Carpeta de campo

“Escapa de la directora”

E.E.S.T N°5 - Dr. Manuel Sadosky

Alumnos: Alvarez Bruno, Aquino Lautaro y Vera Julián

Profesores: Moreira Erica y Gómez Gustavo

Curso: 7°2

Modalidad: Programación

Argumentación del juego:

El usuario puede seleccionar a su profesor favorito dentro de la lista de personajes que nosotros le suministramos, una vez selecciona su personaje, el juego empieza y el jugador tiene que huir de la directora, la cual va a estar persiguiendo al personaje por toda la escuela, mientras que nuestro profesor sortea obstáculos, en el caso de que la directora te alcance, el juego empieza desde el inicio, perdiendo todo el progreso. Al pasar los dos niveles del juego (primer piso y planta baja) nuestro profesor se transforma en el nuevo director.

04/06/2024:

Debatimos sobre cómo se vería la escuela, la cuál es el mapa del juego, llegamos a ciertas conclusiones, como por ejemplo, en el piso de arriba, el juego comienza en el laboratorio 2, mientras vas huyendo de la directora, muestra partes claves como la escalera, los baños, salones, etc, cuando llegamos al final del pasillo, llegamos a la conclusión que el salón de MMO, en lugar de doblar, siga derecho por la misma pared por la que veníamos, esa es la primer forma de cambiar un escenario, la segunda es, cuando tenemos que cruzar una puerta, que el personaje atraviese la misma por medio de una animación y cuando eso suceda, que cambie el entorno por completo al nuevo escenario, la otra forma en la que lo hacemos, es que cuando pases por una puerta, está solo sea una línea en el pasillo y cuando pasemos por está, que el personaje esté una capa por debajo de la puerta, por lo que daría la impresión de que nuestro personaje atraviesa una puerta. Sacamos fotos de todo el piso superior, para que Julian, se pueda guiar de forma más eficiente. Aqui algunas fotos:

Tareas:

Julián: empezó a diseñar la escuela en base a lo debatido y a las fotos que sacamos.

Lautaro: Continuó investigando el tutorial para lograr hacer juegos en Godot.

Bruno: Investigó recursos de Godot para crear un enemigo el cual te persigue.

[08. Enemigo persiguiendo al Player en Godot 4.0](https://www.youtube.com/watch?v=T_EgsbBuBZw)

[Godot 2D How To Add Enemy AI](https://www.youtube.com/watch?v=dCsg0nJO_bU)

[How To Make Enemy Move Towards Player in Godot 3](https://www.youtube.com/watch?v=1_BYHdyMYps)

05/06/2024

Hoy, reformulamos un poco la base del mapa, Julian Terminó la primera parte del mapa, lo que sería del Lab. 2 hasta el Cuarto del Ayudante, nos dimos cuenta, una vez ya visto el dibujo “terminado”, que es sumamente necesario agregar sombras. Pära esto utilizamos el siguiente recurso:

Dentro de esta Carpeta de Pinterest, tenemos algunas ideas, de como implementar sombras en el dibujo.

Lautaro, siguió con el desarrollo del Juego Tutorial, que luego nos servirá de guía para el juego final.

–Poner que Capitulos–

Bruno, siguió con la investigación, y empezó a implementar, el enemigo, buscando:

Que el enemigo tenga un rango de “visión”

Que una vez entres en ese rango, te persiga.

Y cuando salgas de ese rango, entre en modo “Idle”, que sería “quieto” o “esperando”.

Tuvimos un problema, el tutorial que veía Bruno, era en Godot 4 y nosotros estamos desarrollando en Godot 3.4, y hay un Recurso de Godot 4 (CharacterBody2D), que dentro de Godot 3.4 no está. Así que tenemos que buscar otro tutorial para el desarrollo del enemigo.

En esta búsqueda, Bruno encontró el tutorial

[GODOT 3 EN ESPAÑOL - Empieza tu propio enemigo!!](https://www.youtube.com/watch?v=ffdYBT0BTXk)

el cual usa los recursos de godot 3.

11/06/2024

Hoy, seguimos con el piso inferior, que será el primer nivel. Sacamos fotos, para repetir el procedimiento del piso superior.

12/06/2024

Por un lado, Jullian siguió con el diseño del pixelart del piso inferior de la escuela.

Lauty logró que el enemigo atraviese objetos usando capas, básicamente a cada entidad en el juego le asignas una capa, como “jugador”, “objeto”, “enemigo”, etc. De esta forma, indicamos que el enemigo solamente interactúa con la capa del player y no con la de los objetos.

Luego de esto empezó el diseño de una silla en 2d para agregarla al juego como obstáculo

Bruno empezó a investigar sobre la creación de personajes en 2d.

Material: [Cómo Hacer Personajes Pixel Art con Proporciones Humanas](https://www.youtube.com/watch?v=2btm_e6vxPE)

18-06-2024

Hoy pusimos “Pausa” al desarrollo del videojuego en sí, Bruno, comenzó a desarrollar su propio personaje, para luego aplicarlo a los profesores. Lauty, comenzó con el desarrollo de la caja del Arcade, junto con otros compañeros. Julian siguió con los mapas.

19-06-2024

Hoy los 3 y todos nuestros compañeros, estuvimos todo el día con el arcade. Solamente Bruno, en las últimas horas de clase, desarrolló al personaje Gustavo y comenzó el desarrollo de Erica, basándose en fotos que les sacó a los 2, y las técnicas aprendidas en su investigación anterior.

27-08-24

Julian, recopiló nuevas fotos de la planta baja y terminó todo su mapeado.

Lautaro, empezó a emprolijar el Juego, había algunos bugs, que fueron solucionados:

* El personaje no podía agarrar más de 2 monedas, esto era un error del Código, que solo le permitía agarrar 2.
* Además, los personajes en algunas partes del mapa, atravesaban el piso, esto pasaba porque el Tilemap no tenía colisiones.

Bruno, recopiló fotos de Verito, para luego terminar de dibujar su personaje. Además inició la investigación para las animaciones de los personajes.

[COMO HACER PERSONAJES PIXEL ART PARA UN METROIDVANIA](https://www.youtube.com/watch?v=2btm_e6vxPE)

28-08-24

Julian, siguió con el mapeado de la planta superior, además recopiló fotos de todos los lugares y detalles (láminas, dibujos, pinturas, etc) que no tenía.

Lautaro siguió puliendo el juego, diseñó todo el menú de nuevo, y unió los sprites de los personajes, a los que ya teníamos.

Bruno, término las animaciones de correr, con el personaje base.

[Cómo Hacer una Animación Pixel Art: Correr](https://www.youtube.com/watch?v=yDLFmpTTtnw&t=680s)

29-08-24

Lautaro, comenzó la investigación para hacer el menú de selección del personaje. Ya que, Bruno había terminado los 3 personajes (Gustavo, Erica y Verito) pero no había forma de elegir entre ellos.

Encontró este video, y comenzó a desarrollarlo:

[🎠Crea un #menu Selector de Personajes en #godot](https://www.youtube.com/watch?v=ahKQNFVNIsw)

30-08-24

Lautaro terminó de desarrollar y acomodar la selección de personajes.

03-09-24

Lautaro empezó a darle detalles de diseño a los elementos relacionados con la interfaz de usuario, tales como botones y texto.

04-09-24

Lautaro terminó todos los menús necesarios con los botones y los textos.

Durante la clase, la profesora Erica, nos pidió que le agreguemos música y efectos de sonido al Juego, para hacerlo un poco más llamativo.

25-09-24

Luego de que dejemos el juego de lado un tiempo, para seguir con el Arcade, Lautaro comenzó la investigación de cómo añadirle los efectos de sonido y la música. Encontró este video en el que se basó para añadirle todos los sonidos:

[GODOT 3 EN ESPAÑOL - Como añadir sonido](https://www.youtube.com/watch?v=3us52u3E8JU)

Además Bruno terminó el desarrollo del Último personaje, el profesor Pablo.

28-09-24

Ya tenemos el juego prácticamente listo, hoy exportamos el juego para empezar a utilizarlo como un .exe normal, para esto tuvimos que descargar una plantilla de godot, pero eso se hace automáticamente.

A la hora de probar el juego en nuestro Arcade, no detectaba ni los botones ni la palanca, entonces tuvimos que configurar dentro del Mapa de Inputs, cada uno de los botones y los movimientos de la palanca.

08-09-24

Hoy una vez ya todo configurado, podemos utilizar nuestro juego en el Arcade, sin complicaciones.

09-10-24

Hoy, cuando probamos el juego en la televisión con el arcade, notamos que el juego no se adapta a las distintas pantallas y sus resoluciones. Por lo que iniciamos una investigación breve de como solucionar esto. En la propia documentación estaba la solución:

<https://docs.godotengine.org/es/3.x/tutorials/rendering/multiple_resolutions.html>

Una vez aplicadas las configuraciones, el juego quedó guardado en el emulador y listo para utilizar.