

**PROYECTO
DE
DESARROLLO DE APLICACIONES
MULTIPLATAFORMA

PROPUESTA**



Alumno
Miguel I. García López

Contenido

1. Título y descripción general del proyecto	3
2. Identificación del proyecto	3
3. Objetivos	4
4. Justificación	4
5. Aspectos principales que se pretende abordar	4
6. Medios y recursos a utilizar	5
7. Áreas y ámbitos de trabajo	5
8. Mockups	6

Título y descripción general del proyecto

1

Aventura gráfica para dispositivos Android.

Juego para niños del género videojuegos de aventura, en concreto del subgénero aventura gráfica, en el que el jugador guiará al protagonista en su recorrido por las distintas escenas que componen el mapa del juego, en la interacción con elementos y personajes, así como en la resolución de distintos problemas que se le plantearán.

Las escenas incorporarán abundante texto descriptivo e imágenes, que ayudarán en la ambientación del juego. También se hará uso de diversos sonidos.

El tono general del juego será humorístico:

“Benito García Gómez, más conocido como Benito G. G., es un detective privado peculiar, inteligente pero un poco desastre, cuya zona de acción es el barrio de Chapuceros, enclavado en los bajos fondos de la ciudad de Sanpufo.

En su quehacer diario, ha de habérselas con maleantes casposos, gamberretes recalcitrantes, ancianas desconfiadas y algún que otro misterio impenetrable.

Benito es famoso por haber llevado a cabo la resolución de casos difíciles, como encontrar al gato de la señora Paquita (que no tenía gato; ahora sí), y descubrir al ladrón de jamones de la fábrica Pernil, S.L. mediante un método insólito: el de practicar análisis de sangre a todos los empleados (Pepe, el encargado, tenía más colesterol que todos los habitantes del barrio juntos).”

Identificación del proyecto

2

Participantes: Miguel Indalecio García López.

Ciclo formativo: Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, 2º curso.

Centro educativo: Florida Universitaria, Catarroja (Valencia).

Objetivos

3

Los objetivos a conseguir serían los siguientes:

- Desarrollo de un juego en Java para Android.
- Adecuación a diferentes dispositivos (móviles y tablets).
- Escritura de código altamente reutilizable en otros proyectos del mismo tipo, aislando en lo posible, el código dependiente de la aventura.
- Creación de un argumento, definición de localizaciones, personajes, objetos, y problemas a resolver.
- Creación, edición y manipulación de imágenes.
- Utilización de bases de datos para almacenar las diferentes definiciones de localizaciones, personajes y objetos, así como el estado del juego.
- Desarrollo de una página web sencilla, accesible desde la aplicación, con el objeto de proporcionar información acerca del juego, así como promocionarlo.

Justificación

4

Realización del proyecto profesional del ciclo formativo de grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, según la tipología de innovación aplicada, en el que trataré de utilizar e integrar, los distintos conocimientos adquiridos en los diferentes módulos que componen dicho ciclo.

Aspectos principales que se pretende abordar

5

Los principales aspectos a abordar durante la realización del proyecto serían los siguientes:

- Programación en Java para dispositivos Android, con Android Studio.
- Utilización de XML, con Android Studio.
- Gestión de bases de datos con SQLite.
- Edición de imágenes con Paint Shop Pro y GIMP.
- Desarrollo web con HTML5 y CSS3.

Medios y recursos a utilizar

6

Para llevar a término el proyecto, se precisará de los siguientes medios y recursos:

- Ordenador personal con Windows.
- Dispositivos Android (móvil, tablet).
- Android Studio, para el desarrollo en Java.
- Emuladores Genymotion y Android Virtual Device.
- Software de diseño gráfico: Paint Shop Pro, GIMP.
- Editor Notepad++ para la edición de código HTML y CSS.
- Hosting para el alojamiento de la página web.

Áreas y ámbitos de trabajo

7

El proyecto se enmarca dentro de las siguientes áreas y ámbitos de trabajo:

- Desarrollo de juegos.
- Desarrollo en Java para dispositivos Android.
- Desarrollo web.
- Diseño gráfico.
- Usuarios infantiles, de habla hispana.

Mockups

8

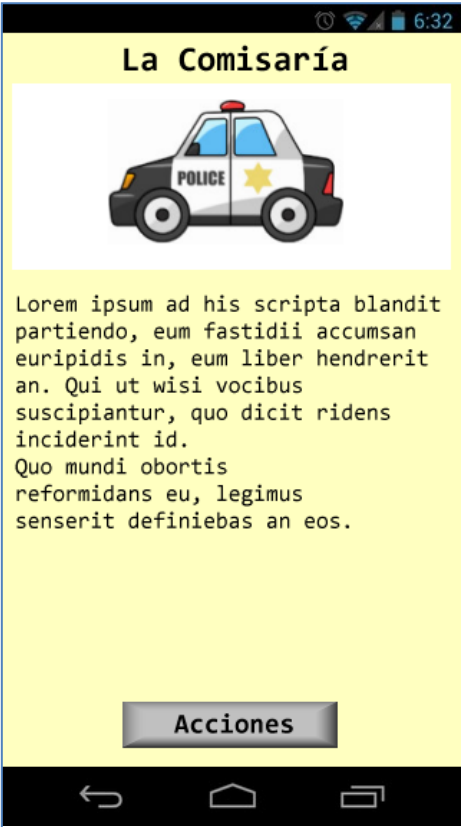


Ilustración 1 - Simulación para móvil



Ilustración 2 - Simulación para tablet