



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

FACULTAD DE INFORMÁTICA

TRABAJO FIN DE GRADO
GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Mención en Computación

**Generación de Escenarios de un Videojuego 2D
mediante Programación Lógica**

Autor: Rafael Alcalde Azpiazu

Director: José Pedro Cabalar Fernández

A Coruña, 18 de julio de 2018

Índice general

1. Introducción	1
2. Contexto	3
2.1. Juegos de estrategia por turnos	3
2.1.1. Civilization	3
2.1.2. Proyecto Freeciv	3
2.2. Tecnologías	3
2.2.1. Answer Set Programming	3
2.2.2. Lua	3
2.3. Herramientas	3
2.3.1. Atom	3
2.3.2. Git	3
2.3.3. Love2D	3
3. Trabajo desarrollado	5
4. Evaluación	7
5. Conclusiones	9
Apéndices	15
A. Glosario	15

Capítulo 1

Introducción

Capítulo 2

Contexto

2.1. Juegos de estrategia por turnos

2.1.1. Civilization

2.1.2. Proyecto Freeciv

2.2. Tecnologías

Debido a las exigencias a la hora de desarrollar el proyecto, se ha optado por elegir un lenguaje de programación lógico sobre el que realizar la base declarativa del proyecto, ya que nos permitirá expresar las reglas de generación del mapa de forma matemática. Envolviendo esto existirá un segundo lenguaje multipropósito que nos servirá como soporte para crear un entorno gráfico con el que poder editar, guardar y cargar los mapas creados.

2.2.1. Answer Set Programming

Como ya comenté, el módulo central se corresponde

2.2.2. Lua

2.3. Herramientas

2.3.1. Atom

2.3.2. Git

2.3.3. Love2D

Capítulo 3

Trabajo desarrollado

Capítulo 4

Evaluación

Capítulo 5

Conclusiones

Índice de tablas

Índice de figuras

Apéndice A

Glosario

