**PRESTIGIO CLICKERS**

**Integrantes**

**Valeska Acuña.**

**Jorge Barrios.**

**Andrés Pino.**

**Abraham Sánchez.**

1. **Descripción del problema:**

Los Juegos “Iddle clickers” o simplemente clickers son una categoría de videojuegos bastante popular en la actualidad, esto debido a que no tienen dificultad y cualquier persona puede jugarlos, sean niños o adultos. Son videojuegos que generan satisfacción, ya que, a medida que uno va progresando puede ir viendo las mejoras que se van consiguiendo.

Son sencillos al momento de jugar, solo es necesario hacer click en la pantalla o botón (incluso en algunos casos solo es necesario esperar a que el juego genere “puntaje” solo) para ir consiguiendo diferentes mejoras (como mayor cantidad de “puntos” por click o la generación de puntos sin la necesidad de hacer clicks) a lo largo del juego.

1. **Análisis del problema:**

Como los clickers son juegos sencillos y divertidos al momento de jugarlos, decidimos crear nuestro propio juego clicker, que en nuestro caso llevará el nombre de “Prestigio Clickers”.

Utilizaremos conceptos de nuestra universidad, Universidad Técnica Federico Santa María (UTFSM), y que al ser utilizado por un estudiante de esta universidad, principalmente de la carrera Ingeniería Civil Telemática, podrá entender muchas cosas del juego, como el nombre de los distintos “update” que tiene el juego, que llevan el nombre de los ramos o cursos que se imparten en la carrera.

Cómo el juego es sencillo y sin mucha complejidad buscamos que los estudiantes puedan aliviar el estrés, distraerse jugando después de sus clases o durante las pausas que toman cuando estudian y pasar un buen rato jugándolo.

Obviamente el juego no está limitado a estudiantes de la UTFSM, también puede ser jugado por personas externas, la idea es crear un juego divertido para todas las personas. También se le puede dar otros usos al juego, no solamente para aliviar el estrés, se puede utilizar para divertirse o pasar el rato mientras se espera algo, incluso se podría llegar a utilizar para fisioterapia, ya que solamente consiste en hacer clicks, personas con problemas de movilidad en dedos o manos podrían jugarlo y así ayudarlos en su rehabilitación.

Algo que se nos olvidó mencionar es que el juego al ser sencillo puede ser jugado en cualquier dispositivo sin requisitos especiales.

1. **Casos de uso:**
2. **Ganar Prestigio:**

* **Nombre:** Ganar Prestigio.
* **Propósito:** El usuario genera prestigio las veces que él desee.
* **Actores:** Usuario.
* **Evento:** El usuario hace clicks en el “Prestigio” para ganar prestigio (puntos del juego).
* **Post-Condiciones:** Ganara prestigio dependiendo de lo avanzado que esté en el juego.

1. **Subir de nivel los ramos:**

* **Nombre:** Subir de nivel los ramos.
* **Propósito**: El usuario subirá de nivel el ramo que desee.
* **Actores:** Usuario.
* **Evento:** El usuario hará click en el ramo que desee subir de nivel dependiendo del prestigio que lleve, todo esto según lo avanzado que este en el juego.
* **Post-Condiciones:** El nivel del ramo aumentará, lo que hará que aumente el prestigio por click.

1. **Adquirir nuevos títulos:**

* **Nombre:** Adquirir nuevos títulos.
* **Propósito:** El usuario adquirirá un nuevo título.
* **Actores:** Usuario.
* **Evento:** El usuario hace click en el titulo habilitado para él.
* **Post-Condiciones:** El usuario empezará a ganar prestigio de forma pasiva, dependiendo del título obtenido.

1. **Diagrama de clases:**

Pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. **Resultados de pruebas, errores o bugs:**

Mientras se desarrollaba el juego una de nuestras mayores dificultades fue realizar el conteo a tiempo real de las ganancias de prestigio. También problemas en enlazar de manera correcta las bibliotecas que utilizamos en este proyecto y hacerlas funcionar para que la opción de ganancia de prestigio de manera pasiva funcionara. Estas dificultades nos retrasaron un poco al momento de desarrollar el juego.

Una vez solucionados estos problemas o dificultades logramos realizar distintas pruebas en nuestro proyecto sin que se ocasionaran errores.

Aquí abajo podrán ver la interfaz de nuestro juego:

Imagen que contiene Calendario

Descripción generada automáticamente

Aquí podemos ver una imagen del juego en una etapa avanzada:

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, PowerPoint

Descripción generada automáticamente

Donde se fue probando cada acción sin que se generara algún problema como la acción de ganar prestigio al hacer clicks, mejorar los ramos y acceder a nuevos títulos para ir ganando prestigio pasivamente cada 1 segundo.

1. **Anexo**

Código Utilizado para el juego: <https://github.com/JorgeCoke25/Proyecto-POO-Grupo7>