

Al inicio del proyecto se propuso un juego sencillo, fácil de entender, que enganchara al usuario y que fuese “sencillo” de realizar por los tiempos de desarrollo por lo que se propuso un clicker ya que reunía las características mencionadas, al inicio se tenía varias ideas para implementar pero no terminaban de encajar en la idea, aumentaban la “complejidad” del juego también otra de las preocupaciones era que la aplicación fuera pesada para los dispositivos, estas ideas se vieron reflejadas en las primeras interfaces realizadas hasta que llegamos gradualmente a un prototipo de interfaz que nos agradara.

El prototipo de papel fue parte fundamental ya que era un esquema o una idea más aterrizada y no solo ideas y garabatos, ya que podíamos agregar o quitar elementos de manera sencilla, al momento de realizar las primeras pruebas fue cuando iniciaron las modificaciones la mayoría de estas fueron muy muy mínimas y solo se quitaron elementos que indicaban cosas que estaban sobre entendidas.

Momento de desarrollo desde un inicio se decidió usar unity por comodidad y libertad que te da la aplicación, lo primero que se realizó fue la escena del juego ya que es la interfaz del usuario posteriormente se realizó la función del clicker y el contador ya que es la mecánica base del juego posteriormente se hizo la tienda de mejoras, en este punto la app era jugable pero no contaba con una escena inicial, botón de salir o incluso un menú de volumen, con esta lista tenemos otro punto de partida para seguir desarrollando el juego.

En el párrafo anterior se describe como si fuera sencillo o todas las cosas salieran a la primera pero para iniciar, los botones de mejoras interactuaban entre sí a pesar de ser mejoras individuales una solución que se ocurrió fue separar los scripts pero ocuparía más espacio del que era necesario, otro problema presentado fue que los jugadores podían comprar la misma mejora varias veces haciendo que el tiempo de juego se redujera el primer problema se solucionó a través de condicionales y el segundo

problema fue que los botones desaparecieran para que el jugador se enfoque solo en la próxima mejora.

Siguiente problema el volumen que establecía el jugador no se guardaba entre escenas en este caso se tuvo que cambiar gran parte del código y “unir” la escena inicial con el juego al menos solo en las variables de volumen.

Con los problemas solucionados ya teníamos una app “pulida” para realizar las primeras pruebas que se nos solicitaron y con los datos obtenidos cambiamos valores de las mejoras y se puso el icono para de la app creo que hay detalles que se pueden mejorar como lo vimos en las clases.

Ahora las cosas que cambiara al momento de desarrollar con los conocimientos actuales hubo cosas que no sabia pero que se implementaron de manera inconsciente, saber las limitaciones de cualquier tipo al momento de iniciar un proyecto puede darte un rumbo el cual seguirá la app y por ultimo los experimentos de desarrollo debo dejarlos para cuestiones más personales.