

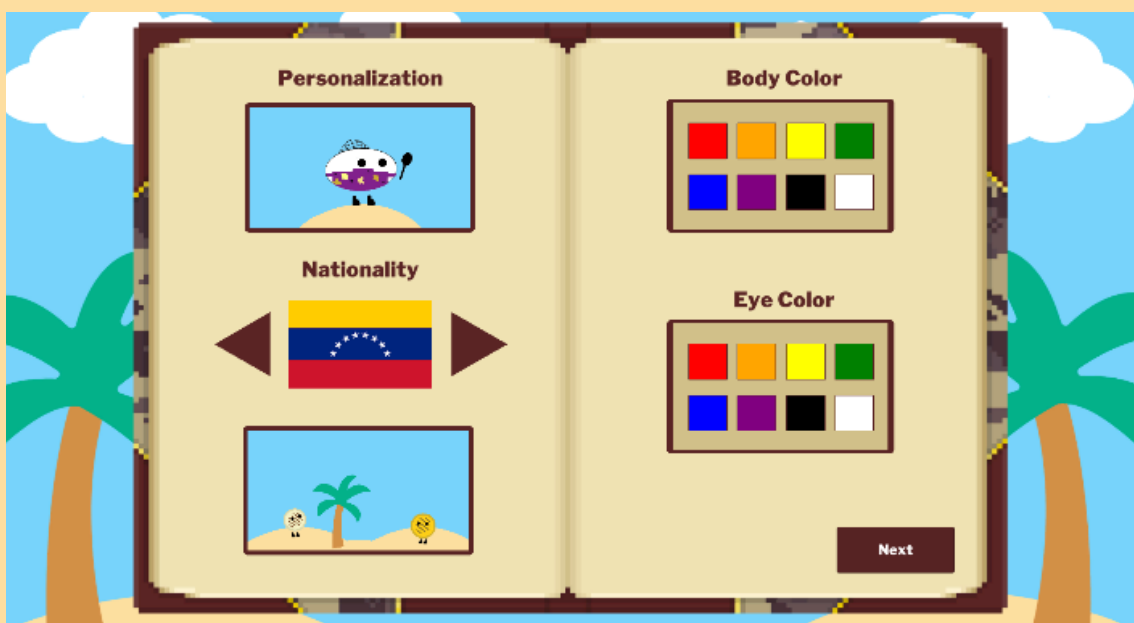
MEALTIME MAYHEM

CONSTRUCCIÓN DE SOFTWARE Y TOMA DE DECISIONES. TC2005B

MAURICIO TUMALÁN, SAMANTHA COVARRUBIAS, CRISTINA GONZÁLEZ, VALERIA MARTÍNEZ, FERNANDA COLOMO

CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO 2D CON MECÁNICAS RPG DESDE LA PLATAFORMA UNITY, EL CUAL TENDRÁ LA CAPACIDAD DE GUARDAR INFORMACIÓN RELACIONADA A USUARIOS, SUS SESIONES Y DEMÁS ESTADÍSTICAS POR MEDIO DEL REGISTRO EN UNA BASE DE DATOS, LAS CUALES SERÁN REPRESENTADAS VISUALMENTE DESDE UNA PÁGINA WEB, DONDE TAMBIÉN SE ENCONTRARÁ EMBEBIDO EL JUEGO.

PERSONALIZA Y MEJORA A TU PERSONAJE



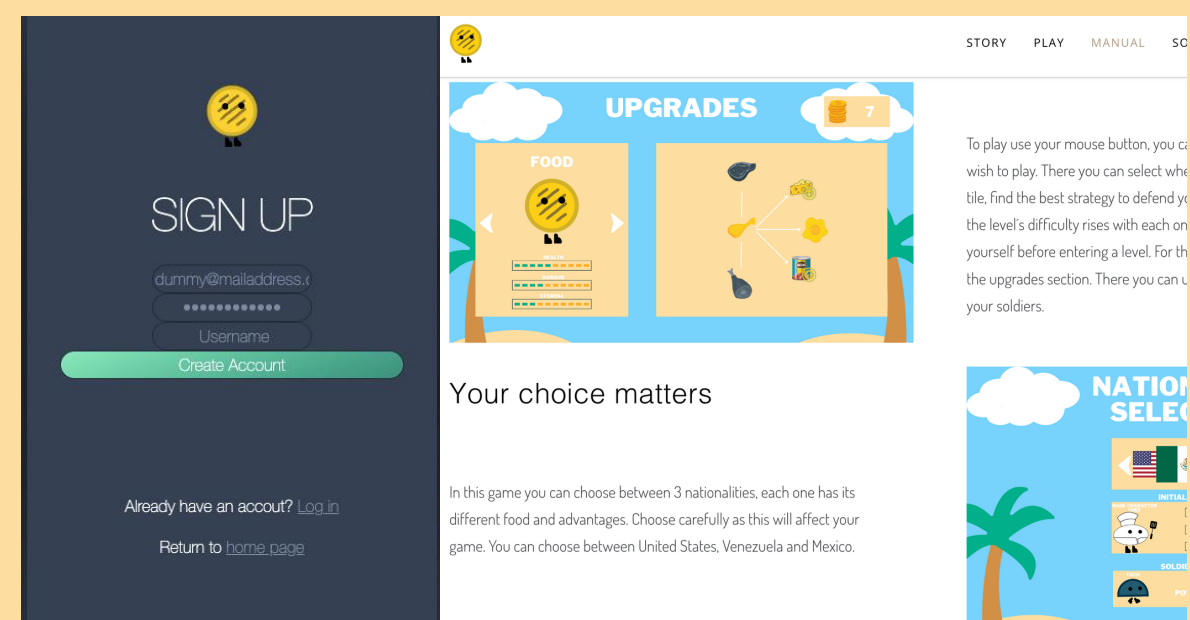
EXPLORA Y LIBERA LA ISLA



SELECCIONA LA MEJOR ESTRATEGIA PARA DERROTAR AL FUNGI



DESARROLLO WEB



CONCLUSIÓN

ESTE PROYECTO PROPORCIONÓ VALIOSOS APRENDIZAJES EN EL CAMPO DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, PROGRAMACIÓN, GESTIÓN DE BASES DE DATOS Y DISEÑO DE EXPERIENCIAS INTERACTIVAS. ESTOS APRENDIZAJES ABREN NUEVAS OPORTUNIDADES PARA LA INNOVACIÓN Y EL CRECIMIENTO EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS, ASÍ COMO LA CAPACIDAD DE CREAR EXPERIENCIAS MÁS INMERSIVAS Y PERSONALIZADAS PARA LOS JUGADORES.

