

Práctica 1. 2021/2022

Javier Alegre Landáburu

Objetivo

- Un día cómo otro cualquiera llega un cliente anónimo a la oficina...



Objetivo

Quiero que desarrolles un juego al que llamaremos “el juego”.

Me da igual la temática y el coste, lo importante es que enganche a la gente y los vuelva dóciles para que me sea más fácil conquistar el mundo.



Cliente anónimo

Objetivo

- Después de unas cuantas reuniones y tras varias amenazas por parte del cliente se ha pactado:
- Implementar un juego en 3D para 1 o 2 jugadores (preferiblemente un juego tipo FPS, pero se puede entregar otro tipo de juego).
- Le vamos a entregar a cambio de nuestra libertad:
 - Video explicando el proyecto y justificando las decisiones tomadas (2 puntos).
 - Proyecto (7 puntos).
 - Build funcional y jugable (1 punto)



Proyecto

“El juego” tendrá obligatoriamente las siguientes pantallas:

1- Menú Principal.

2- Pantalla de Opciones con alguna opción (opciones de audio, idioma, ...).

3 - Pantalla de Loading.

4 – Pantalla de juego.



Proyecto

- Para poder impresionar al cliente tenemos que implementar en el juego todo lo que hemos aprendido durante el curso:
 - Arquitectura software (Singletons, enumerados, contantes, eventos, etc.).
 - Arquitectura de proyecto (Organización de assets en carpetas, etc.).
 - IA (Maquina de estado, sentidos, etc).
 - NavMesh y Animaciones.
 - Interacción del jugador con el mundo.
 - ...



Assets

- Se pueden usar assets del assetstore (modelos, texturas, audios). No exclusivamente, también se pueden usar assets propios.
- No voy a calificar lo “bonitos” que sean, o que peguen entre sí.
- Lo importante es saberlos organizar en carpetas para que el proyecto no sea un caos y saberlos usar.
- Ej: Si me bajo un modelo 3D, hay que organizar las texturas, los modelos, los materiales, etc.



Código Ajeno

- Se puede usar código de tutoriales, proyectos, assets, etc.

Lo único, que en el video de la practica tenéis que decírmelo y justificar su uso.

Ej:

- Usé este tutorial porque no sabía hacer...
- Añadí este asset para ahorrar tiempo porque...
- He visto este proyecto y he decidido añadirlo para crear la parte de...



Video

- El video es el documento donde me explicáis el trabajo que habéis realizado.
- Scripts usados y para que los usamos. Organización de código, eventos, singletons, etc
- Maquinas de estado de la IA.
- Recursos utilizados.
- Justificar los cambios que ha sufrido el juego desde la idea inicial.
- Problemas encontrados -> soluciones aplicadas (assets, tutoriales, eliminar partes de la idea, etc.).
- Voy a valorar el proyecto a través de contado en el video (y usar el proyecto para resolver dudas sobre cosas que me contéis).



Calificaciones

1 – Video el proyecto y justificando las decisiones tomadas **(2 puntos)**

2 – Proyecto **(7 puntos)**

3 – Build **(1 punto)**

-Se debe entregar todo para poder aprobar. En caso de que falte algo, la máxima calificación que se puede sacar es un 4.

-Ej: He realizado el proyecto con una nota de 6 sobre 7 y no he entregado la memoria.

- Nota de la asignatura = 4



Fechas

- Fecha máxima de entrega de proyecto y memoria:

Día antes de irnos de vacaciones de navidad.



Vale, todo esto está muy bien, pero vamos a lo importante. ¿Qué necesito para sacar un 5?

- Juego funcional con al menos un jugador e IAs rivales.
 - Ambos deben tener animaciones.
 - La IA debe tener cierta inteligencia.
- Tiene que haber al menos un menú y la escena de juego.
- Al menos debe haber un GameManager



Ok, el 5 ya lo tengo porque lo has puesto muy fácil. ¿Qué necesito para sacar más de un 5?

- Pantalla de opciones.
- Pantalla de carga.
- Uso intensivo de singletons, eventos, y en general, de lo visto en la asignatura.
- Evitar usar tags, finds, etc
- Gameplay más complejo.
- Assets organizados.



Instrucciones

- El proyecto debe tener todos los assets, código, etc **organizados en carpetas** (menos plugins).
- Se entregará en un **ZIP** mediante blackboard y un enlace a Google drive, Dropbox o ftp.
- No puede pesar más de **300MB**.
- El zip lo llamaremos **NombreApellidoTituloDelJuego.zip**
- Tiene que estar hecho en **Unity 2020.3** (salvo caso justificado).
- Se debe entregar además una build funcional del juego.
- Antes de mandarme el zip, **probado en otra máquina** por si lo que estáis enviando no funciona o se rompe al abrirlo.
- Incumplir estas reglas te hace suspender la práctica y la asignatura.

