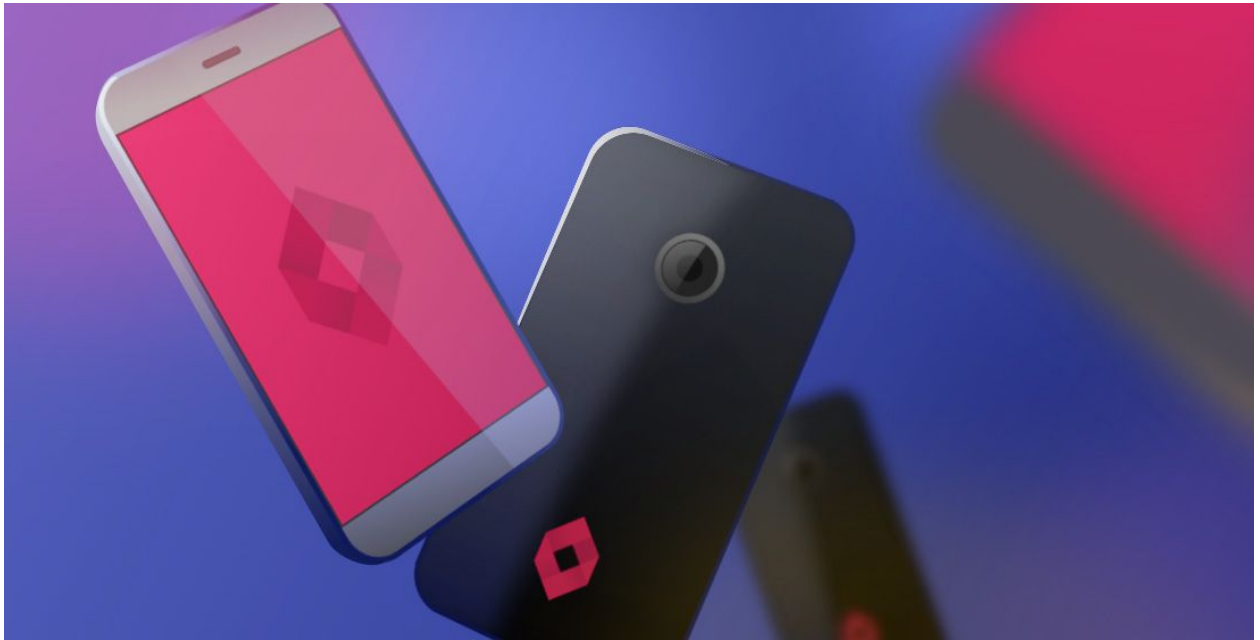


Anteproyecto

The Final Classic



Proyecto Final de CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma
Curso 2017/18
IES "Doctor Fleming" Oviedo
The Final Game.

Carlos Ramón Ferreras Menéndez
Pablo Díaz Rubio

Contenidos

Índice

Índice	2
Visión general	3
Público objetivo	4
Análisis situación	4
Situación actual	5
Herramientas utilizadas:	5
Ordenadores	5
Sistemas Operativos	5
Lenguajes	6
Software	6

The Final Classic

5 de Febrero del 2018

Visión general

Queremos hacer una aplicación multiplataforma, un juego que nos permita volver a experimentar la ambientación de los juegos de antaño en los cuales podías jugar durante cortos periodos sin tener que dedicarle demasiado tiempo a él mismo. Por el mismo motivo queremos que se representen los juegos más reconocidos de la época, entre los cuales podemos encontrarnos el clásico Wall Break que tantas horas de diversión nos ha generando en los antiguos móviles de pantalla de fósforo, pasando por el mítico Snake que nos proporcionó largas horas de concentración en busca de la manzana para aumentar nuestro tamaño y sin por supuesto olvidar al grande de los juegos 'retro' el inolvidable Comecocos en el cual huíamos sin descanso de los fantasmas por el laberinto en el que nos encontrábamos.

No obstante aparte de lo anteriormente citado nos gustaría que no fuese algo de lo que ya podemos ver en la mayoría de las aplicaciones de la tienda de Aplicaciones, nos gustaría ofrecer a el cliente una experiencia de juego fluida, intrigante y sobre todo sorprendente. Y para ello hacemos uso de eventos en la aplicación para así avanzar por las fases o niveles que cambiarán por completo las mecánicas de juego con una transición fluida, y muchas veces sorprendente para el jugador.

Público objetivo

Nuestra aplicación está dirigida un público amplio, dado que a él corresponde un extenso abanico generacional, y para poder complacer a este público de tan diversas edades la aplicación será sencilla para los más pequeños sin quitar la posibilidad de un gran reto para un público más adulto o experimentado. Además, estos últimos podrán revivir un recuerdo de los videojuegos de antaño.

Análisis situación

En el mercado actual de aplicaciones es bien cierto que en Android abundan las de entretenimiento y en concreto los videojuegos, no obstante el público es muy amplio y en crecimiento. Además muchas de las aplicaciones de este género tienen una cierta ausencia de calidad palpable, en nuestra mano estará intentar dar la mejor faceta al público de nuestra aplicación.

Situación actual

Herramientas utilizadas:

Ordenadores

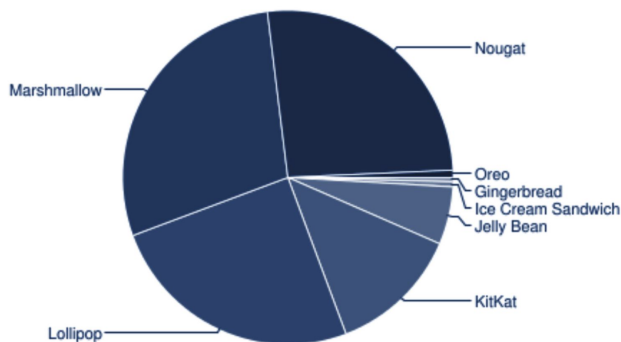
Usaremos nuestro ordenador portátil personal para trabajar cuando estemos fuera del nuestro domicilio, y nuestro ordenador de sobremesa cuando estemos en el.

Sistemas Operativos

A la hora de programar nuestro entorno de trabajo será Windows, en su última edición Windows 10.

Nuestra aplicación será sistemas Windows con una compatibilidad asegurado en sus versión de Windows 7 y Windows 10.

Y también para sistemas Android a partir de su API 20. Esto la hará compatible con el 93,5% de dispositivos Android activos en el mundo.



Datos oficiales de Google.

<https://developer.android.com/about/dashboards>

Version	Codename	API	Distribution
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	0.4%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	0.5%
4.1.x	Jelly Bean	16	1.9%
4.2.x		17	2.9%
4.3		18	0.8%
4.4	KitKat	19	12.8%
5.0	Lollipop	21	5.7%
5.1		22	19.4%
6.0	Marshmallow	23	28.6%
7.0	Nougat	24	21.1%
7.1		25	5.2%
8.0	Oreo	26	0.5%
8.1		27	0.2%

Lenguajes

Java JDK 7+

Android API

LibGDX o otra Librería en caso de verla más viable para nuestros objetivos

XML

Software

Android Studio IDE, con posibilidad de usar otro IDE en caso de ser requerido.

Programas, 'Open Source' de diseño gráfico.