

Project Mobba – A (M-A)

Resumen:

Implementar un servidor dedicado para un juego, mejorando la solución aprendida en el tutorial de Tom Weyland, e integrando los aspectos del networking con el Entity Component System de Unity (ECS).

Objetivos del proyecto:

- Programar de cero un servidor dedicado, adaptándolo al tipo de juego que se desarrolla para que funcione de forma óptima.
- Buscar nuevas features o nuevas actualizaciones del .net, que mejoren la solución de Tom Weyland.
- Utilizar el ECS para mejorar el rendimiento, buscar si podemos mejorar la calidad del networking con el ECS.
- Aprender AI básica.

¿Qué tipo de juego?

El juego que realizaremos para este proyecto será de tipo MOBBA.

Requisitos mínimos del juego:

- Un escenario básico, imitando la grita del League of Legends, donde se spawnen minions, y campeones.
- Poder controlar a los campeones y asesinar con estos a minions u otros campeones.
- Implementar un comportamiento de los minions parecido al de League Of Legends.
- Estadísticas consultables que contengan el conteo de bajas y muertes y asesinatos a súbditos.
- Interfaz básica de usuario para poder buscar partida y elegir campeón.
- Implementar 3 campeones, cada uno con capacidad para moverse correctamente con clicks de ratón, que puedan dar ataques básicos y lanzar una habilidad especial.

Tiempos estimados.

Calculo un mínimo de 6 meses para la elaboración de este proyecto.

Dicho periodo se va a dividir en varios checkpoints:

20 de septiembre de 2020:

Elaboración de la infraestructura del networking (8 semanas de tiempo a partir de hoy (05/08/2020)).