

EY2003

#CACH

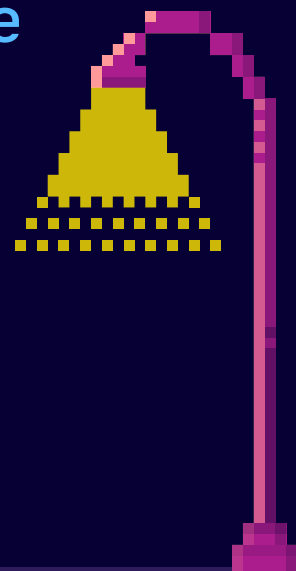
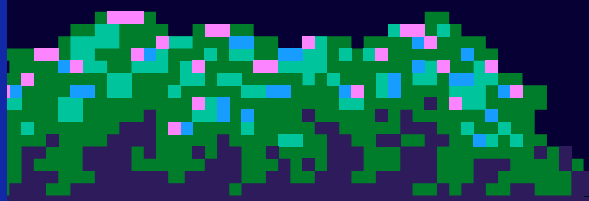
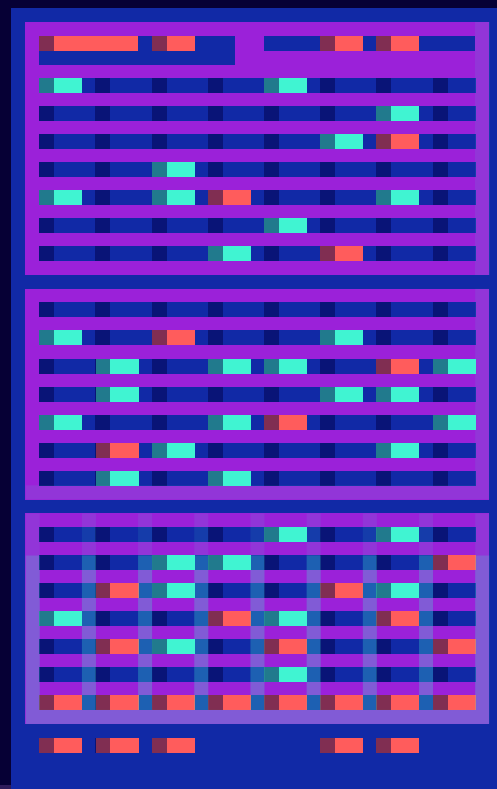
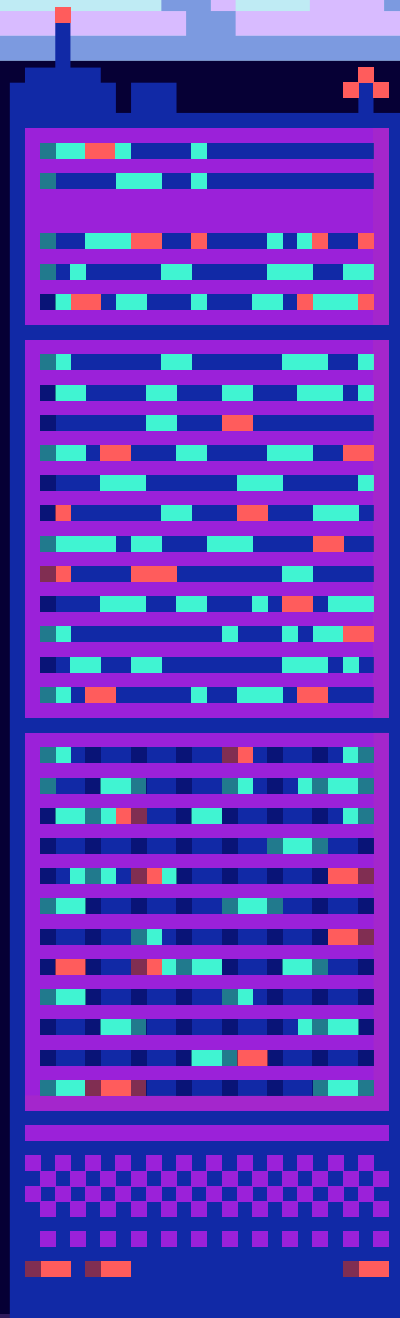
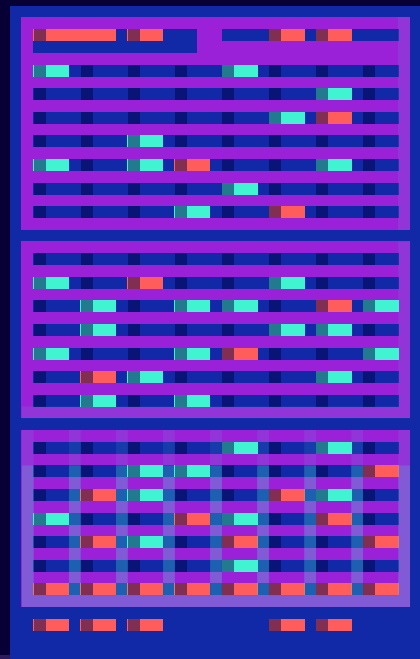
Curso: Lenguaje de programación 3

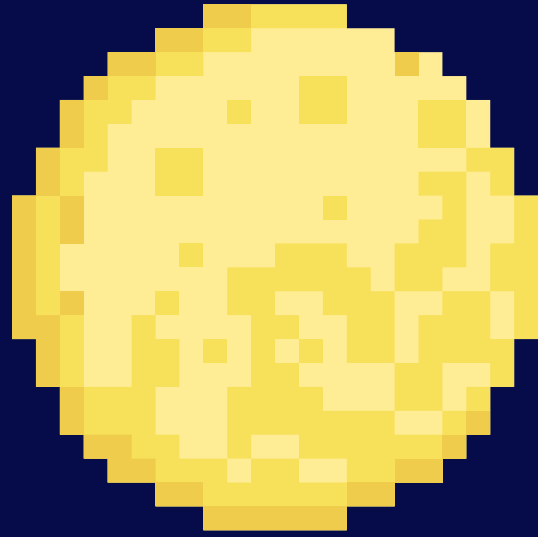
Profesor: Richart Smith Escobedo Quispe

Carrera: Ingeniería de Software

Semestre: 4to Semestre

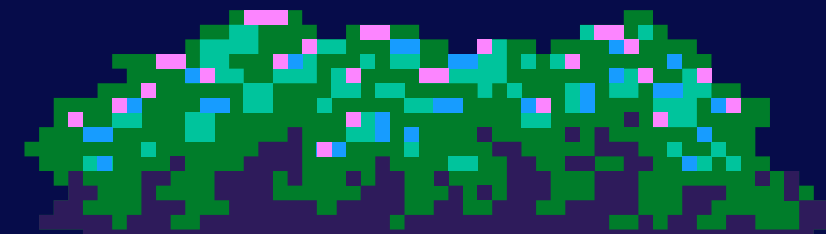
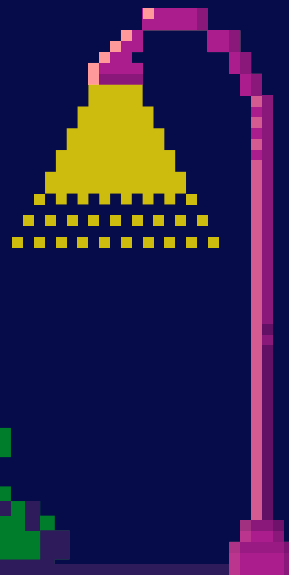
Año: 2024

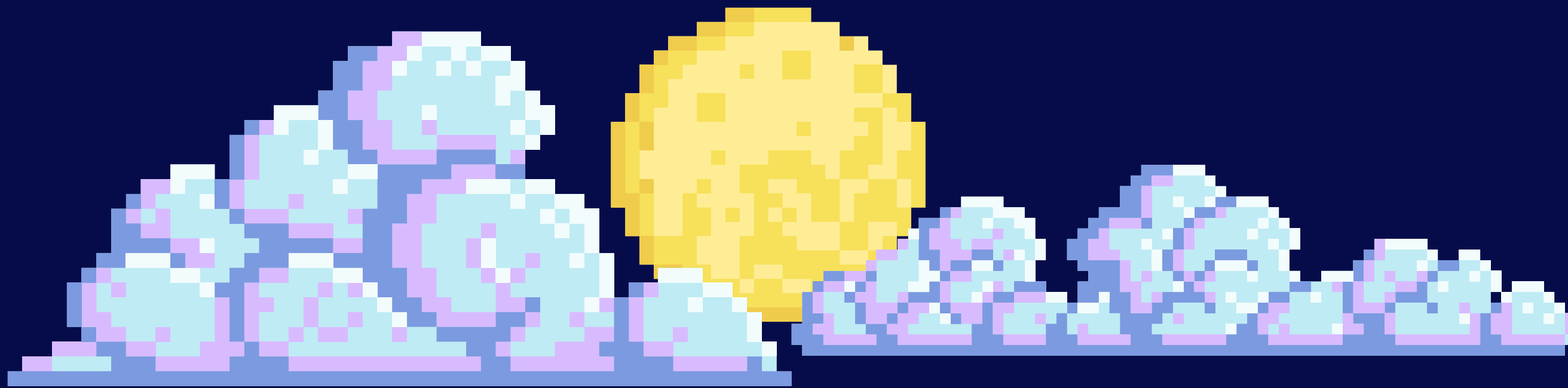




INTEGRANTES:

- Flores Leon Miguel Angel
- Mares Graos Frederick Dicarlo
- Frontado Fajardo Abimael Ernesto
- Adrian Alexander Arenas Cutipa
- Ortíz Rosas Joshua David

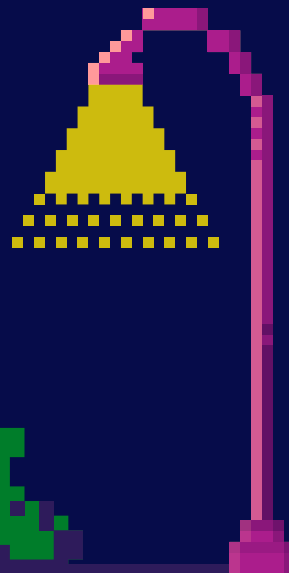




CONTENIDO

Los puntos clave que veremos

1. Objetivos, temas y materiales de apoyo
2. Desarrollo Inicial
3. Base de Datos
4. Juego Base
5. Referencias





1. OBJETIVOS, TEMAS Y MATERIALES DE APOYO

Objetivos:

Creación del juego interactivo en computadora que inmersa al jugador en una experiencia videojueguil placentera, el cuál se encuentra bajo el nombre By2002, siendo desarrollado en Unity, usando lenguaje c#

Temas:

Se utilizaron todos los temas enseñados del curso Lenguaje de Programación 3 en clase para llevar acabo este proyecto: Interfaz Gráfica de Usuarios, Patrones de diseño, Base de Datos.

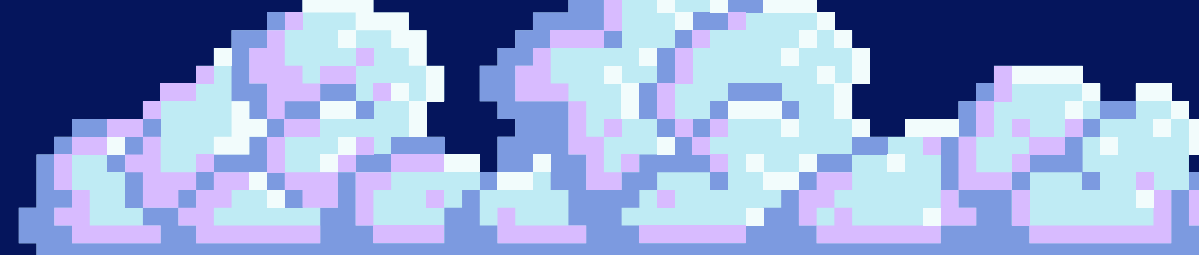
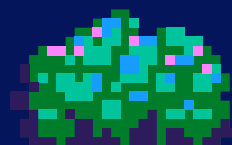
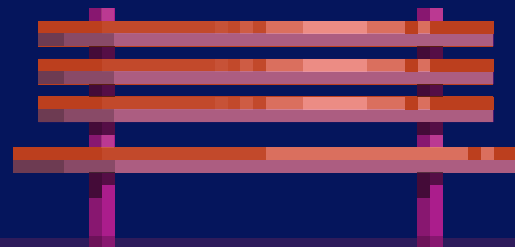
Materiales de Apoyo:

- Unity 6
- UnityHub
- SQLite3
- Nuget
- VisualStudio
- GitHub

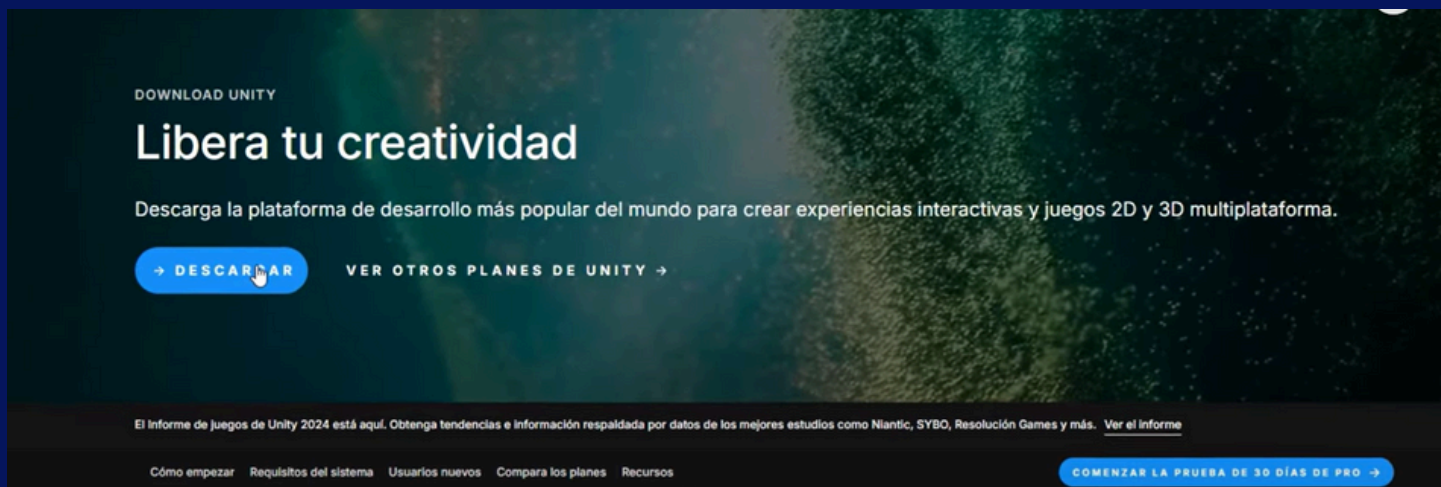
2. DESARROLLO INICIAL

2. INSTALACIÓN DE UNITYHUB Y UNITY:

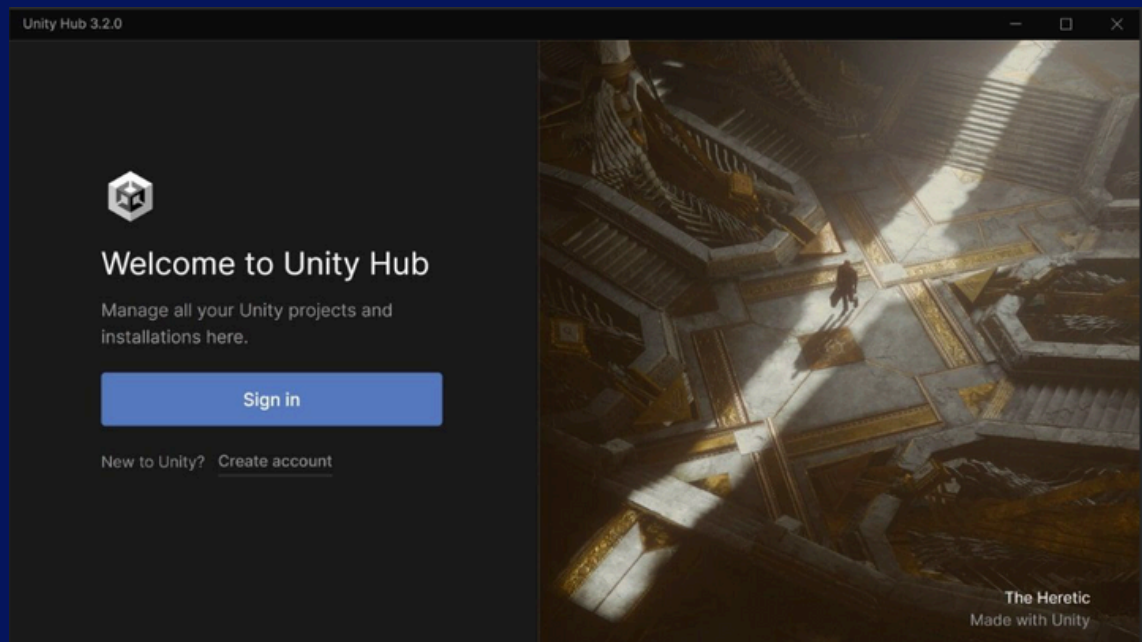
Instalando Unity como entorno de desarrollo, utilizando Unity Hub para gestionar la instalación y obtener una licencia personal con una cuenta institucional. Tras descargar Unity Hub desde su página oficial, se crea o inicia sesión en una cuenta, se accede al apartado de Licencias para añadir una licencia personal, y se regresa al menú principal. Luego, en el apartado Instalaciones de Unity Hub, se selecciona e instala la versión preferida de Unity, para el proyecto Unity 6, con detalles adicionales disponibles en la página oficial de Unity.



INSTALACIÓN UNITY

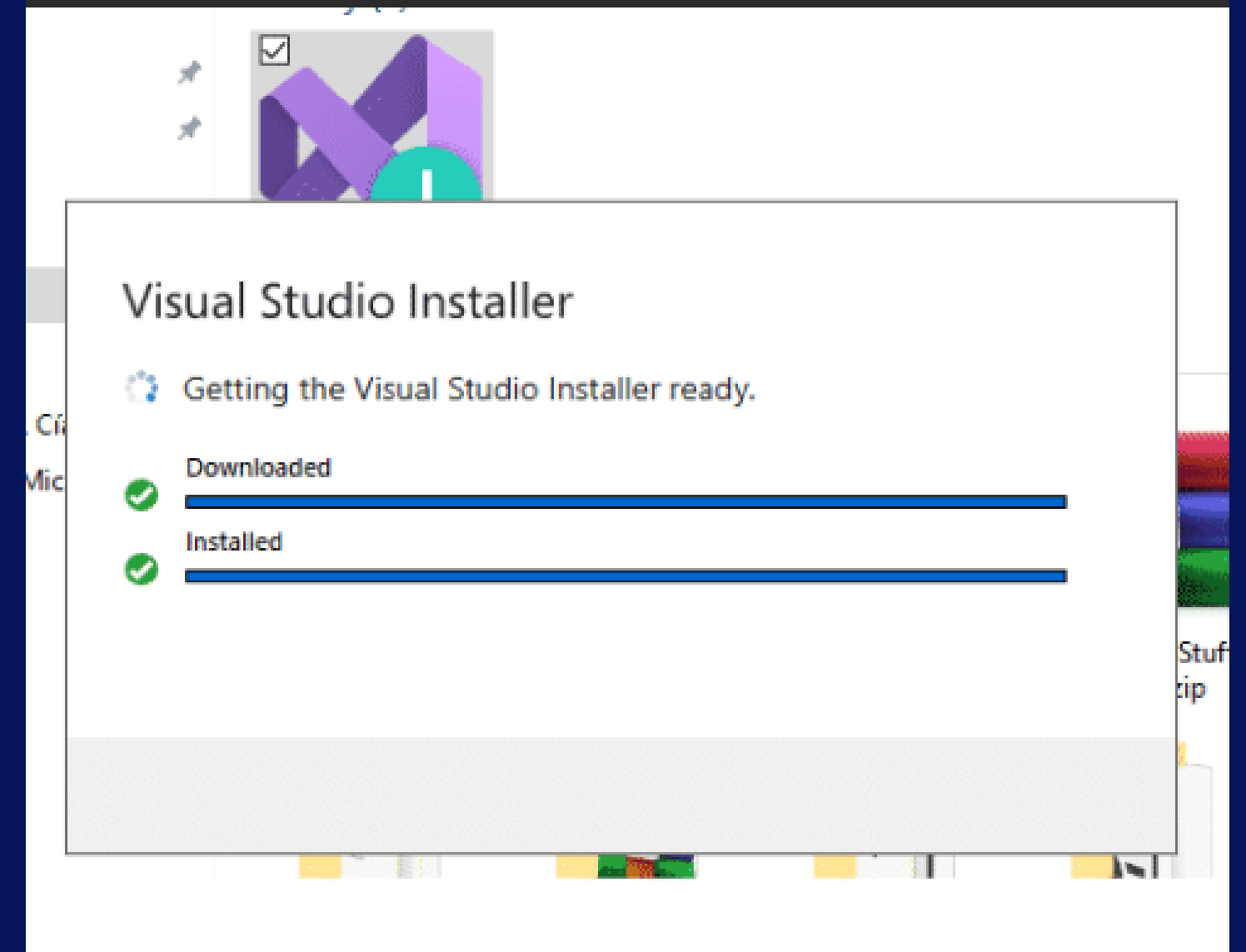


INSTALACIÓN UNITYHUB



2.2. VISUAL STUDIO Y C#:

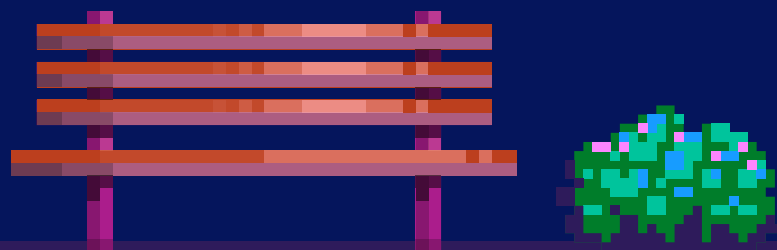
Se instaló Visual Studio y se configuró este mismo para poder trabajar con lenguaje c# el cual se utiliza para todo el proyecto.



2.3. INICIO DEL PROYECTO:

Se llevo acabo una lluvia de ideas para la realización del proyecto, tanto los bocetos iniciales como los primeros diseños, Para el menú principal del juego, los fondos y la lógica del juego utilizando modelado 2D en pixelart.

BOTONES HECHOS PARA EL MENÚ Y FONDO:

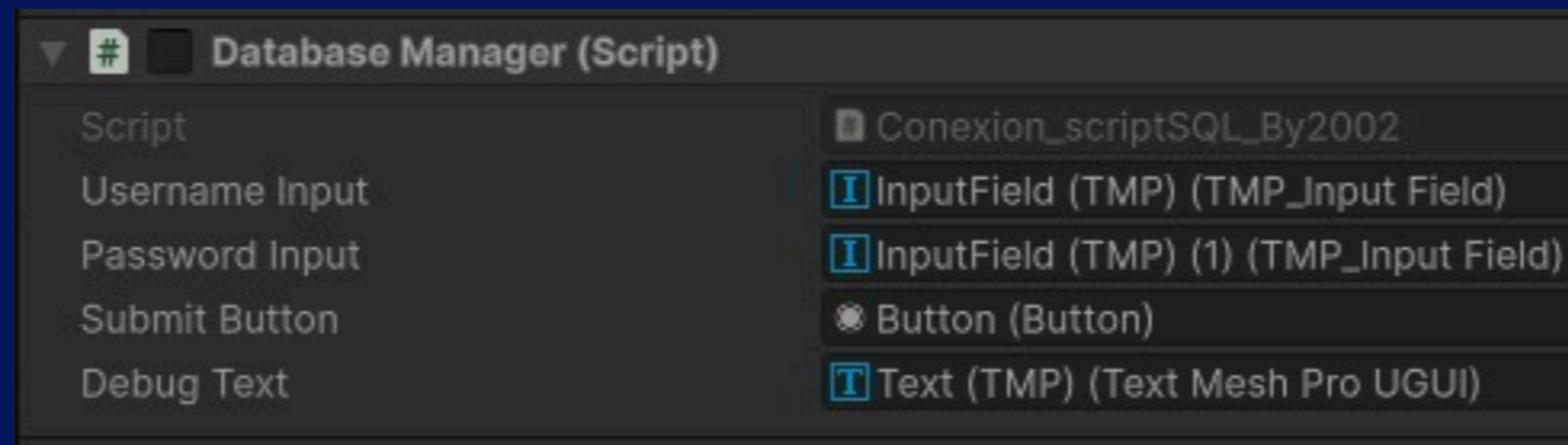


2.4. SCRIPTS Y PLUGINS:

Para poder realizar todos estos objetivos se han usado herramientas como Scripts y Plugins

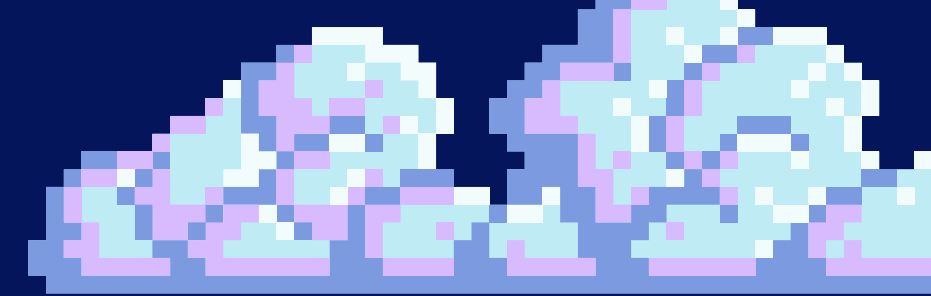
SCRIPTS:

Los scripts en Unity son archivos de código en C# que definen el comportamiento de los elementos del juego, agregando interactividad, lógica de juego y control de personajes. Permiten gestionar aspectos como la interfaz de usuario y la mecánica del juego.



PLUGINS:

Un plugin en Unity es una herramienta externa que se integra al proyecto para añadir nuevas funcionalidades sin escribir todo el código desde cero. Se utilizan como bibliotecas de terceros o herramientas internas para simplificar tareas y acelerar el desarrollo.



La base de datos fue diseñada mediante SQLite3 para funcionar en conjunto con el menú, en el cual al ingresar se pedirá ingresar datos del jugador para guardarlos como: ID, gmail, Contraseña (Protegida).

PARA ESTO SE USAN SCRIPTS Y PLUGINS

PLUGINS

- MySql.Data.dll
- MySql.Data.dll.meta
- System.Data.dll
- System.Data.dll.meta
- System.Drawing.dll
- System.Drawing.dll.meta

SCRIPTS_C#:

Database:

- Conexion_scriptSQL_By2002.cs
- Conexion_scriptSQL_By2002.cs.

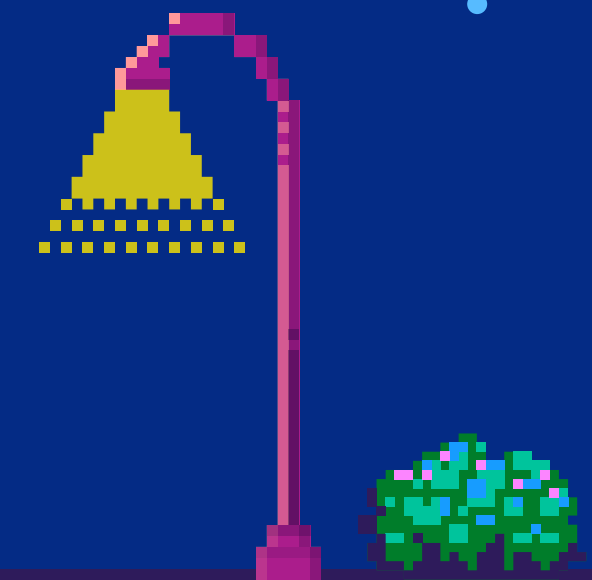
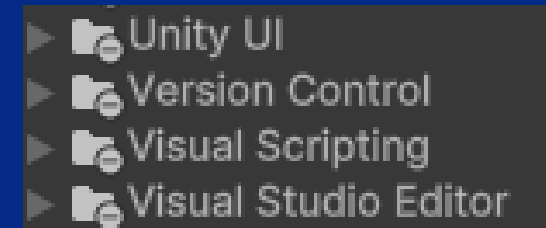
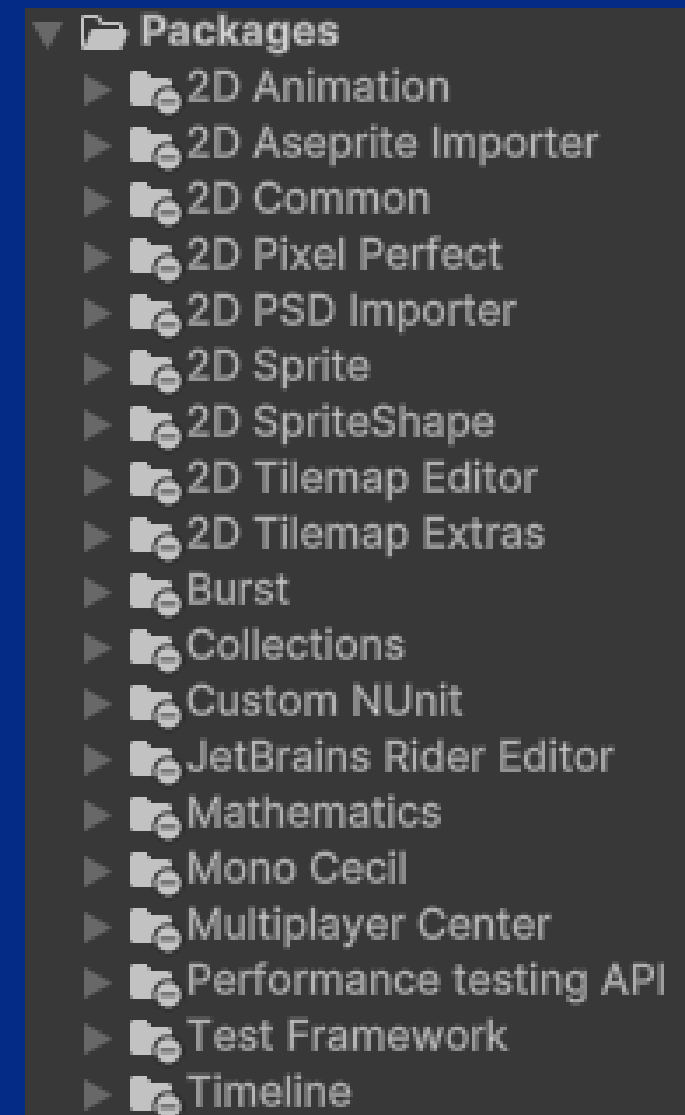
Logic_Game:

- Change_canva.cs
- Change_canva.cs.meta
- MenuMovimiento.cs
- MenuMovimiento.cs.meta
- prueba_consola.cs
- prueba_consola.cs.meta

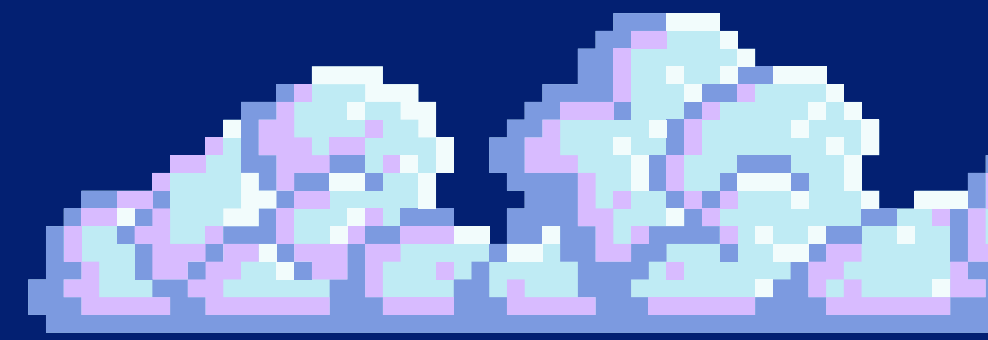
3.1. PAQUETES DE UNITY

En el desarrollo de videojuegos con Unity, los archivos y paquetes juegan un papel crucial en la organización y la integración de diversos elementos del juego, desde escenas hasta recursos y funcionalidades adicionales. Como los siguientes que se usaron para el proyecto:

- By2002.unity
- By2002.unitypackage
- By2002.unitypackage.meta
- Recursos a compartir.rar
- beta_movimientos.unitypackage



2.6. DESARROLLO DE LA HISTORIA PARA EL JUEGO:



Capítulo 1: El camino de la venganza

Eli Vanto, tras la destrucción de su pueblo a manos de los Grysk infectados por el Nyix, presenta al consejo científico su plan para usar el “Cloudbuster” y erradicar a los Grysk. El consejo lo rechaza por considerarlo suicida. Eli, decidido a vengar a su familia, prepara su viaje.

Capítulo 2: Sombras del pasado

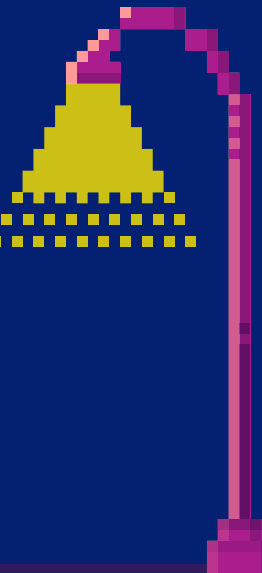
Eli viaja por el peligroso bosque, luchando contra Grysk infectados. Tras matar a dos, se encuentra con Jixtus, un Grysk aparentemente inmune al Nyix, quien le revela la historia de los Grysk y su relación con los Chiss. Eli, confundido, decide dejarlo ir.

Capítulo 3: La elección final

Eli llega al complejo donde se encuentra el “Cloudbuster”. Descubre que el arma también mataría a los Chiss, lo que pone en duda su decisión. Después de reflexionar, Eli tiene dos opciones: activar el arma y destruir a todos, o intentar salvar a los Grysk usando a Jixtus para encontrar una cura. Decide no usar el arma y viajar con Jixtus, buscando una solución.

Finales:

- Final 1 (Malo): Eli activa el arma, pero se da cuenta demasiado tarde de que también mató a los Chiss, dejando su misión en vano.
- Final 2 (¿Bueno?): Eli elige no usar el arma y se une a Jixtus, con esperanza de encontrar una solución para salvar a los Grysk. El final queda abierto.



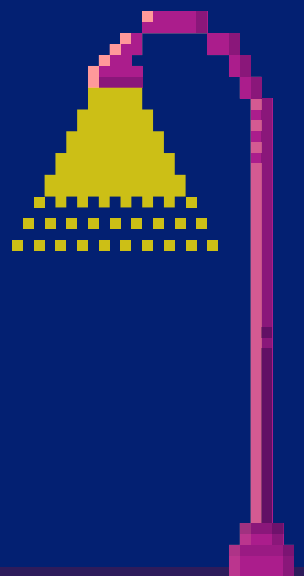
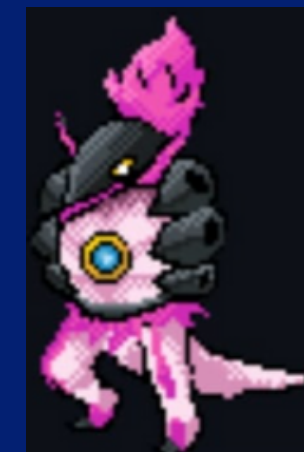
2.6. DESARROLLO DE LA HISTORIA PARA EL JUEGO:

IMAGENES DE PERSONAJES DEL JUEGO:

ELI VANTO (PERSONAJE PRINCIPAL):



GRYSK (ENEMIGO PRINCIPAL)





3. JUEGO BASE

Para el juego base se diseño el juego se diseño de una manera interactiva en la que el jugador pueda disfrutar de todos los momento a ofrecer por By2002

3.1 CONTROLES:

El juego se controla de forma similar a otros juegos pc, utilizando las teclas del teclado:

Movimiento:

- A (Izquierda), D (Derecha),
Espacio (Saltar).

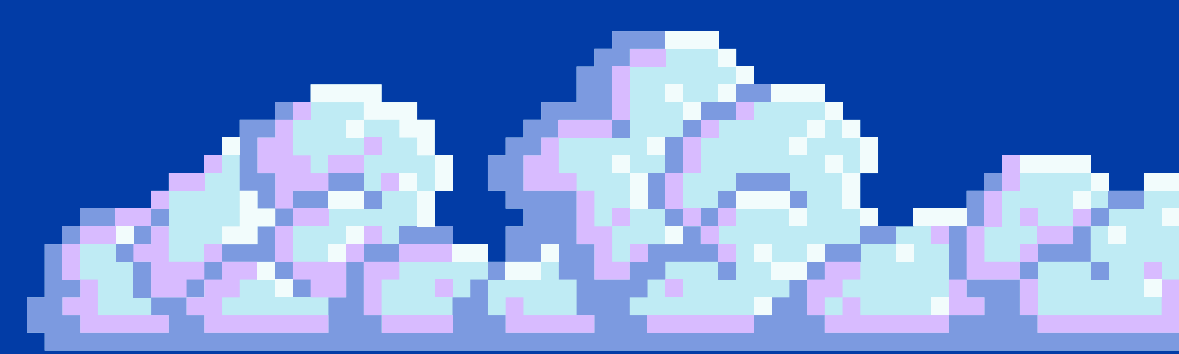
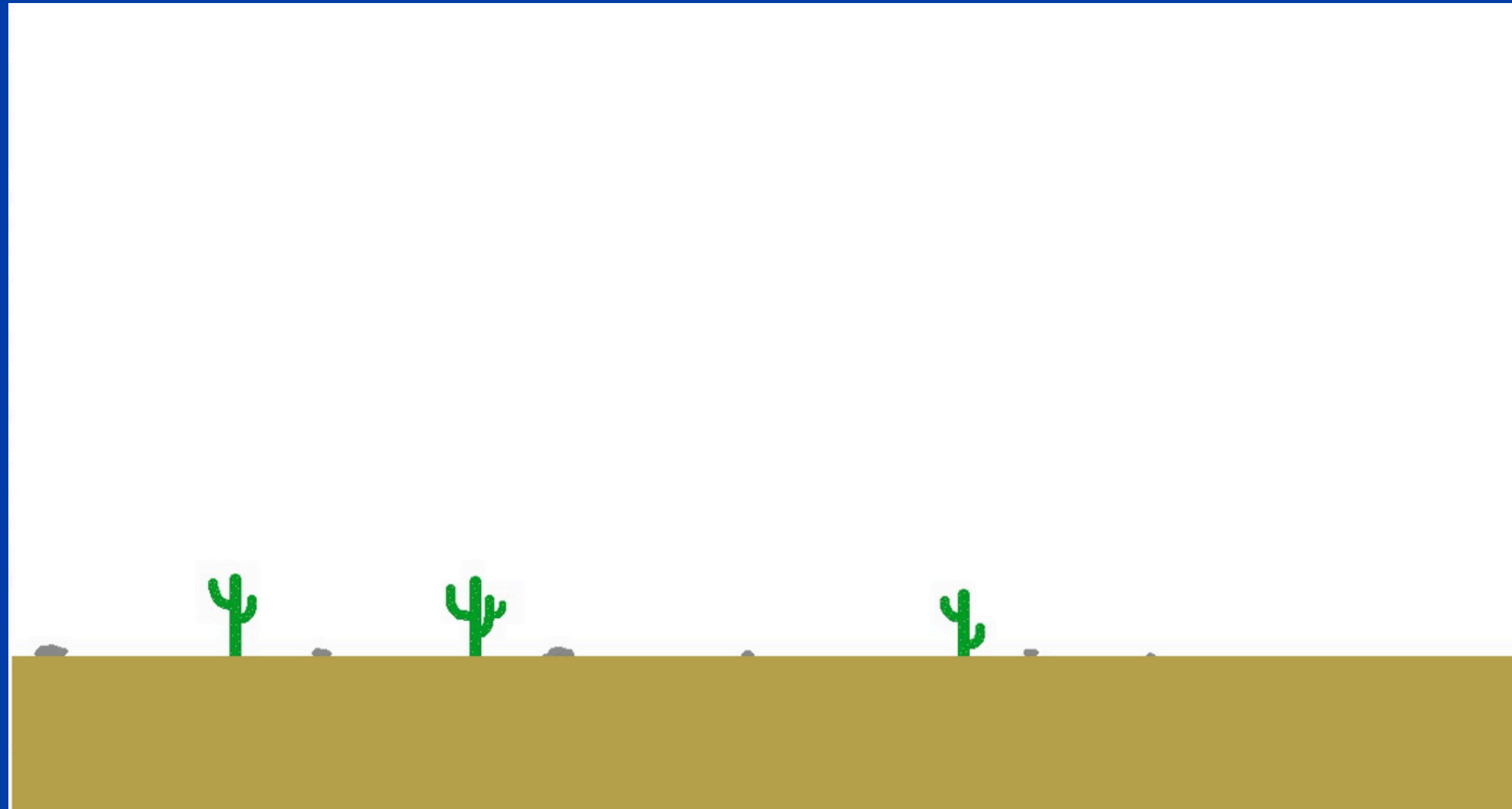
Ataque:

- F (Atacar)

3.1. FONDOS:

Se utilizan fondos en 2D diseñados con pixelart, al igual que el resto del juego, los cuales se diseñaron segun la histira creada.

EJEMPLO DE FONDO CREADO

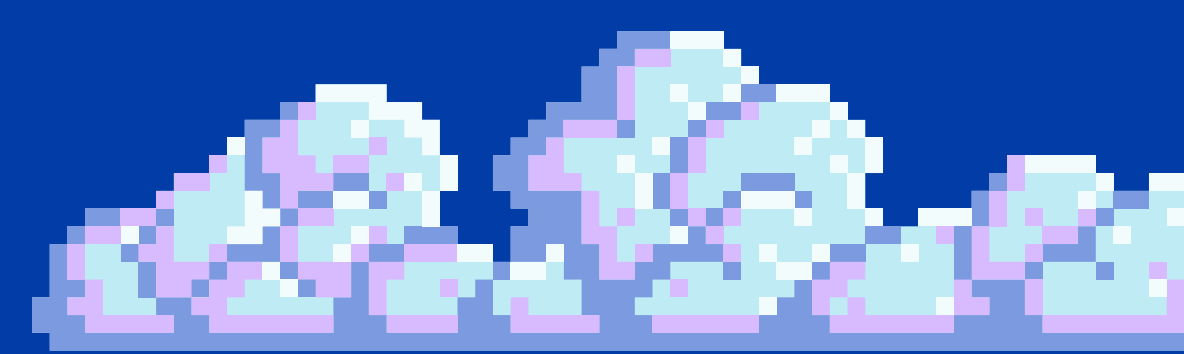
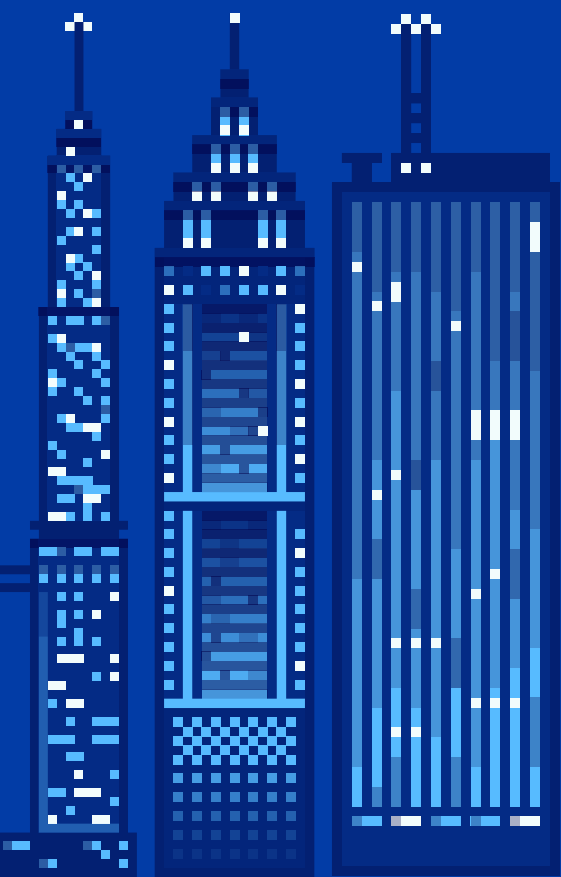


3.1. FUNCIONALIDAD BASE PARA EL JUEGO:

El juego utiliza principalmente scripts para poder realizar las acciones base como movimiento, seguimiento, etc.

SCRIPTS

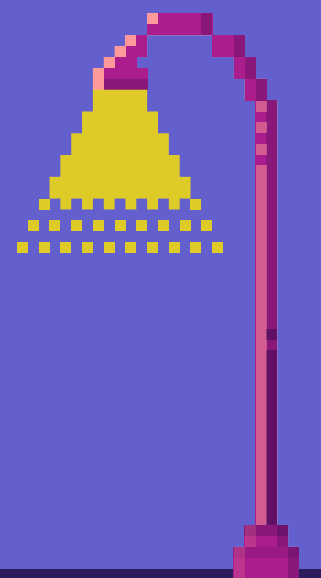
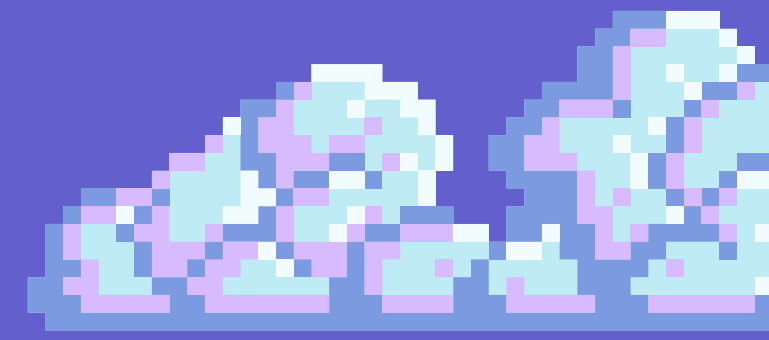
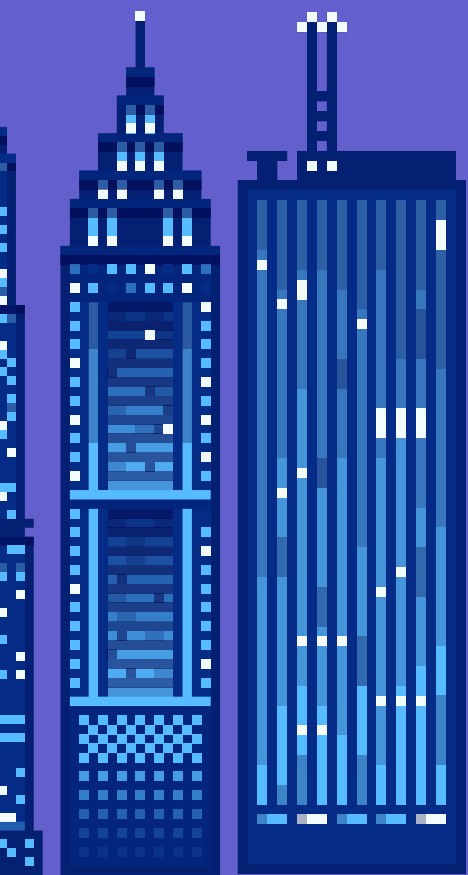
- Scripts para el movimiento del jugador y el fondo
- Cambio de Fondo: Este desarrollado para poder pasar del menú al juego base de forma directa

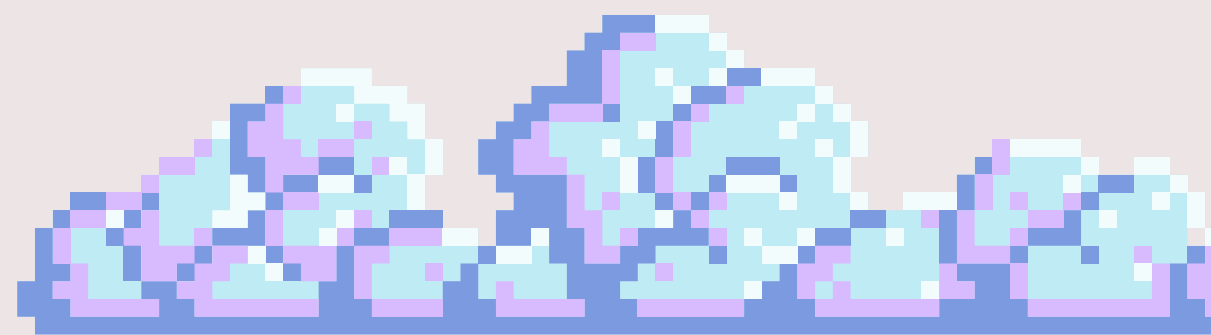
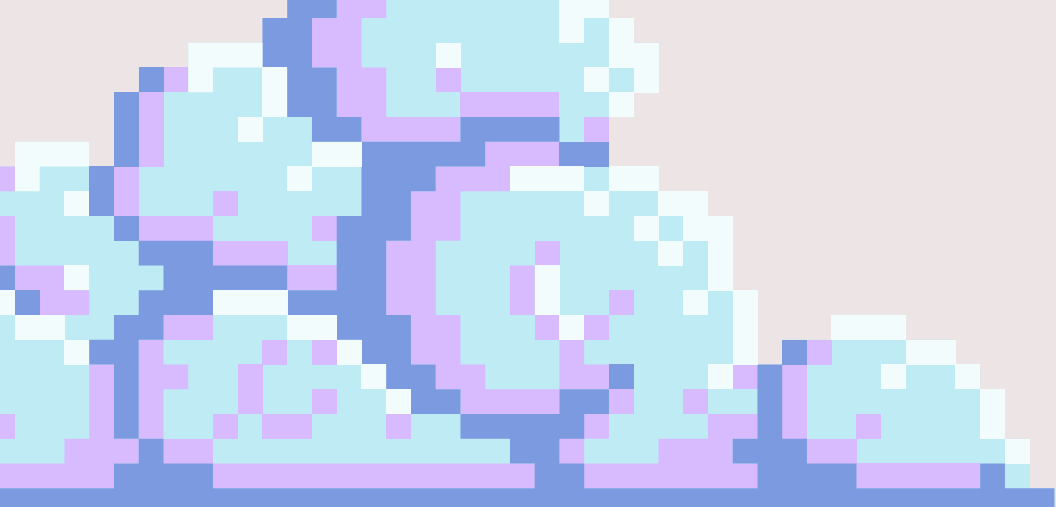




5. REFERENCIAS

- [HTTPS://UNITY.COM/ES/UNITY-HUB](https://unity.com/es/unity-hub)
- [HTTPS://WWW.UNITY3D.COM/](https://www.unity3d.com/)
- [HTTPS://GITHUB.COM/HANSLLEN/UNITY-WITH-MYSQL](https://github.com/Hanslen/unity-with-mysql)
- [HTTPS://WWW.NUGET.ORG/PACKAGES](https://www.nuget.org/packages)





¡MUCHAS
GRACIAS!

