

E



M I L K T H O S E !

DOCUMENTO DE DISEÑO

JESÚS FERMÍN VILLAR RAMÍREZ

DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES



TABLA CONTENIDOS

- 03 Introducción
- 04 Mecánica de juego
- 04 Interfaz
- 05 Arquitectura técnica

TÍTULO: DOCUMENTO DE DISEÑO “MILK THOSE!”

AUTOR: JESÚS FERMÍN VILLAR RAMÍREZ

ASIGNATURA: DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

DOCENTE: ÁNGEL RODRÍGUEZ BALLESTEROS

GRADO: DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, ESNE

FECHA: DICIEMBRE 2018

FOTOGRAFÍA DE PORTADA: Fuentte: <https://www.pexels.com/photo/milk-cow-1436130/>

INTRODUC- CIÓN

Este documento corresponde al documento de diseño de “Milk those”, la propuesta de entrega final de la asignatura “Desarrollo para Dispositivos Móviles” impartida por Ángel Rodríguez Ballesteros en ESNE. En dicho documento se explican la mecánica de juego, la interfaz y disposición del mismo así como un análisis preliminar de la arquitectura técnica.

En Madrid, diciembre de 2018

**Jesús Fermín Villar Ramírez
Diseño y Desarrollo de Videojuegos**

MECÁNICA DE JUEGO

"Milk those" se presenta como un clicker para dispositivos móviles android. En él, el jugador tendrá que conseguir el máximo número posible de litros de leche ordeñando vacas en un tiempo límite. De esta forma, mediante pulsaciones alternas en las diferentes ubres de la vaca, el jugador tiene que interactuar con rapidez para batir sus propias marcas personales en el juego.

Como es un juego rápido, permite que se juegue a él en cualquier espacio (en el transporte, en un momento de espera...) tal y como persigue la filosofía de los juegos para este tipo de plataformas.

INTERFAZ

Dada la exigencia de jugabilidad rápida, se traslada toda la interactividad a la parte superior de la pantalla, obligando al jugador a coger el teléfono entre la parte media y superior, generando más agarre impidiendo que el dispositivo se caiga durante las partidas.

La parte inferior se reserva a la información visual; el indicador del tiem-

po restante, el indicador del nivel de relleno de los cubos de leche...

ARQUITECTURA TÉCNICA

Con respecto al Modelo de Datos, se ha realizado un diseño preliminar tal como indica el siguiente diagrama.

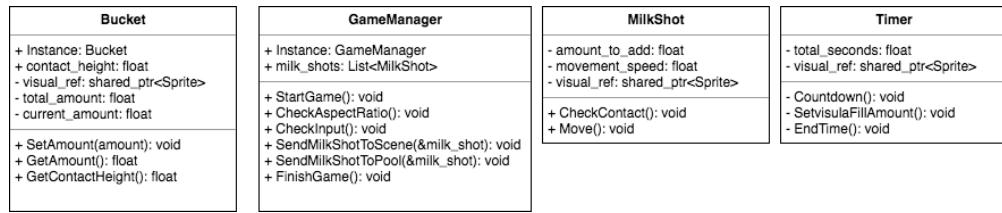


Diagrama Modelo de Datos

Que se relacionan como puede verse en el siguiente diagrama de flujo.

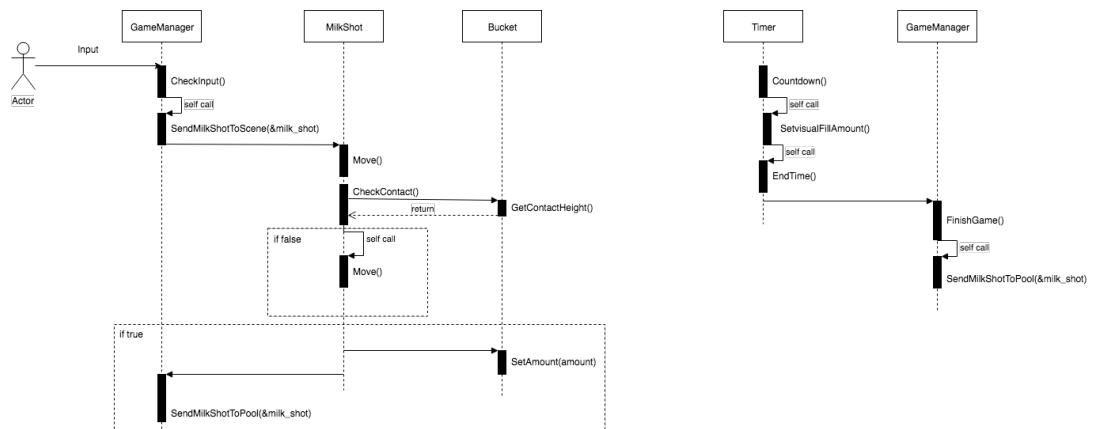


Diagrama de flujo de dos casos propuestos: el timer (derecha) y los eventos tras el tap del jugador (izquierda)

E
=