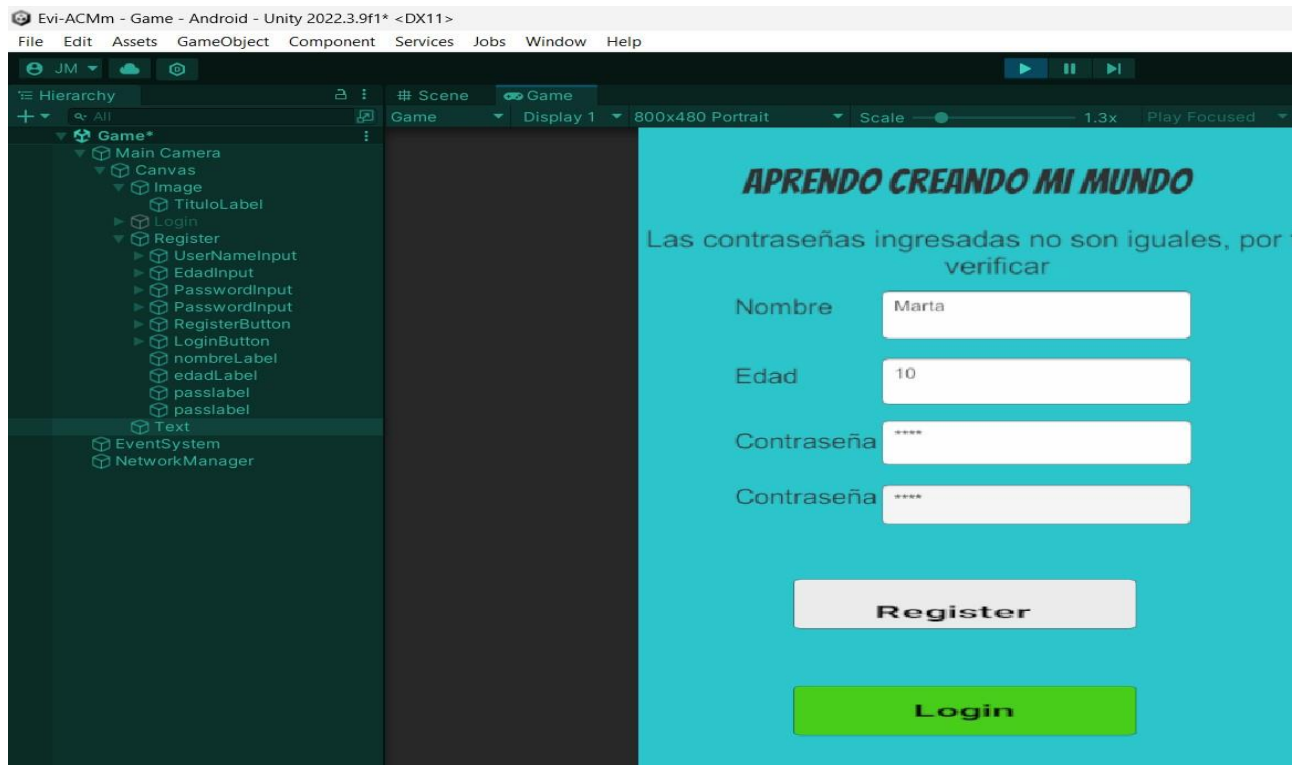
## Evolución de la interfaz



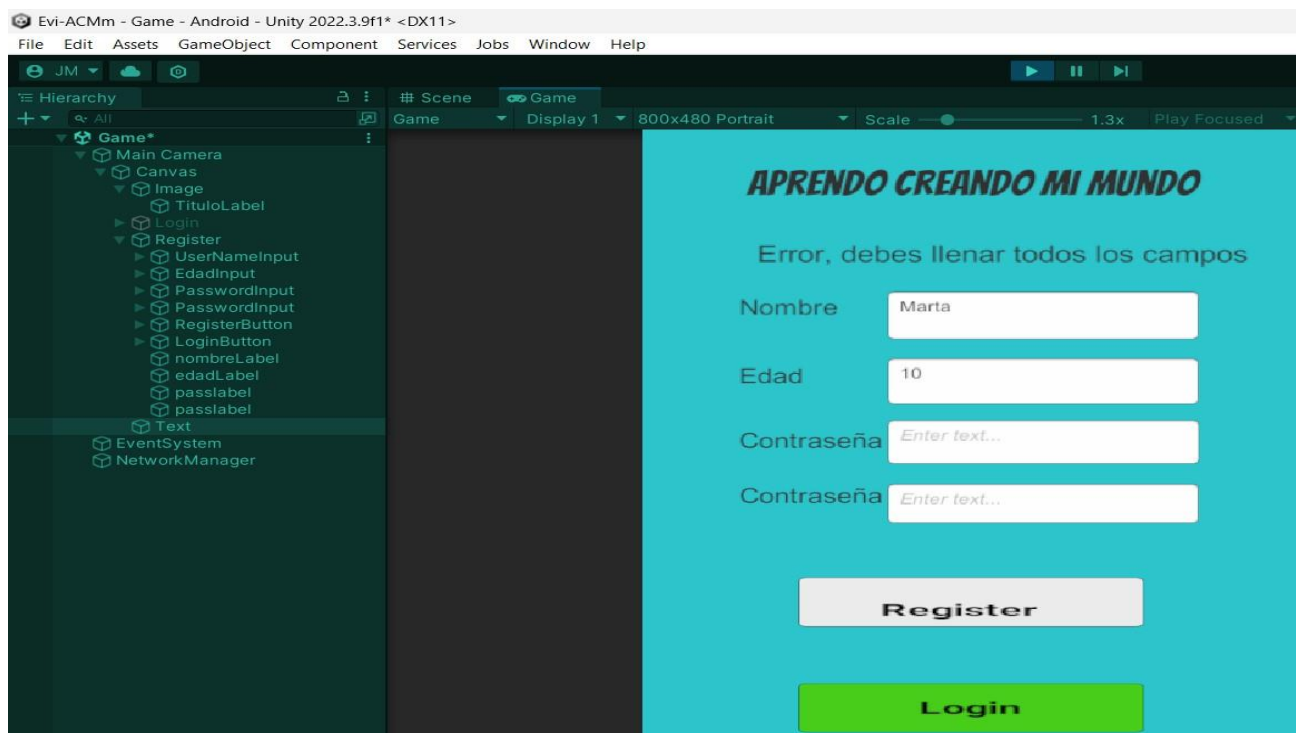
## Ingreso de datos en los campos



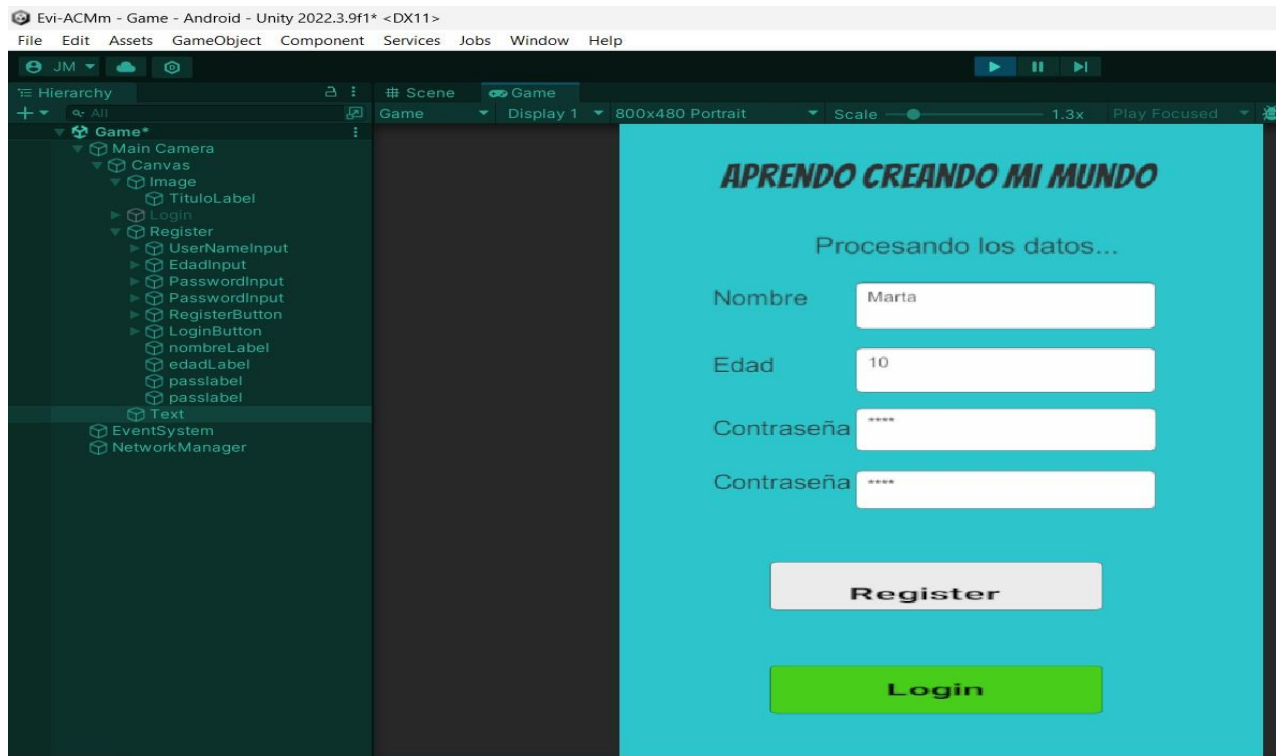
## Prueba de restricción para que las contraseñas sean iguales



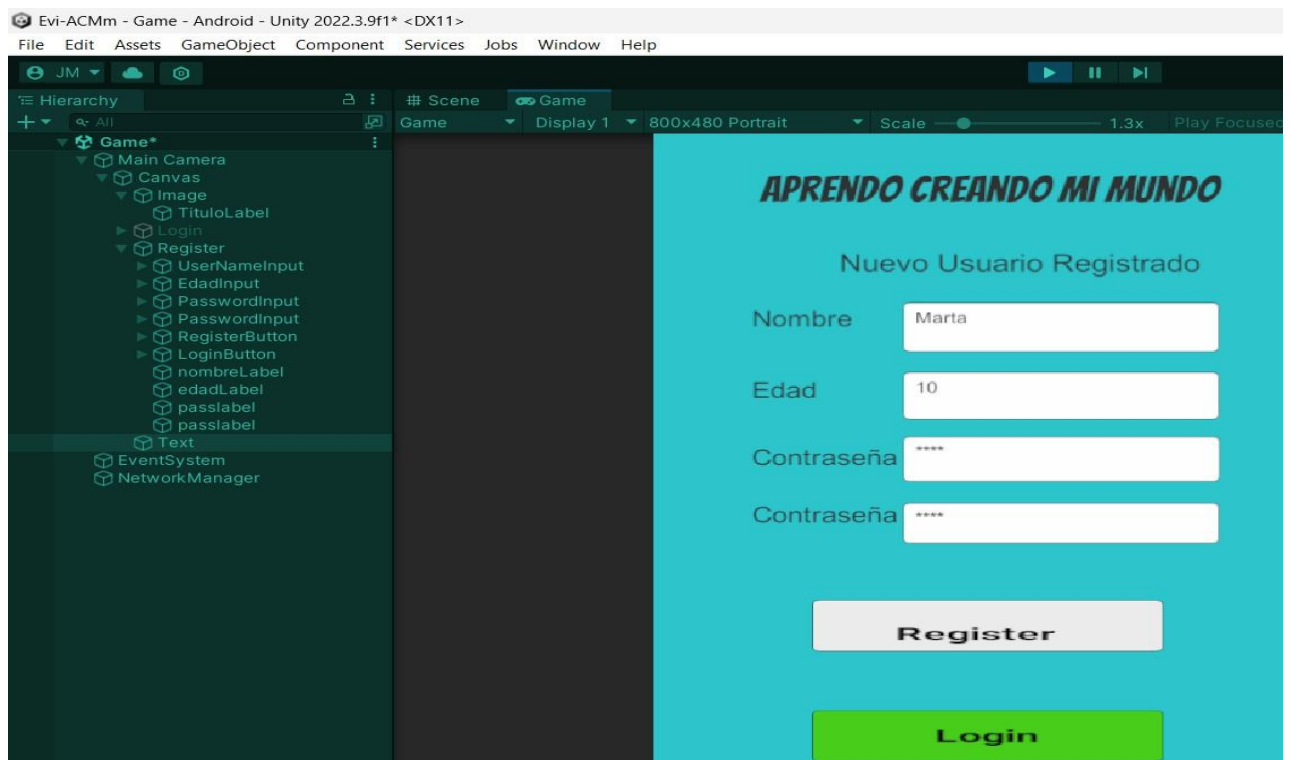
## Restricción para rellenar todos los campos:



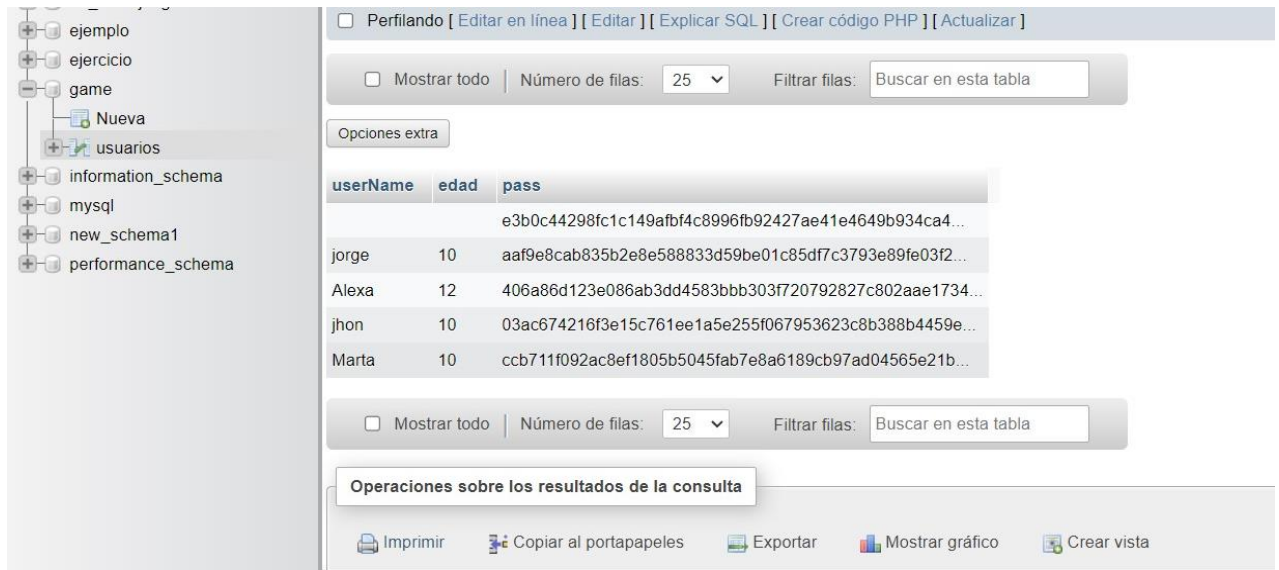
**Bueno cuando los datos ingresados no tienen ninguna novedad**



**Cuando ya los datos del nuevo usuario se registra en la base de datos**



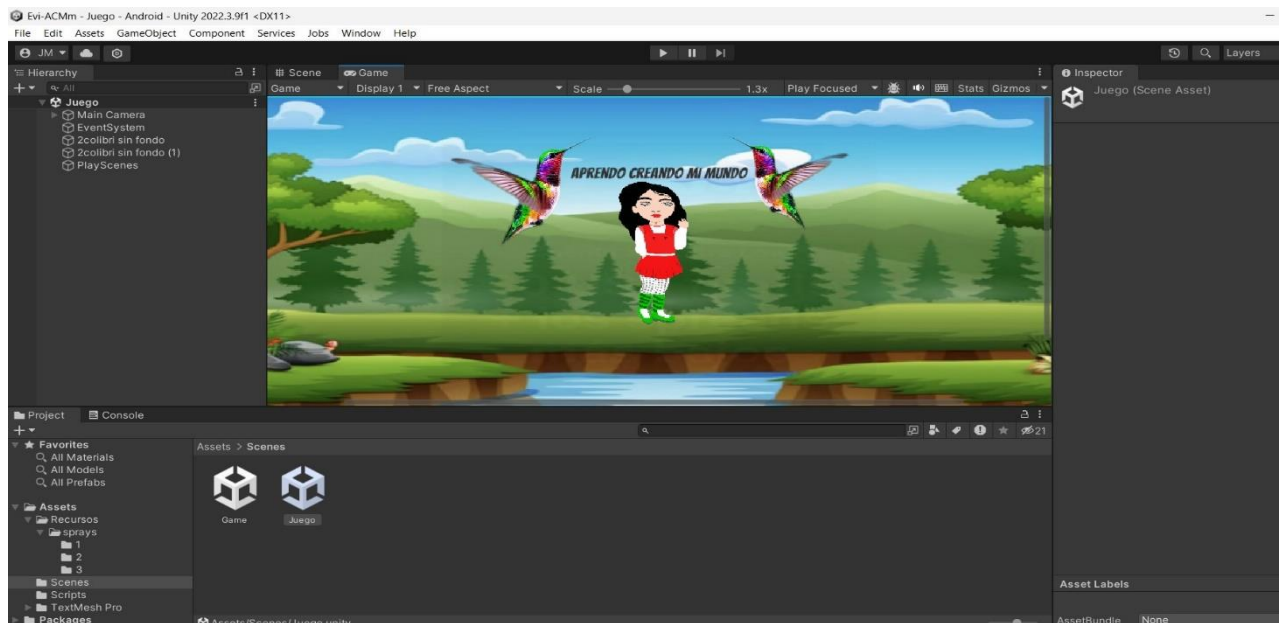
## Registro prueba de un nuevo usuario en el SGDB



The screenshot displays a web application interface for managing a database. On the left, a tree view shows the database structure with folders for 'ejemplo', 'ejercicio', 'game', 'usuarios', 'information\_schema', 'mysql', 'new\_schema1', and 'performance\_schema'. The 'usuarios' folder is selected, showing a table with columns 'userName', 'edad', and 'pass'. The table contains five rows of user data. The interface includes search and filter controls at the top and bottom, and a section for operations on the query results at the bottom.

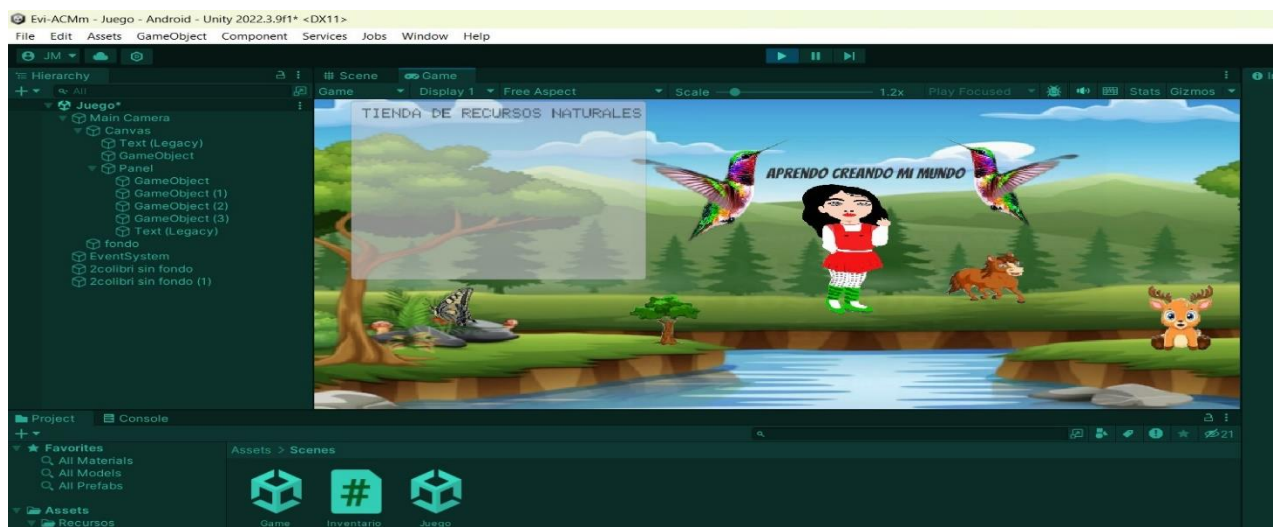
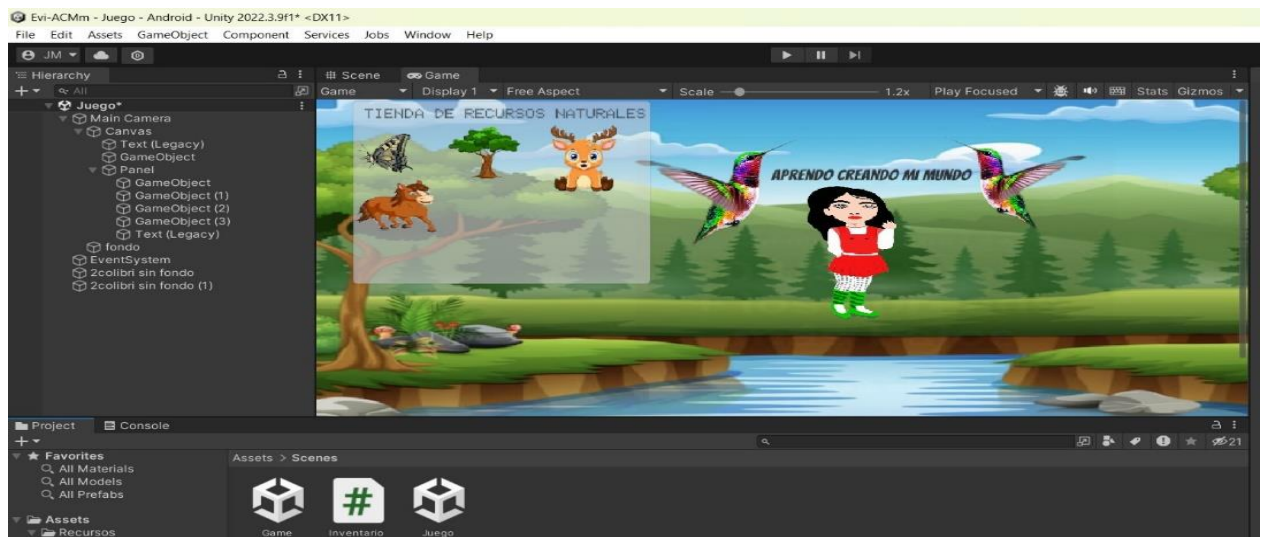
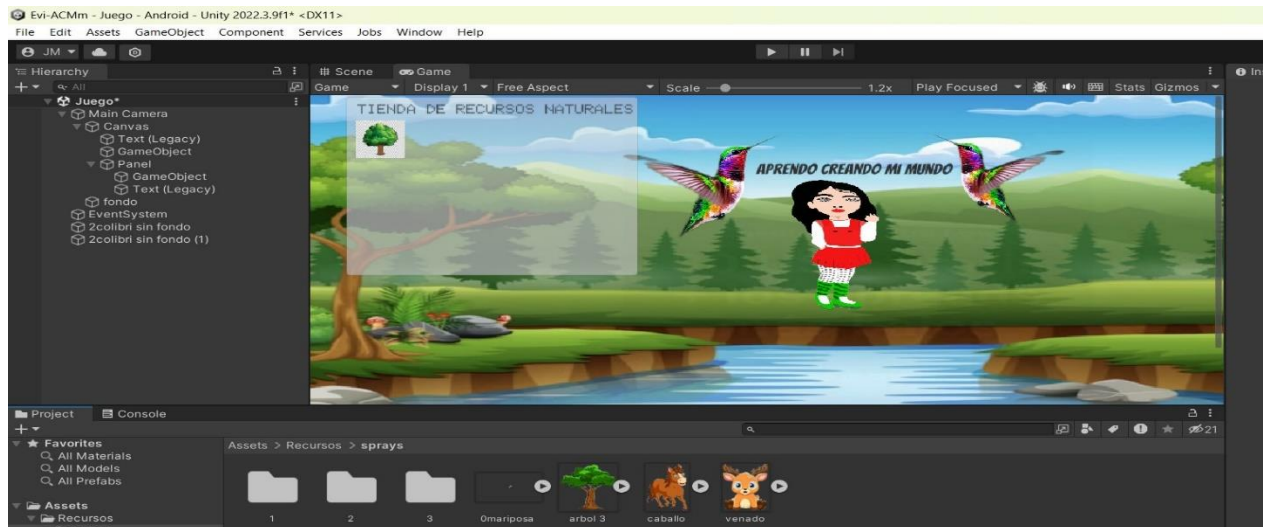
userName	edad	pass
		e3b0c44298fc1c149afb4c8996fb92427ae41e4649b934ca4...
jorge	10	aaf9e8cab835b2e8e588833d59be01c85df7c3793e89fe03f2...
Alexa	12	406a86d123e086ab3dd4583bbb303f720792827c802aae1734...
jhon	10	03ac674216f3e15c761ee1a5e255f067953623c8b388b4459e...
Marta	10	ccb711f092ac8ef1805b5045fab7e8a6189cb97ad04565e21b...

## Creación de la escena a la cual se accede luego del login





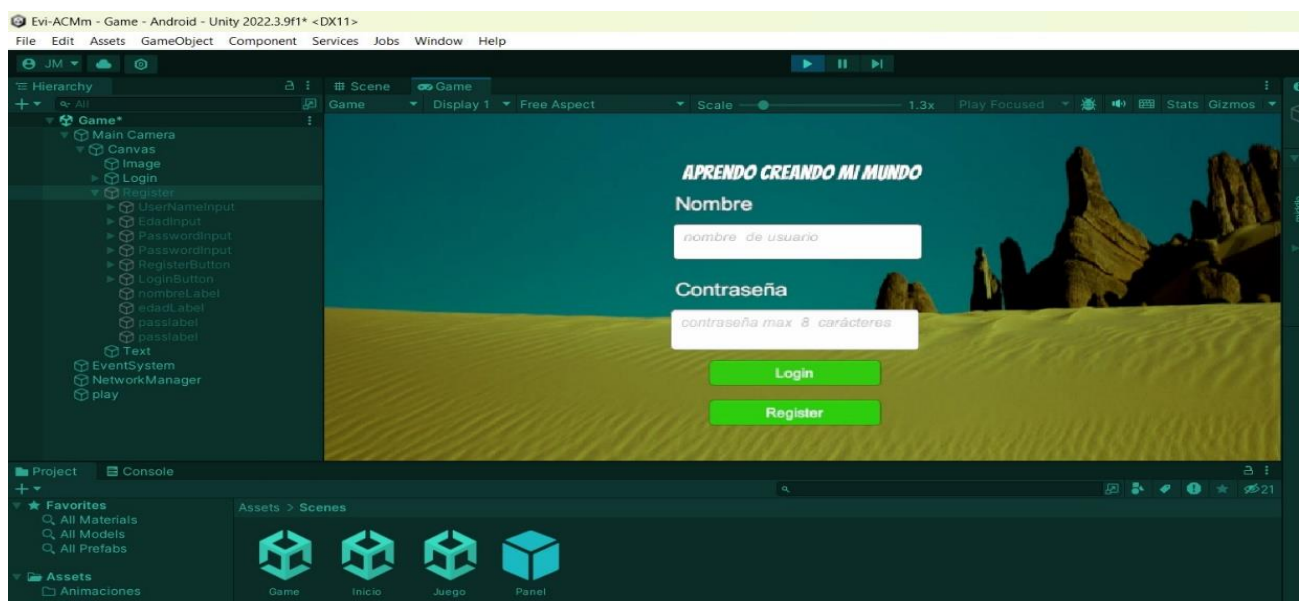
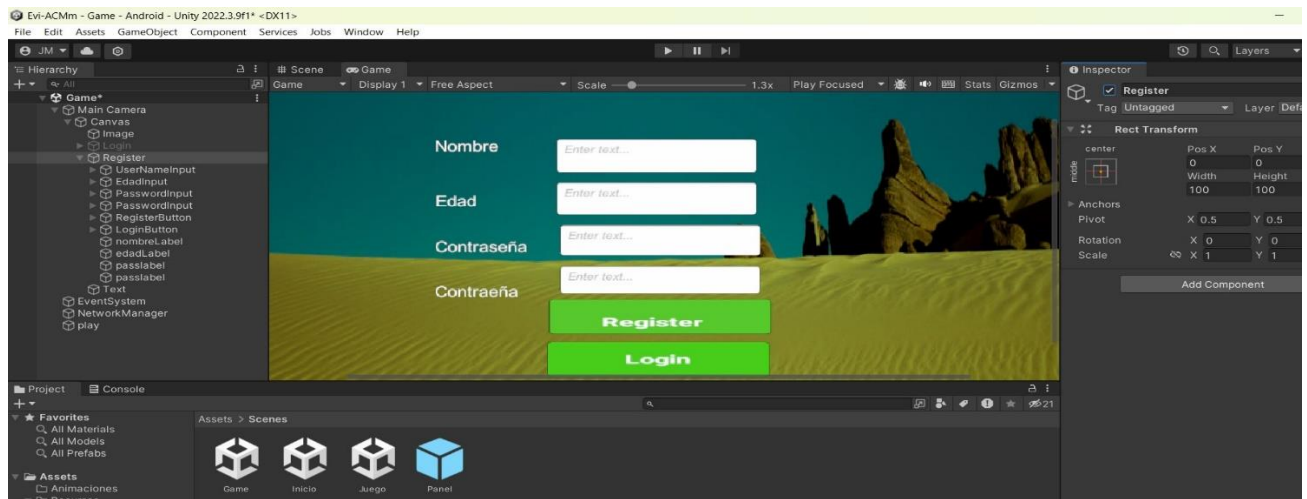
## Adecuación de la escena del videojuego







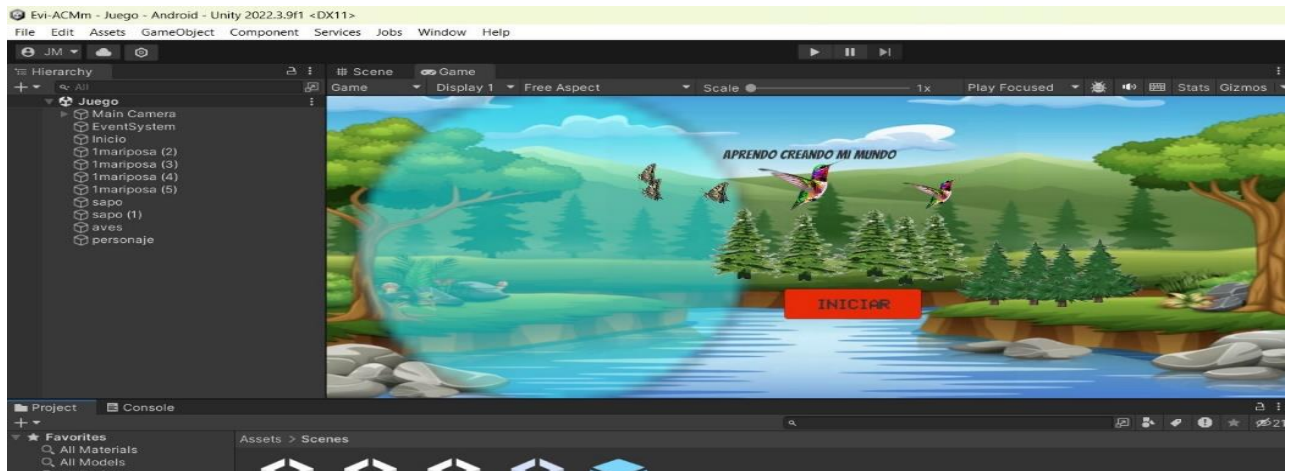
## Configuración de las interfaces como quedaran, en definitiva



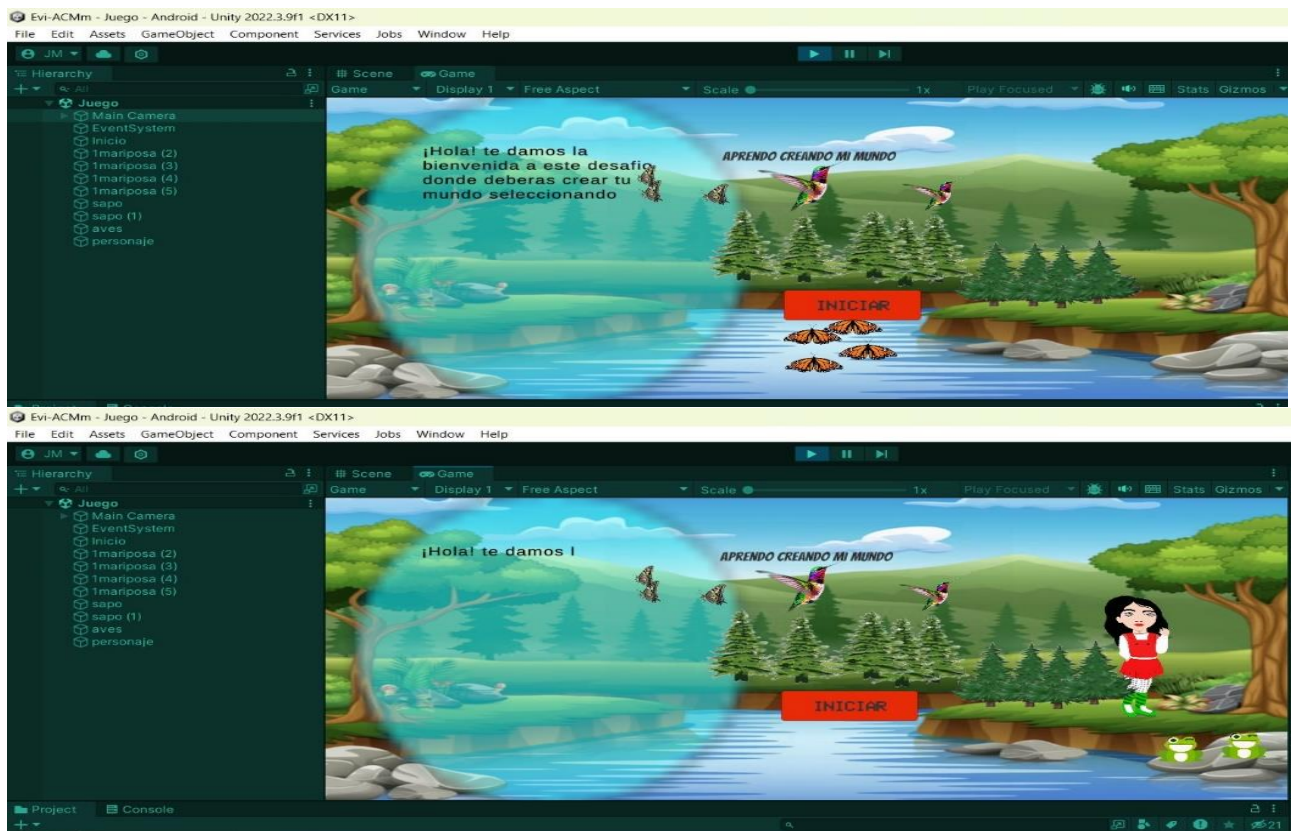
## Estructura del juego en escena

**Nota:** Bueno luego del proceso del registro y login se accede a una escena que da la bienvenida al jugador, donde lo contextualiza de la dinámica del videojuego

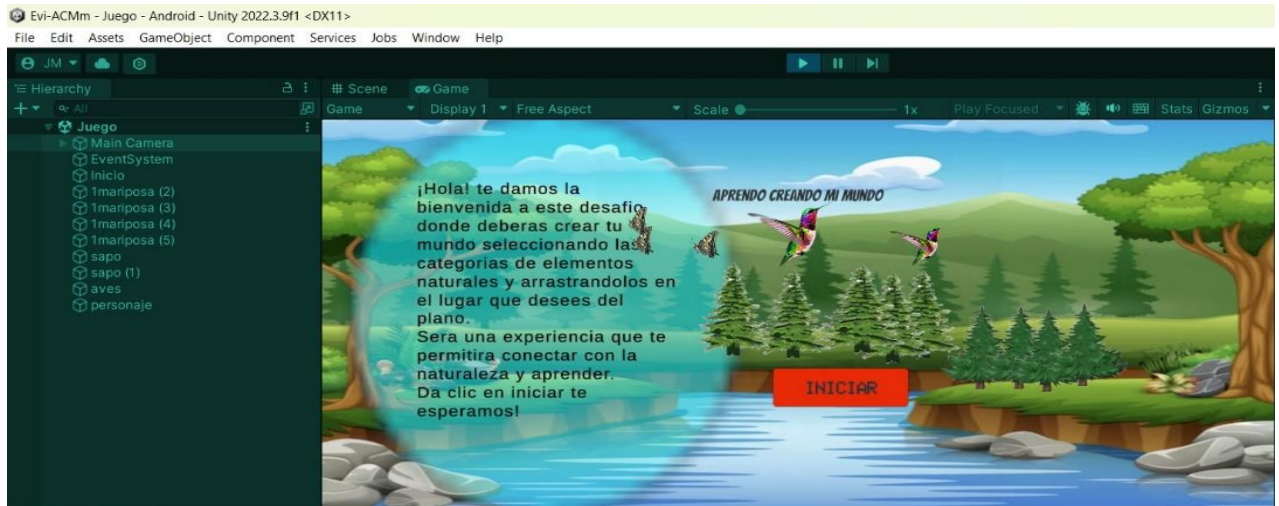
Esta es la interfaz inicial



Cuando se carga queda así, tiene animaciones de los elementos y en el dialogo el mensaje va acompañado con un audio que dice lo mismo; es el mismo mensaje del dialogo.







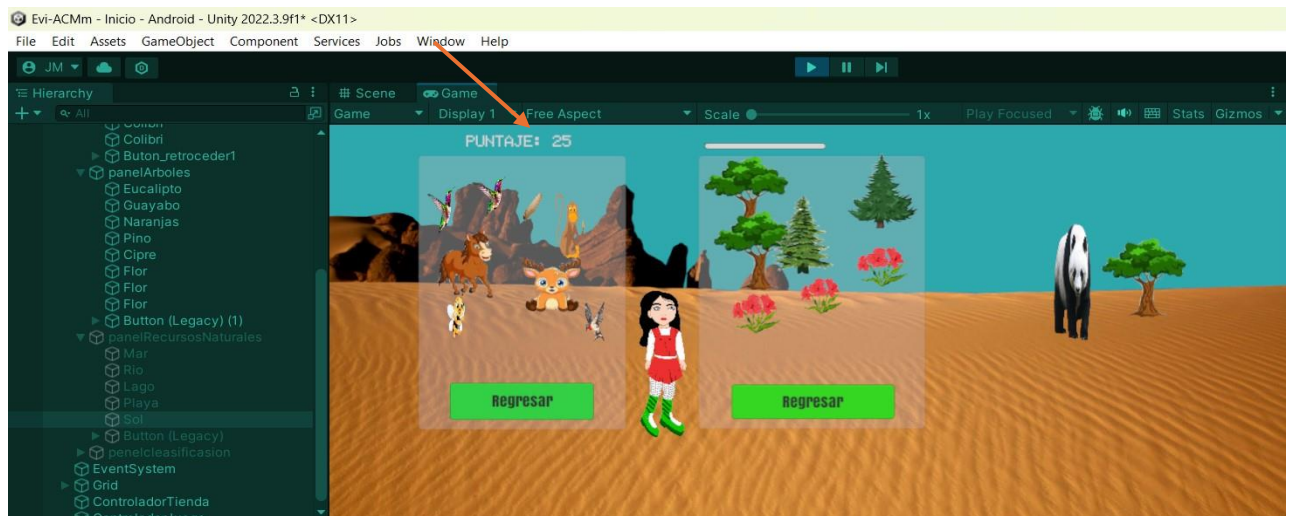
## Escena del Juego



**Nota:** Bueno el juego se trata de arrastrar elementos a la escena que están estrechamente relacionados, si se arrastran los elementos relacionados se suman 15 puntos, si los elementos arrastrados no tienen relacion se restan puntos al jugador y cuando el puntaje llega a cero se direcciona a otra escena que contiene un botón para volver a intentarlo



Aquí se evidencia que al puntaje del jugador se le sumaron 15 puntos



En caso tal de que el puntaje llegue a 0 se direcciona al jugador a esta escena

