

Ideación

Actividad 1 Proyecto Final

Mariana Noreña Vásquez
Santiago Vélez Arboleda

Departamento de Ingeniería Electrónica y
Telecomunicaciones
Universidad de Antioquia
Medellín
Marzo de 2021

Índice

1. Introducción	2
2. Sección de contenido	2
2.1. Contexto.	2
2.2. Desarrollo	2
2.3. Tipo de juego	2
2.4. Ambientación	2
2.5. Mecánicas	2

1. Introducción

En este documento se plasmarán las ideas principales que abarca el proyecto final del curso. Contendrá el contexto, en dónde se va a desarrollar, tipo de juego, ambientación, mecánicas, entre otros.

2. Sección de contenido

A continuación se presentará la metodología que tendrá el juego:

2.1. Contexto.

Empezando por el nombre del videojuego, el cuál será: GEHRIN. Tendrá como objetivo que el jugador desarrolle nuevas mecánicas lógicas para superar obstáculos y enemigos que se presentarán a lo largo de los niveles.

2.2. Desarrollo

El IDE de desarrollo de GEHRIN será QT Creator. El videojuego se dividirá en pequeños problemas que van a estar representados en funciones específicas que en conjunto harán que el juego compile. Estos pequeños problemas estarán representados por clases que dan forma al juego. Tales como la clase del personaje, enemigos, escenario, sprites y demás elementos que formarán el proyecto.

2.3. Tipo de juego

Será un juego de plataformas en 2D.

2.4. Ambientación

El jugador podrá escoger entre dos avatares los cuales están inspirados en series y videojuegos de la infancia. El proyecto contará con mínimo tres niveles los cuales en su recorrido tendrán enemigos y obstáculos. Para cada nivel se tendrá una banda sonora diferente que motive al jugador. Para la pantalla de inicio, se podrá interactuar entre las diferentes opciones de juego como cargar partida, escoger personaje, modo de juego, dificultad del juego, etc. Los avatares disponibles serán: The Guy, proveniente de "I wanna be the guy" y Steven de "Steven Universe". Así mismo, de enemigos se tendrán a Puro Hueso de "Las sombrías aventuras de Billy y Mandy", the hummer brothers de "Super Mario bros", Bills de "Gravity Falls", y Dj Sray de "I wanna kill the guy".

2.5. Mecánicas

El jugador deberá eliminar oponentes mientras esquiva obstáculos moviéndose a lo largo del escenario. Podrá disparar para infligir daño al enemigo y saltar

para sobrepasar los obstáculos. De igual forma, deberá de desarrollar una habilidad lógico motriz para avanzar en los niveles del juego.