

Videojuego para que los niños aprendan a programar.

Grado en Ingeniería Informática



Trabajo Fin de Grado

Autor:

Juan Esquerdo Roig

Tutor/es:

Rosana Satorre Cuerda

Carlos Villagrá Arnedo

Enero 2014

**Videojuego para que los niños aprendan a programar.**

UNIVERSIDAD DE ALICANTE

CURSO 2013-2014

Tutores

**Rosana Satorre Cuerda**

**Carlos Villagrá Arnedo**

Alumno

**Juan Esquerdo Roig**

**Índice general**

**Capítulo 1**

**Introducción**

* 1. **Aprender a programar**

Los lenguajes de programación han formado parte de los ordenadores desde sus inicios, concretamente Fortran fue el primer lenguaje de programación ampliamente conocido y exitoso (desarrollado entre 1954 y 1957). Fortran es un lenguaje de programación de alto nivel de propósito general, procedimental e imperativo, que está adaptado al cálculo numérico y a la computación científica.

Más adelante nacerían distintos lenguajes de programación con distintas características. Pero todos ellos tienen la finalidad de crear programas o tareas que exhiban un comportamiento deseado; para por ejemplo, resolver problemas numéricos; de aquí la importancia de aprender a utilizarlos.

Aprender a programar requiere frecuentemente conocimientos en varias áreas distintas, además del dominio del lenguaje a utilizar. Es por ello que aprender a programar puede ser una ardua tarea sino se dispone de los recursos correctos.

Actualmente se dispone de distintos recursos para el aprendizaje de la programación, se sigue disponiendo de los recursos tradicionales (libros, clases); pero el aprendizaje de los lenguajes de programación (y otras ramas) está tendiendo hacia recursos más interactivos; ya que si no tenemos metas concretas, o algún aliciente que nos anime a seguir, es posible que abandonemos el aprendizaje.

Podemos recurrir a métodos divertidos y estimulantes para aprender como por ejemplo aprender jugando. Y es que podemos encontrar juegos que nos permiten mejorar nuestras habilidades como programadores.

Una de las principales razones de la investigación y desarrollo de estos recursos interactivos (como por ejemplo los videojuegos) es debido a que desde una edad temprana puede resultar más fácil aprender el concepto abstracto de la programación; resultando para un niño más divertido el aprendizaje de los lenguajes de programación mediante un videojuego.

En la web podemos encontrar videos explicando distintos lenguajes de programación, páginas interactivas donde podremos comprobar las sentencias que estamos aprendiendo, cursos online y un largo etc. Pero estos recursos pueden llegar a resultar un poco tediosos y aburridos para un niño.

* 1. **Objetivos del proyecto**

Se desarrollará un videojuego para PC para que los niños aprendan a programar, y se centrará principalmente en el aprendizaje de diferentes estructuras de programación en diferentes partes del proyecto, aunque no es competencia de este proyecto el que el juego esté completo en su totalidad, si no que sea jugable y pueda mostrar los elementos que lo componen como la interfaz usuario y principalmente el aprendizaje de programación del juego, para lo que se usarán ciertos elementos como sonidos, música o fondos de pantallas que no son propiedad del autor de este trabajo de final de carrera sino que son de licencia “Creative Commons No Comercial” y que, en caso de usarse una parte o totalidad del presente proyecto en futuro proyectos comerciales, deberán ser removidos para evitar problemas legales.

Para lograr el objetivo, diseñará e implementará un sistema de interfaz GUI que permitirá al usuario interactuar con el videojuego y viceversa mediante sus elementos y navegar entre diferentes niveles y que será reutilizable en futuros proyectos en los que sea necesaria una interfaz de usuario en entornos gráficos.

Podremos elegir entre distintos tutoriales donde aprenderemos las sentencias básicas de programación y además un nivel final donde se aprenderán más características de las sentencias básicas; y la combinación de varias sentencias.

Habrá un personaje principal que controlará el usuario mediante las flechas y que al chocarse con diferentes obstáculos, podrá eliminar los obstáculos escribiendo la sentencia de programación correcta para ese evento; pasando a la selección de un nuevo nivel o avanzando en el nivel final, creando una sensación de avance progresivo durante el transcurso de la partida; además de adquirir el conocimiento de la sentencia que necesitara para posteriores obstáculos.

Para la comprobación de que la sentencia escrita por el usuario es correcta, se ha utilizado cadenas de texto; independientemente de los espacios, tabulaciones o saltos de línea que el usuario escriba; ya que cada usuario tiene una manera personal de escribir el código. Además mediante expresiones regulares y atributos de los String se consigue avisar al usuario si ha cometido un error y especificar en algunos casos que error (Olvidado un paréntesis, olvidado llaves).

* 1. **Metodología**

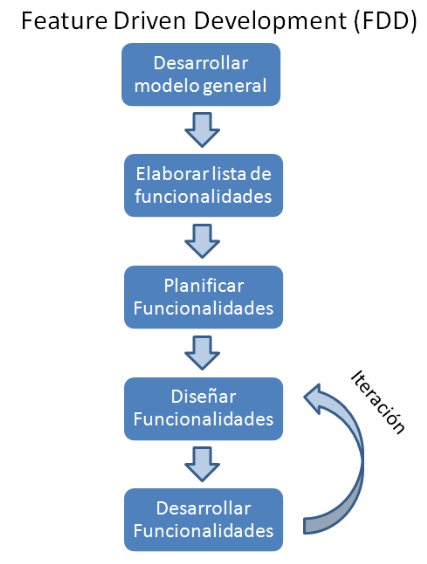
El desarrollo de un videojuego engloba ciertas limitaciones en la planificación como definición de requisitos débiles o poco específicos, largos periodos de construcción del proyecto que dificultan la planificación temporal, la necesidad de mucho aprendizaje y la incertidumbre de si ciertas partes van a ser viables o no al inicio. Por todo esto se ha decidido usar como metodología de trabajo una metodología ágil ya que se ajusta con la mayoría de restricciones comentadas.

Dentro de las metodologías ágiles hay varias opciones disponibles como Scrum, xP, ASD, FDD y muchas otras, pero se ha seleccionado FDD (Feature-Driven Development), debido a que el juego dispone de muchos niveles distintos y se pueden ir añadiendo al sistema como features en cada iteración.

Hay que tener en cuenta que aunque se haya usado una metodología ágil, estas suelen estar preparadas para trabajo en equipo, y dado que este trabajo se ha desarrollado de manera individual no se han seguido todas las características de la metodología al pie de la letra.

La metodología es iterativa e incremental y se compone de 5 fases, 3 de ellas iniciales en las que se crea una visión general del proyecto y se obtiene una lista de funcionalidades ordenadas por prioridad y las dos últimas fases en las que se itera por cada una de las funcionalidades de la lista y en las que se diseña y se implementa esa funcionalidad.

Las reuniones con el cliente (en este caso se entiende como ‘cliente’ a los tutores del TFG) se han realizado en periodos de 1 semana en los que se mostraban los resultados finales de la funcionalidad programada para la iteración y se recogía el feedback para modificar si fuera necesario y posteriormente se iniciaba la siguiente iteración hasta que el producto estuviera terminado.



*Fases de la metodología FDD*

La aplicación de la metodología puede observarse con más detalle en el capítulo 10, donde se analizan las horas dedicadas al proyecto, así como su distribución por módulos que han servido como base para la organización a base de features de la metodología.

**Capítulo 2**

**Estado del arte**

* 1. **Juegos para aprender a programar**

Los videojuegos para aprender a programar podríamos incluirlos en el género de juegos educativos (especializados en la enseñanza de aprender a programar) y la idea principal es que el jugador avance en diferentes niveles, enfrentándose a obstáculos durante el camino para aprender de manera progresiva a programar.

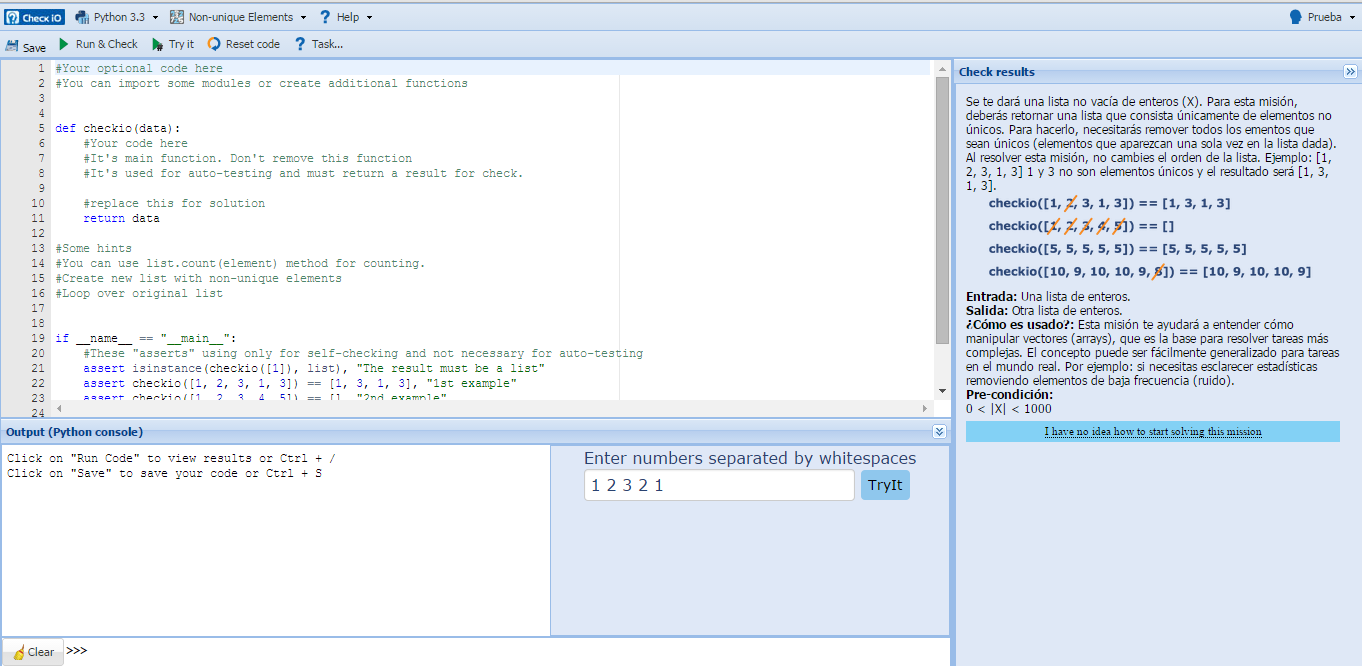
Dentro de las características que definen con más detalle a este subgénero, se encuentran las siguientes:

* Diferentes niveles con diferentes obstáculos que tienen como finalidad que el usuario utilice la programación para pasar el nivel.
* La dificultad aumenta progresivamente debido a que cada vez se enseñan sentencias más complejas o la unión de varias sentencias.
* Son juegos para un solo jugador.
* La única manera de resolver el problema o sortear los obstáculos es introduciendo la sentencia correcta.
* Recibimos retroalimentación indicándonos si hemos sorteado correctamente el obstáculo o hemos fallado.
* Un nivel o varios niveles finales donde se intenta que el usuario aplique todos los conocimientos aprendidos durante el juego.

En las primeras versiones de los juegos para aprender a programar simplemente elegíamos un nivel; que representaba diferentes estructuras de programación, codificábamos; y el juego nos decía si la sentencia era correcta o si había algún tipo de error. Un ejemplo de este tipo de juego un poco más actual pero siguiendo este patrón se puede ver en el juego Check iO:

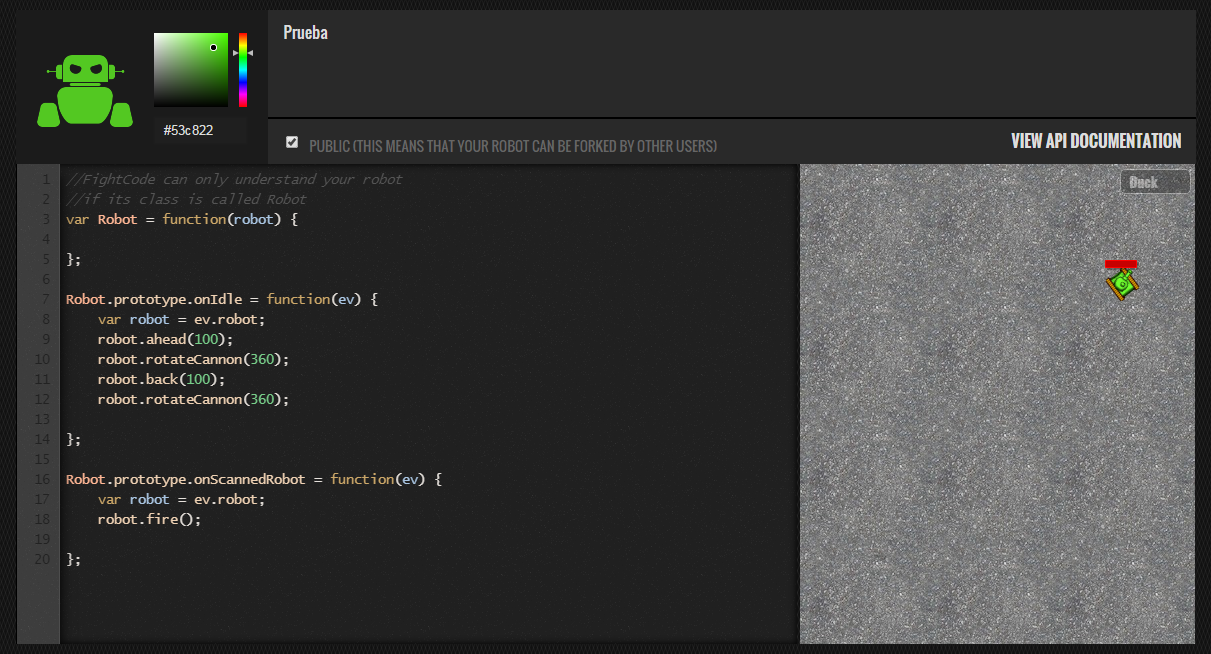


*Captura de seleccionar nivel en Check iO*



*Captura de resolución de nivel en Check iO*

Con el aumento constante en las mejoras de la tecnología, en las metodologías de la programación y los lenguajes de programación, se han implementado a lo largo de los años diferentes visualizaciones para el género, empezando por tener un personaje que mover; ya sea con comandos o controlándolo el usuario, como ocurre en FightCodegame:

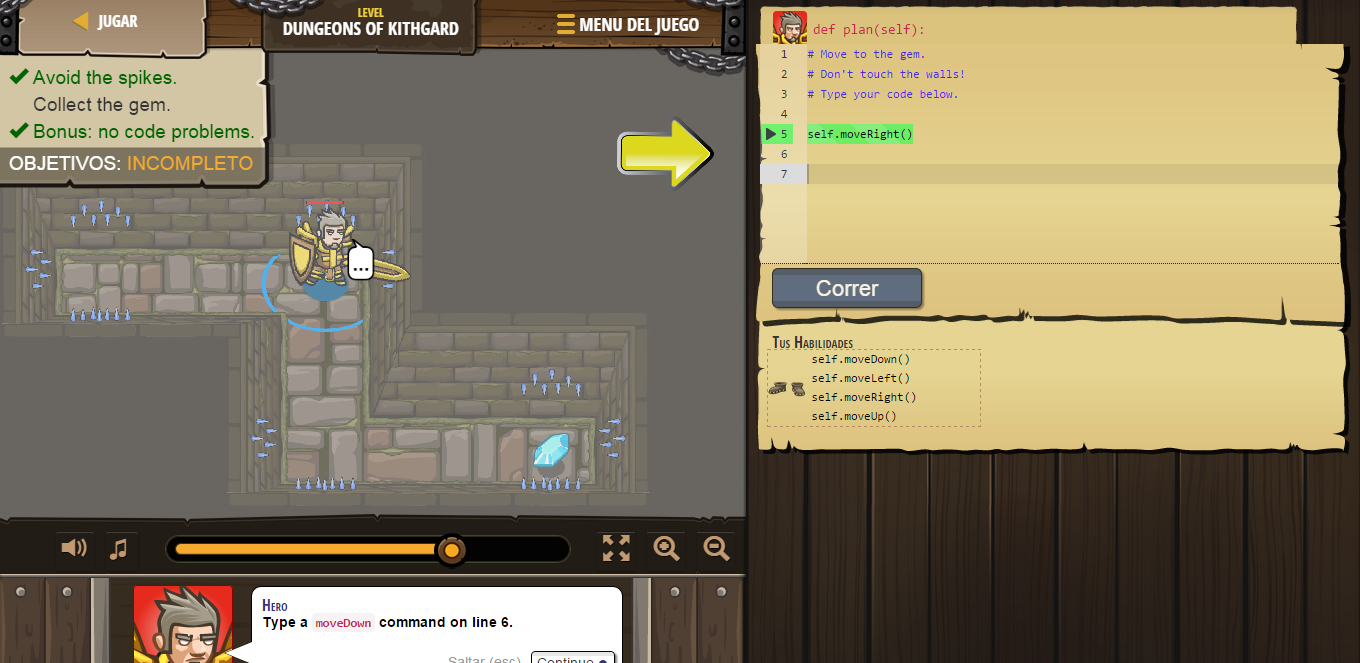


*Captura de FightCodegame*

Más adelante nacerían juegos en los que no solo importa aprender a programar, sino que también importa la temática, la historia, darle recompensas al jugador (Más nivel, mejores objetos) y un larga lista de propiedades; dándole un aspecto al juego más logrado, captando así la atención de muchos jugadores; como por ejemplo CodeCombat, un juego de rol donde nos pondremos a los mandos de un mago que deberá enfrentarse a distintos retos realizando hechizos. Estos juegos empiezan por un nivel bastante básico; que va aumentando de forma progresiva, siendo cada vez más complejo:



*Captura selección de nivel CodeCombat*



*Captura resolución de nivel CodeCombat*

Uno de los saltos evolutivos más notables en cuanto a representación en el género ha sido el poder jugar contra otros usuarios, además de la posibilidad de participar en torneos con distintos premios (como por ejemplo dinero) además de tener una comunidad y número de usuarios muy grande. Uno de los juegos que está marcando tendencia es JavaCup; organizado por JavaHispano, que nos permite crear nuestro propio equipo de fútbol con Java; donde podremos competir en un torneo que se realiza de forma anual, pudiendo obtener diferentes premios dependiendo de la posición en la que se quede en el torneo.



*Captura de partido de JavaCup*

* 1. **Partes**

Una vez definido lo que es un juego para aprender a programar y mostrados algunos ejemplos de estos juegos a lo largo de los años, es hora de adentrarse un poco más en ellos y listar ciertos elementos que suelen aparecer en juegos de este estilo.

**2.2.1 Escenario**

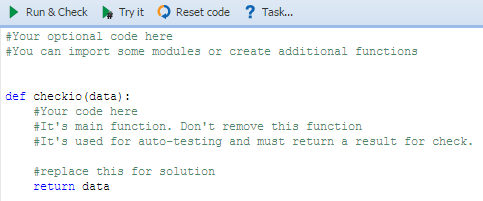
Una de las partes que más llaman la atención y donde ocurrirán todos los eventos es el escenario. Es aquí donde nos encontraremos con los obstáculos, y ocurrirán los eventos pertinentes cuando resolvamos mediante la programación el obstáculo que se quiere evitar.



*Escenario en CodeCombat*

**2.2.2 Editor de texto**

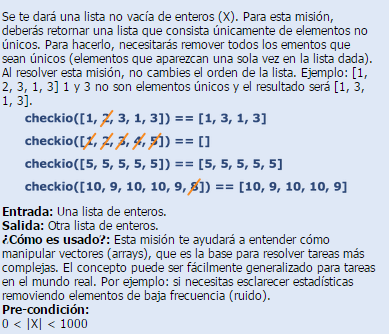
Otra parte muy importante es el editor de texto donde programaremos las sentencias, debe permitir tabular, espaciar y los saltos de líneas. Algunos muestran el número de líneas y otros no, además tenemos que tener algún botón que nos permita hacer la comprobación de que el código es correcto.



*Editor de texto en Check iO*

**2.2.3 Instrucciones**

Antes de empezar el nivel o paralelamente cuando se está programando, deben aparecer las instrucciones de lo que el usuario debe programar; explicando el uso de la sentencia; además de dar las pistas necesarias para la resolución del obstáculo o nivel.

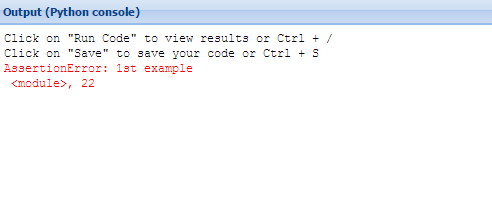


*Instrucciones en Check iO*

**2.2.4 Retroalimentación**

Una vez ejecutada la sentencia si la instrucción es correcta se debe retroalimentar al usuario para que sepa que la instrucción es correcta; en caso contrario se notificara al usuario que su instrucción es incorrecta.

Si la instrucción es incorrecta la retroalimentación debe especificar en la medida de lo posible donde se ha cometido el fallo para que el usuario pueda corregir la instrucción y así pasar de nivel.



*Retroalimentación en Check iO*

* 1. **Programación**

La programación es la parte más importante en este tipo de juegos, pero hay dos factores muy importantes a tener en cuenta sobre ella.

Lo primero a tener en cuenta es el lenguaje de programación escogido, no hay ningún lenguaje que predomine, sino que el lenguaje escogido es el que más se adapte para las funcionalidades del juego, además también se tiene en cuenta el número de usuarios y la relevancia del lenguaje en concreto.

Lo segundo a tener en cuenta son las sentencias que queramos que el usuario queremos que aprenda, ya que dependiendo de las sentencias; la temática y los eventos que puede encontrar el jugador, deberán ir acorde con las sentencias que el usuario debe aprender.

**Capítulo 3**

**Requisitos**

* 1. **Requisitos funcionales**

Los requisitos funcionales nos definen las funciones del sistema de software o de sus componentes, donde cada función es un conjunto de entradas, comportamientos y salidas que define una funcionalidad específica que el software debe cumplir. A continuación se listan los requisitos funcionales de este proyecto:

* Debe existir un menú principal desde donde el usuario podrá acceder al menú de selección de niveles.
* En la sección de niveles, el usuario podrá elegir el nivel que desee jugar.
* Una vez pasados los niveles, podrán repetirse los niveles las veces que el jugador desee.
* Debe existir una dificultad progresiva.
* El jugador debe poder controlar al personaje con su teclado decidiendo así cuando activar el evento del obstáculo.
* Al activar el evento debe aparecer unas instrucciones y un editor de texto.
* El usuario debe poder utilizar el número de tabulaciones, espacios y saltos de línea que desee, sin afectar a que la sentencia sea correcta o no.
* Para algunas sentencias, debe permitirse la resolución del obstáculo con pequeñas modificaciones.
* Debe existir retroalimentación tanto si la sentencia es correcta como sino.
* Si la retroalimentación es incorrecta entonces se ha de mostrar en la medida de lo posible el error que produce que esa sentencia sea incorrecta.
* Debe existir un nivel final donde se utilicen las sentencias aprendidas en los tutoriales.
* El juego debe reproducir música de fondo.
  1. **Requisitos no funcionales**

Los requisitos no funcionales son aquellos que no afectan a la funcionalidad del programa pero que son exigidos por las especificaciones. En el caso de este proyecto, los requisitos no funcionales son los siguientes:

* El juego será uniplataforma; debe ser ejecutable y funcional en Windows 7 y versiones superiores.
* El idioma del juego será el castellano en su totalidad, no se contempla multi-idioma en este proyecto; a excepción de las sentencias de programación.
* El juego debe poder ser ejecutado de manera fluida en al menos un procesador Intel Core Duo a 2.1 Ghz con 4 GB de RAM y tarjeta gráfica GEFORCE G210M.
* El juego se ejecutara en la resolución gráfica 800x600 aunque se podrá ejecutar en otras resoluciones; pero esto descuadra algunos de los elementos de la pantalla.

La selección de requisitos hardware y software se ha realizado en base al equipo portátil que se ha utilizado para realizar las presentaciones del proyecto, mientras que las de idioma se basan en que, a pesar de que el multi-idioma es una característica interesante, sale de los objetivos del presente proyecto de final de grado y por lo tanto se deja como tarea futura en caso de proseguir con el proyecto tras la entrega.

* 1. **Herramientas y tecnologías**

En esta sección se muestra las herramientas y tecnologías que se han empleado para la creación del proyecto, así como la justificación de las elecciones.

**Motor de videojuego: Unity**

Este motor de videojuegos para el manejo de elementos multimedia como fuentes, imágenes, sonido, música, modelos 3D, etc. Proporciona una capa de abstracción que permite usar estos componentes de manera más sencilla y no nos obliga a implementar muchas de las funcionalidades (como por ejemplo la colisión entre dos objetos) para poder desarrollar el proyecto.

Otra de las grandes ventajas por las que se escogió este motor es porque su curva de aprendizaje es bastante baja, en poco tiempo se puede tener un domino bastante avanzado de Unity, permitiendo así una rápida ejecución del proyecto; una de las cosas que permite esto es la gran cantidad de tutoriales y proyectos de ejemplo que podemos encontrar en la propia página. Además cuenta con una gran comunidad detrás donde la mayoría de las dudas que pueden surgir a los programadores más novatos están resueltas. Sumados todos estos factores obligan a cualquier programador novato de videojuegos a ser una herramienta a tener muy en cuenta.

Por último Unity es multiplataforma, no solo permite programar para Windows, Linux y Mac; sino que también permite crear videojuegos para móviles (Ya sean Android, Windows Phone o iPhone), o videojuegos que funcionen en el navegador; algo que hace mucho más atractivo Unity respecto a otros motores o librerías.

**Lenguaje de programación: C#**

Si bien es cierto que la mayoría de juegos en el mercado están programados en C++, se ha de tener en cuenta que este proyecto no es llevado por una gran compañía de videojuegos que se puede permitir el tiempo, personal y dinero necesarios para la creación del videojuego usando C/C++ y que, las ventajas de velocidad y rendimiento que se obtendrían no compensan la inversión sobre todo temporal, ya que este proyecto debe entregarse en tiempo finito.

Finalmente se ha seleccionado C# como lenguaje a usar en el proyecto, debido a la rapidez con la que permite la creación de código y que va a permitir centrarme más en los objetivos del proyecto que en batallas con el código, teniendo en cuenta además que la eficiencia va a ser menor que una compilación en C++.

**Editor de código: MonoDevelop**

La elección de MonoDevelop es natural, debido al lenguaje de programación y motor de videojuego seleccionados y además, se han tenido en cuenta las facilidades que este editor aporta para facilitar la tarea de creación de código (como por ejemplo su autocompletado); además respecto a su gran competidor (Visual Studio) MonoDevelop es un entorno de desarrollo integrado, libre y gratuito.

**Editor 2D: Gimp 2**

En el caso de manejo de imágenes 2D tales como fondos de pantalla, iconos, objetos de interfaz, etc. Ha sido necesario el uso de una herramienta de diseño gráfico además esta herramienta es gratuita respecto a sus otros competidores; y que además, es suficiente para obtener el resultado esperado.

**Control de versiones: Git**

Se ha utilizado como herramienta de control de versiones Git por su rapidez, sencillez, dominio y efectividad, además se ha subido el repositorio a github para que cualquier persona tenga acceso al proyecto.

**Capítulo 4**

**Resultado**

**Capítulo 5**

**Conclusiones y futuros**

* 1. **Conclusiones**
  2. **Reflexiones**
  3. **Futuros**

**Bibliografía**