

Directrices de la presentación

A continuación, les mostraremos las directrices a seguir en la presentación del proyecto.

1. Muestra de la aplicación cara al usuario.

En primer lugar, procederemos a ejecutar la aplicación a través de un emulador para mostrarles un poco la interfaz de la parte realizada con Android Studio. Será poca la información recibida de esa breve parte debido a que para mostrar al completo la aplicación es necesario que aparezca un sprite en el mapa de la aplicación, el cual es generado de forma aleatoria. Debido a esto esa parte os la mostraremos a través de un video preparado para la ocasión que iremos pausando para explicar de forma más detenida el funcionamiento de la aplicación.

2. Muestra a nivel interno de la parte realizada a través de Android Studio.

Una vez realizada la presentación cara al público entraremos al interior del código de Android Studio donde mostraremos los layouts creados con sus respectivos códigos XML y profundizaremos tanto en el código que permite marcar la ubicación en el mapa de la aplicación como en código que permite y realiza la aparición de sprites en el mapa para que, al pulsar sobre ellos, entre en la parte realizada con Unity. Por último, mostraremos cómo hemos logrado integrar al proyecto de Android Studio la parte realizada con Unity.

3. Muestra a nivel interno de la parte realizada a través de Unity.

Por último entraremos dentro del proyecto realizado con Unity, donde mostraremos los componentes usados y como los hemos modificado para que se vean con forma humanoide y las diferentes cualidades añadidas para permitir su correcto funcionamiento para luego mostrar cómo han sido realizadas las animaciones que utiliza el personaje para los diferentes movimientos. Por último, entraremos a la parte del código que permite tanto al jugador moverse y atacar como al enemigo ir a por el jugador para vencerlo, además mostraremos como hacemos para que al recibir el ataque alguno de los personajes estos pierdan vida.