25 de marzo de 2020

multimedia 8vo.

La salle noroeste

librería de movimientos basicos

2d: platafrom y topdown

|  |  |
| --- | --- |
| INDICE | No. De Pagina. |
| Abstract | 3 |
| Antecedentes | 3 |
| Desarrollo |  |
| Resultados |  |
| Conclusión |  |
| Glosario |  |
| Referencias |  |

ABSTRACT.

Dentro del presente archivo, se presenta la documentación realizada durante la creación de un *package library* de movimientos básicos para juegos de plataformas 2D, así como también juegos de carácter *topdown*. Con el fin de ahorrarnos tiempo al momento de realizar la programación correspondiente al juego creado, pero no solo se contará con menos líneas de código, sino también, optimizará el rendimiento de este, ya que consumiría menos memoria al momento de ejecutarse.

Contamos con la ayuda de una cuenta en Git, con el fin de poder controlar las diferentes versiones que estemos manejando, todo el manejo de versiones se llevara a cabo en la siguiente liga:

< AGREGAR LINK DONDE SE SUBIRA ESTA VERGA >

ANTECEDENTES.

Con anterioridad se trabajó en equipo para la realización de un juego de video estilo plataforma de carácter 2D basado en el lenguaje C#, juego en donde el personaje principal, un leñador llamado Eario, era capaz de realizar movimientos básicos, es decir, movimientos como desplazarse hacia ambos lados o saltar, son llevados a cabo por el personaje sin ningún problema.

El funcionamiento del juego es correcto, pero por su amplia cantidad de codificación que se maneja, hace que el juego consuma demasiada memoria al momento de ejecutarse, llegando a causar el conocido *LAG*, por eso mismo, se decisión crear una librería, en la cual, estarían encapsulados todos aquellos momentos necesarios para el funcionamiento de juego, para ahorrar espacio de memoria, como también lograr una estética visualmente más limpia en la codificación de este.

DESARROLLO.

Más que un nuevo proyecto, este es considerado como una contracción o bien, una complementación de uno realizado con anterioridad (Eario Vros).

[*https://github.com/MariaBarraza/EarioVros*](https://github.com/MariaBarraza/EarioVros)

Al ser directamente una continuación, se utilizó un esquema similarmente hablando al anterior, es decir, algunos de los programas, vuelven a utilizarse, por ejemplo:

DESARROLLO.

Para poder llevar a cabo la creación de este juego de video (Eario Vros) es

necesario contar con un conjunto de tecnologías configuradas en los equipos de

trabajo, ya que dicho proyecto, fue llevado a cabo por más de una persona, las

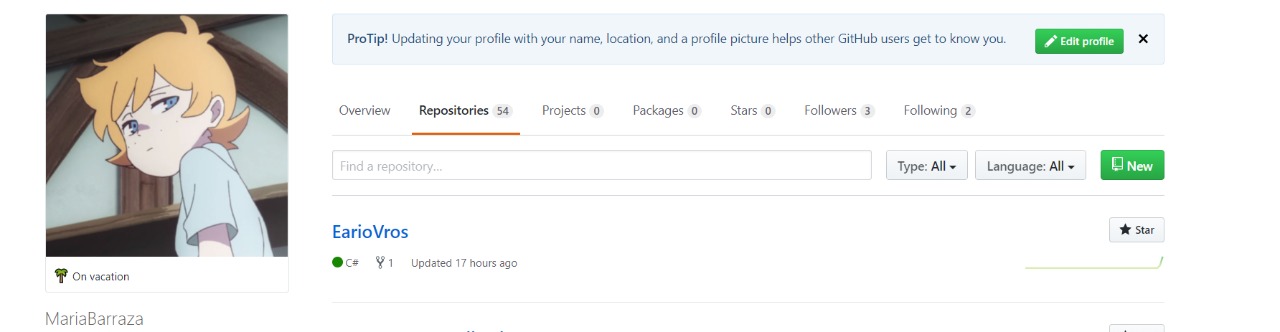
cuales por lo general se encontraban trabajando a distancia, entre las cuales se

encuentran las siguientes.

GIT

Esta herramienta es un sistema de comandos de consola que maneja el control de versiones de un proyecto, el cual está hosteado en un servidor remoto del cual podemos hacer clones locales en nuestro PC, modificarlos y trackear los cambios para publicarlos en este servidor remoto. Esta herramienta es utilizada en el proyector con el fin de llevar el control del desarrollo de nuestras versiones y así tener un mejor flujo de trabajo.

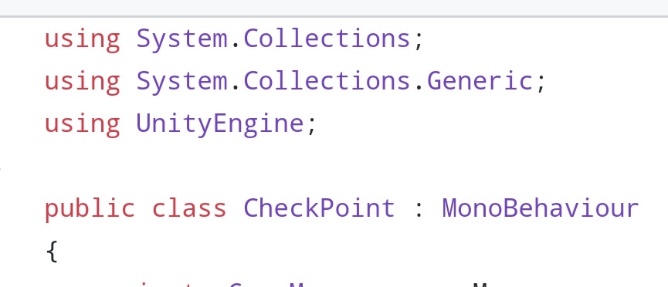
Para el host del proyecto, se maneja un repositorio de GitHub, ya que cuenta con un servicio de almacenamiento gratuito de gran capacidad.



Visual Studio Code (VS Code)

Este programa correspondiente a un editor de código con gran importancia estos últimos años, gracias a su facilidad de multitareas, así como también a su capacidad de soporte de compiladores externos, sin contar que tiene una línea de comandos powershell integrada con la que podremos trabajar fácilmente sin tener abierta la consola de forma externa.

Librería utilizada anteriormente.



En cambio, la nueva librería, la cual engloba todos los movimientos básicos que el personaje principal es capaz de realizar, se ve de la siguiente manera:

< NUEVA CAPTURA DE LIBRERIAS>

No solo el personaje principal tendrá sus movimientos dentro de una package library, sino que también los enemigos que encontremos dentro del juego, contendrán sus movimientos dentro de una.

<captura de la librería de los movimientos del enemigo>

RESULTADOS

CONCLUSION

GLOSARIO.

Package Library:

Topdown:

Lag:

REFERENCIAS

<https://gist.github.com/LotteMakesStuff/6e02e0ea303030517a071a1c81eb016e>

<https://www.youtube.com/watch?v=vTKxQuzAdZE>

<https://blog.redbluegames.com/animating-top-down-2d-games-in-unity-5e966b81790e>

<https://blog.redbluegames.com/animating-top-down-2d-games-in-unity-5e966b81790e>

<https://www.google.com.mx/amp/s/stuartspixelgames.com/2018/06/24/simple-2d-top-down-movement-unity-c/amp/>

<https://www.projectmanager.com/blog/top-down-vs-bottom-up-management>

<https://www.youtube.com/watch?v=whzomFgjT50>

<https://www.slynyrd.com/blog/2019/8/27/pixelblog-20-top-down-tiles>