



Cinvestav

# Asymmetric Puzzle

Presentación final

Julia Abud  
Carlos Cardenas  
Gustavo Orozco

# OBJETIVOS PRINCIPALES



**Implementar  
Websocket**  
Para la  
comunicación de  
clientes y  
servidores



**Utilizar Cifrado  
SSL**  
Para  
comunicación  
segura



**NodeJS como  
webservice**  
Se encarga del  
stream de datos al  
servidor



**Interconexión de  
servidores**  
Conexión en  
malla para 3  
servidores con  
redundancia

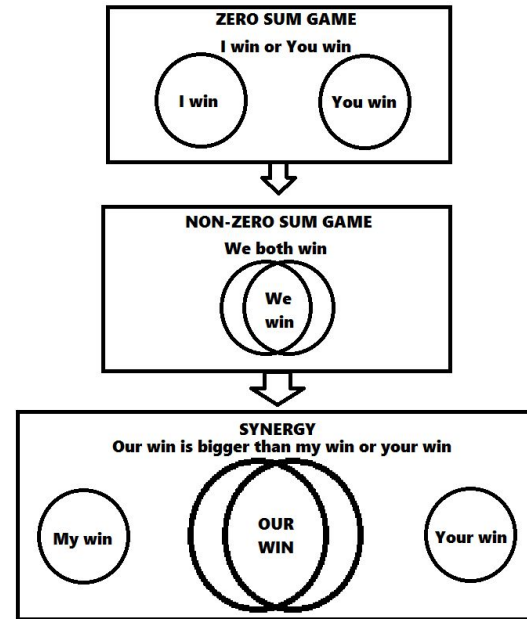


**Cliente suplantador**  
Para simular  
suplantación de  
identidad

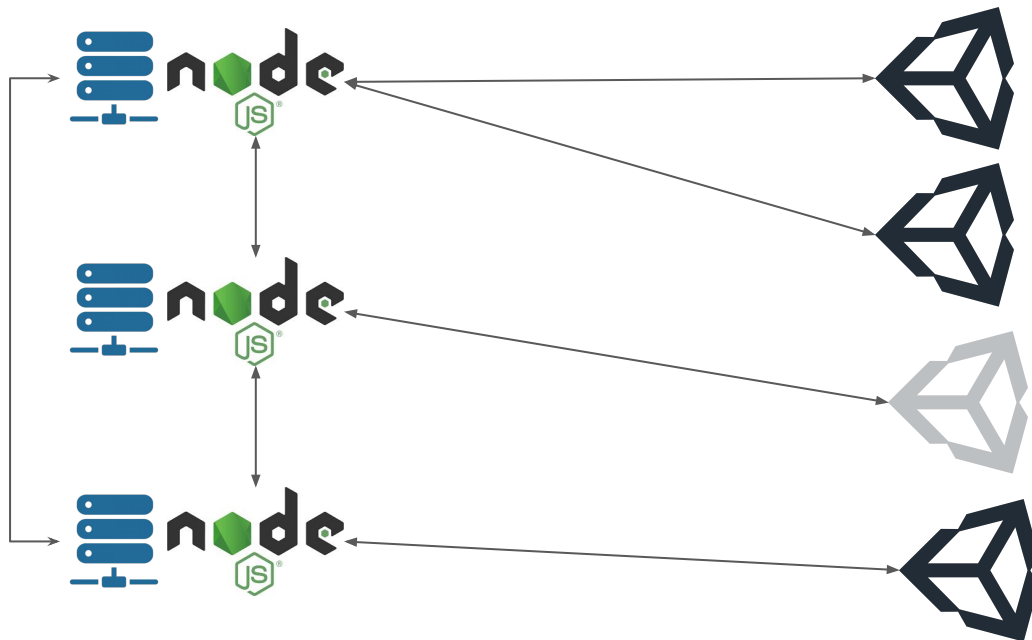
# IDEA: JUEGO COLABORATIVO

1. Compete with the **System**
2. Shared **Outcomes**
3. Inter-dependant **Roles**
4. Shared **Resources**

CHANGE THE GAME: FROM ZERO TO SYNERGISTIC NON-ZERO SUM GAME



# CONEXIONES



# ELEMENTOS DE JUEGO

Los tres jugadores deben trabajar en equipo para completar cada uno de los tres niveles. Cada nivel se gana llegando a la moneda

Multijugador: para exactamente 3 jugadores

Tipo de juego: puzzle

Vista: isométrica

## Objetivo de nivel



### Moneda

Requiere: Que alguno de los jugadores obtenga la moneda.

Acción: pasa a jugadores al siguiente nivel

## Jugador

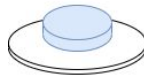


### Robotcito

Características: 1 unidad de peso y 1 unidad de fuerza

Acción: Movimiento en 4 direcciones (input por el usuario WASD/flechas )

## Objetos utilizados en el diseño de los puzzles



### Botón

Requiere: 1 unidad de peso

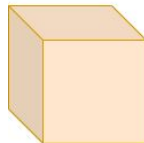
Acción: Activarse a si mismo



### Barrera

Requiere: Lista de botones necesarios en modo 'activado' (color coded)

Acción: activa animación que baja la barrera y permite el paso



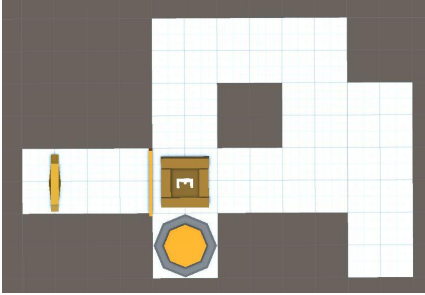
### Caja

Características: 1 unidad de peso

Requiere: x fuerza (variable individual a cada caja)

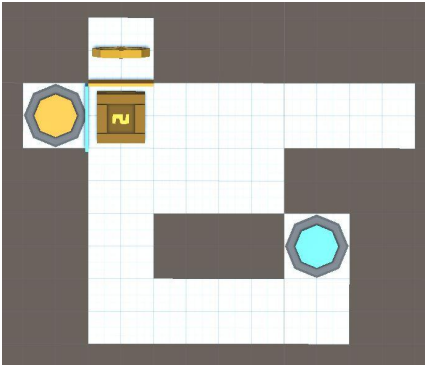
Acción: Activa rigidbody que permite el movimiento de la caja

# DISEÑO DE NIVELES



## Nivel 1

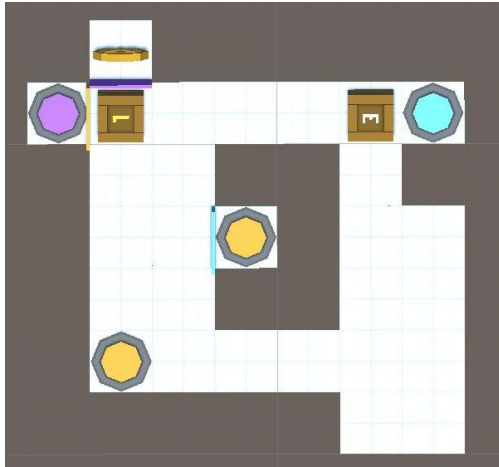
1. Requiere que los 3 jugadores empujen la caja hacia el botón naranja
2. Se abre compuerta naranja
3. Tomar moneda



## Nivel 2

1. Requiere que un jugador se ponga sobre el botón azul para abrir compuerta azul
2. Y que los otros 2 jugadores empujen la caja hacia el botón naranja
3. Se abre compuerta naranja
4. Tomar moneda

# DISEÑO DE NIVELES



## Nivel 3

1. Los 3 jugadores deben empujar una de las cajas hacia el botón azul para abrir compuerta azul
2. Requiere que dos jugadores se ubiquen en los botones naranjas para abrir compuerta naranja
3. Y que el jugador restante empuje la caja hacia el botón morado
4. Se abre compuerta morada
5. Tomar moneda

# ENTREGABLES

Github : <https://github.com/JuliaAbud/WebSocketPuzzle>

- Documentación
- Exportable
- Archivos fuente – Unity
- Archivos fuente – Servidor





Cinvestav

Gracias por su tiempo

---