

**DOCUMENTACIÓN DE PROYECTO**

Universidad Nacional de Luján
REPUBLICA ARGENTINA

DEPARTAMENTO: CIENCIAS BASICAS

CARRERA: LICENCIATURA EN SISTEMAS DE INFORMACION

ASIGNATURA: PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS (Programación III)

Título	Videojuego RPG-Simulación
Objetivos	
<p>Videojuego compatible con diversos dispositivos. Jugabilidad fluida (manejo de personajes). Sistema de batallas. Adaptabilidad y escalabilidad del proyecto. Manejo de sistema estilo mascota virtual.</p> <p>Extras (no incluidos en objetivos inmediatos del proyecto): Sistema PvP. Ranking online PvP. Sistema MMORPG. Mejora de diseño estético (posible 3D) Mejora historia/diseño mundo.</p>	
Profesor	
<p>Javier Blanqué (jblanque@gmail.com)</p> <p>Trenque Lauquen 433, CP 1712, Castelar, Buenos Aires</p> <p>011-4623-7280 / 011-15-4438-3714</p>	
Ayudante	

INTEGRANTES DEL GRUPO DE TRABAJO DEL PROYECTO		
1	APELLIDO: Perelló NOMBRE: Lucas LEGAJO UNLu:	PERFIL: TELEFONOS: EMAIL: DEDICACION HORARIA:
2	APELLIDO: Libarona NOMBRE: Leandro LEGAJO UNLu: 117429	PERFIL: TELEFONOS: 230-4349576 EMAIL: l.libarona@gmail.com DEDICACION HORARIA:
3	APELLIDO: NOMBRE: LEGAJO UNLu:	PERFIL: TELEFONOS: EMAIL: DEDICACION HORARIA:
4	APELLIDO: NOMBRE: LEGAJO UNLu:	PERFIL: TELEFONOS: EMAIL: DEDICACION HORARIA:
5	APELLIDO: NOMBRE: LEGAJO UNLu:	PERFIL: TELEFONOS: EMAIL: DEDICACION HORARIA:
CONSIDERACIONES SOBRE EL GRUPO DE TRABAJO <p>Intentaremos implementar una estrategia de “Pair programming” con el fin de minimizar los errores y corregir debilidades mutuas (considerando la similitud en habilidades, ya que ambos nos especializariamos en el area de la programación del proyecto).</p>		
JUSTIFICACIÓN DE PERFILES ADJUDICADOS A INTEGRANTES POR PROYECTO		
EXPERIENCIA DEL GRUPO EN TRABAJOS SIMILARES		

INTRODUCCION – DESCRIPCION – PLAN DE TRABAJO**ALTERNATIVAS DE PROYECTO A CONSIDERAR:**

- APLICACIÓN WEB

INTRODUCCION**DESCRIPCION**

Videojuego compatible con diversos dispositivos.

Jugabilidad fluida (manejo de personajes).

Sistema de batallas.

Adaptabilidad y escalabilidad del proyecto.

Manejo de sistema estilo mascota virtual.

Extras (no incluidos en objetivos inmediatos del proyecto):

Sistema PvP.

Ranking online PvP.

Sistema MMORPG.

Mejora de diseño estético (posible 3D)

Mejora historia/diseño mundo.

PLAN DE TRABAJO

INFRAESTRUCTURA Y ARQUITECTURA TECNOLÓGICA*TEMAS A CONSIDERAR:*

- LENGUAJE
- DISPOSITIVOS DE TESTING
- SOFTWARE
- VERSIONADO
- INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN

- Se utilizará principalmente Unity2D (específicamente con lenguaje C#).
- Será compilado en PC con SO Windows, y testeado en diversos dispositivos Android (idóneamente compatible desde 2.3.3), Linux y Windows.
- Para el debugging en Android se utilizara Remote Unity3D.
- El diseño estético se hara principalmente utilizando InkScape
- El control de versión y transacciones de códigos fuente y documentación se hará a través de github (<http://lex92.github.io/Programacion-3/>)

DEFINICION DETALLADA DEL PROYECTO**SECCIONES A DOCUMENTAR DEL PROYECTO:**

- OBJETIVOS O PROPÓSITO
- TEMAS PRINCIPALES
- ALCANCE
- REQUERIMIENTOS
- PRE Y POST-CONDICIONES
- LIMITACIONES
- CRECIMIENTO

Objetivo: Un juego funcional con sistemas bien definidos y pulidos de:

- Manejo de personaje.
- Batallas
- Manejo de mascota virtual

Temas principales: Se centrará en el manejo de las mascotas virtuales.

Limitaciones:

- No incluiremos historia alguna.
- El diseño de nivel (mapeado) será mínimo y solo para testear mecánicas.
- El diseño estético será precario o “rústico” (hecho a mano por los integrantes del grupo)

Crecimiento:

- Potencialmente superar las limitaciones antes mencionadas.
- Incluir sistema multiplayer (PvP o incluso MMORPG).

FUNCIONALIDAD DEL PROYECTO*ELEMENTOS A DOCUMENTAR:*

- DOCUMENTACION UML “UNIFIED MODELING LANGUAGE”
- CASOS DE USO
- CLASES, OBJETOS Y CONCEPTOS
- ESCENARIOS Y AMBIENTE
- SECUENCIAS TEMPORALES
- EVENTOS
- DESCRIPCION FUNCIONAL

DURACIÓN*ELEMENTOS A DOCUMENTAR:*

- DETALLE DE TIEMPOS ASIGNADOS, TAREAS Y ROLES (POR PARTICIPANTE)
- GANTT O PERT

RESULTADOS ESPERADOS A LA CULMINACION DEL PROYECTO*ESTIMACIONES A PRESENTAR:*

- MEDICION PERSONAL DEL EXITO ALCANZADO
- VALORIZACION DE LOS BENEFICIOS DEL PROYECTO

PROBLEMAS HALLADOS A LO LARGO DEL PROYECTO Y SUS SOLUCIONES*RELATAR:*

- PROBLEMAS Y SOLUCIONES HALLADAS
- LECCIONES APRENDIDAS
- ANEXO DE BITACORA DETALLADA POR SESIÓN