



Proyecto Lenguajes II

“Un videojuego del Montón”

Sebastian Viollaz

¿Por qué hacer este proyecto?

- Decidí hacer este proyecto porque me gustan los videojuegos, además hace algunos años estoy dando clases de diseño de videojuegos, específicamente en Unity, el motor grafico que me ayudo a hacer este proyecto.



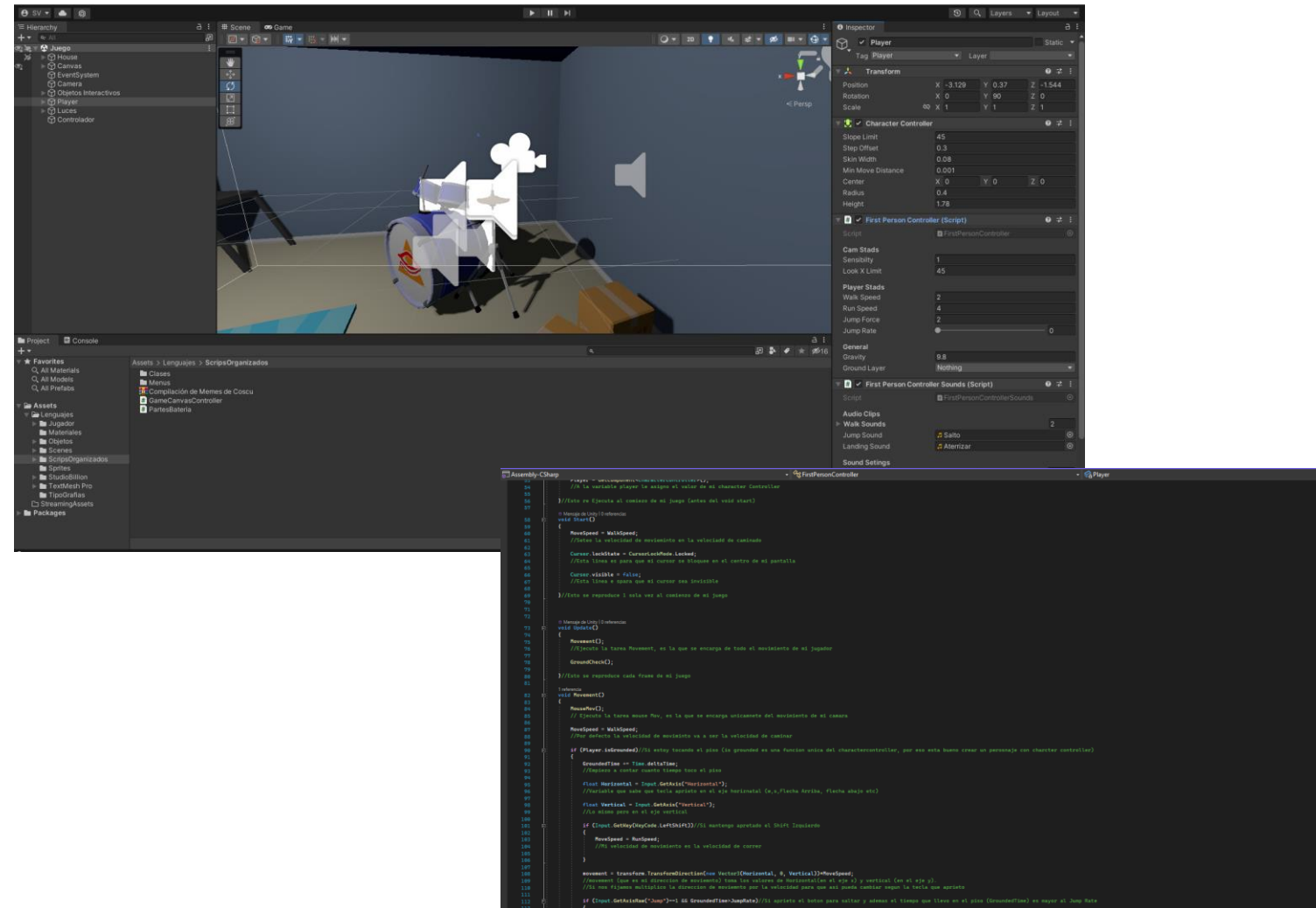


Herramientas

- Para el desarrollo del proyecto utilizo un motor grafico Unity, así como su respectiva documentación.
- GitHub, una herramienta de control de versiones
- Grabaciones de algunos sonidos.

¿Qué es Unity?

- Unity es un motor grafico. Un motor grafico es un software que facilita el dibujo de todo tipos de objetos en nuestra computadora, el cual facilita muchas tareas, como desarrollo de aplicaciones en todo tipo de dispositivos.
- Unity en su mayoría es utilizado mucho en la industria de los videojuegos. Pero puede ser utilizado para Machine Learning, simulaciones, realidad aumentada etc.
- Este motor grafico puede ser utilizado tanto en programación en c# como en nodos (un poco mas limitada), en mi caso utiliza solo c#.



¿Qué proyecto?

- Mi proyecto es un videojuego desarrollado en Unity, la idea principal era hacer un “simulador de estudiante de ingeniería en informática”. Sin embargo no es un proyecto %100 terminado ya al desarrollar un proyecto de este tipo hay que tener muchas otras cosas en cuenta además de solo programación, requiere espacio para planificación, guion, diseño tanto de objetos, grabación de sonidos, diseño y muchos otros factores.





Mi proyecto en General

- **Programación:**

- Para cada objeto en mi juego, existe una clase distinta, con sus propios métodos y procedimientos, aproximadamente 20-25 clases.
- Base de datos: El juego se conecta a una pequeña base de datos, implementa en el mismo motor grafico, la cual me permite guardar algunas variables específicas para luego cargarlas y poder generar un espacio de “sistema de guardado” en mi juego.

- **Diseño:**

- Para el diseño del juego utilizo objetos 3D, (Descargados para ahorrar tiempo de diseño), sonidos para el ambiente, y diseño de la escena del juego.



Dificultades

- En cuanto a programación la dificultad mas grande que se presento fue la desorganización al inicio del proyecto. (Desorganización en le código).(Resuelto a medias)
- Aplicación de los vectores para códigos de movimiento.(Resuelto a medias)
- Diseño del mapa en general. (Resuelto casi en su totalidad)