

Let it Jump!

Sheila Ros
Bilal Hubani
Josep Julià
Joaquim Sánchez
Adrián Obiol

STUCOM
CENTRE D'ESTUDIS

STUCOM.tech

Índice

-Presentación de los diferentes componentes del grupo: vida académica, laboral, titulaciones...

Sheila Ros es una alumna de segundo de desarrollo de aplicaciones multiplataforma del centro de estudios Stucum, con experiencia laboral de dependienta, comercial/promotor y programador PHP.

Josep Julià es un alumno de segundo de desarrollo de aplicaciones multiplataforma del centro de estudios Stucum, con titulación First Certificate. Ha finalizado sus prácticas en Tiendeo como programador PHP.

Bilal Hubani es un alumno de segundo de desarrollo de aplicaciones multiplataforma del centro de estudios Stucum, con la titulación de CCNA, experiencia laboral como comercial y como soporte técnico.

Joaquim Sánchez es un alumno de segundo de desarrollo de aplicaciones multiplataforma del centro de estudios Stucum, titulación de técnico medio de SMX y esperando a cursar las prácticas en empresa.

Adrián Obiol es un alumno de segundo de desarrollo de aplicaciones multiplataforma del centro de estudios Stucum, con titulación de First Certificate y esperando a cursar las prácticas en empresa.

-Breve explicación del proyecto:(40 líneas máximo)

Creación de videojuego en android de tipo endless runner (plataformas).

Un endless runner consiste en un personaje que tiene que ir evitando obstáculos hasta superar el nivel o de forma indefinida, dependiendo del modo de juego.

Los modos de juego consisten en un sistema de pantallas por niveles, también conocido como modo historia, donde aumenta la dificultad según el nivel. Además hay un modo infinito, donde se va generando mapa continuamente hasta que el jugador pierde.

-Justificación de la elección del proyecto:

Queremos desarrollar un videojuego para comprender todo lo que hay detrás, conocer todos los puntos a realizar para dar los primeros pasos como desarrolladores en la industria de los videojuegos.

-Objetivos mínimos y máximos del proyecto:

Mínimos:

- Realización de un videojuego utilizando un motor gráfico ya existente.
- Utilizar un repositorio de sprites ya existente.
- Subir la aplicación a google play.
- Ranking de los mejores resultados obtenidos en el juego.
- Tres idiomas diferentes para nuestro juego(inglés, español y catalán).
- Menú con opción a escoger entre jugar, ranking, preferencias.
- Hacer un modo historia.

Máximos:

- Realización de un videojuego utilizando un motor gráfico propio.
- Crear los sprites del juego.
- Poder conectar con facebook.
- Hacer un modo de juego infinito(endless runner).
- Tener más de 3 idiomas disponibles en el juego.
- Tener diferentes skins disponibles para tu personaje en el juego con diferentes funcionalidades.
- Web como soporte del juego.

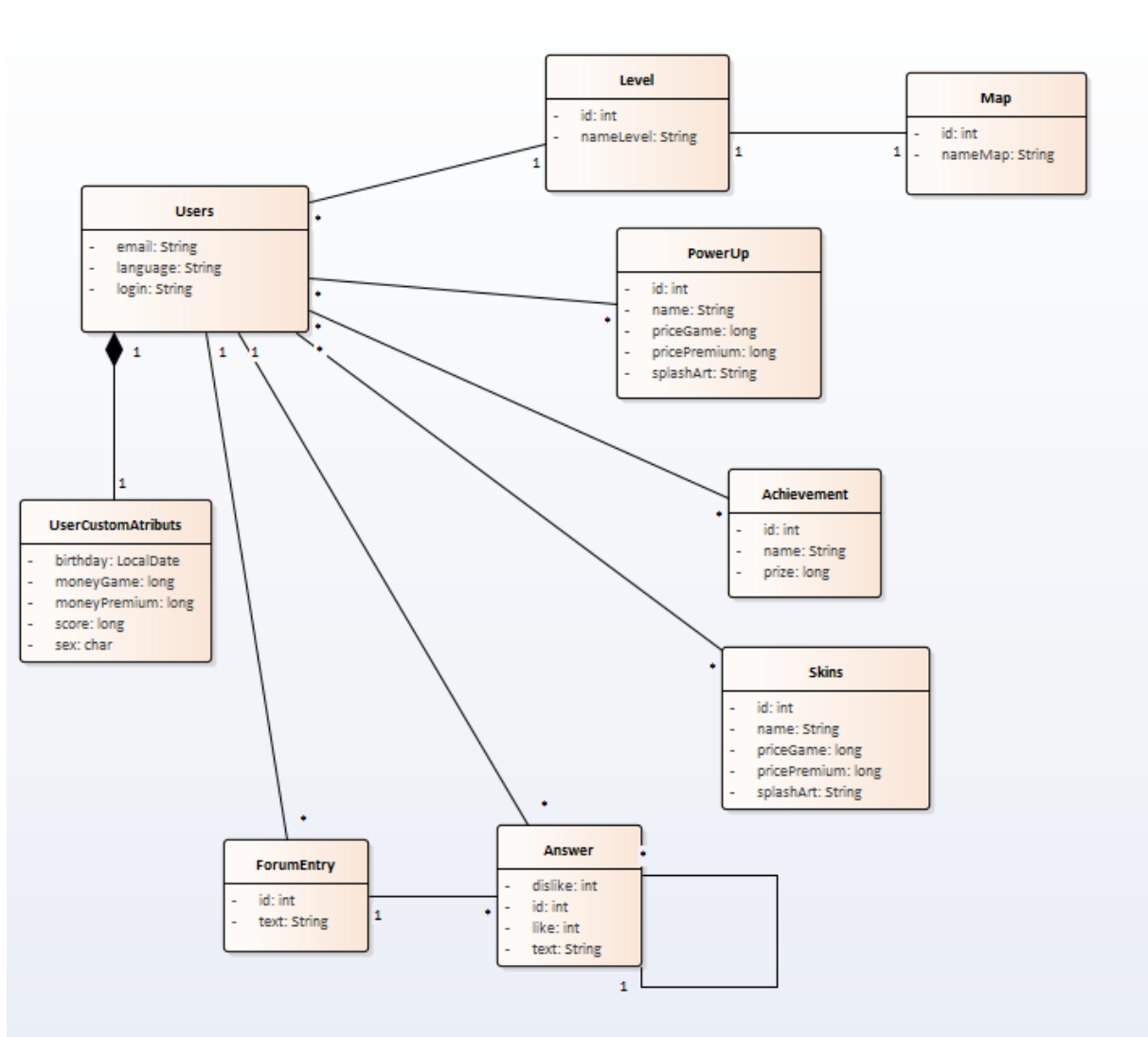
-Funcionalidades del proyecto:

- Diferentes niveles con diferentes temáticas
- Menú principal para seleccionar el modo de juego y configurar las opciones
- Skins de personajes
- Diferentes jefes de fase
- Habilidades de ayuda
- Monedas que se pueden utilizar para comprar skins o power ups
- Comprar monedas con dinero real
- Iniciar sesión con google o con facebook
- Ver información del juego en la web de soporte

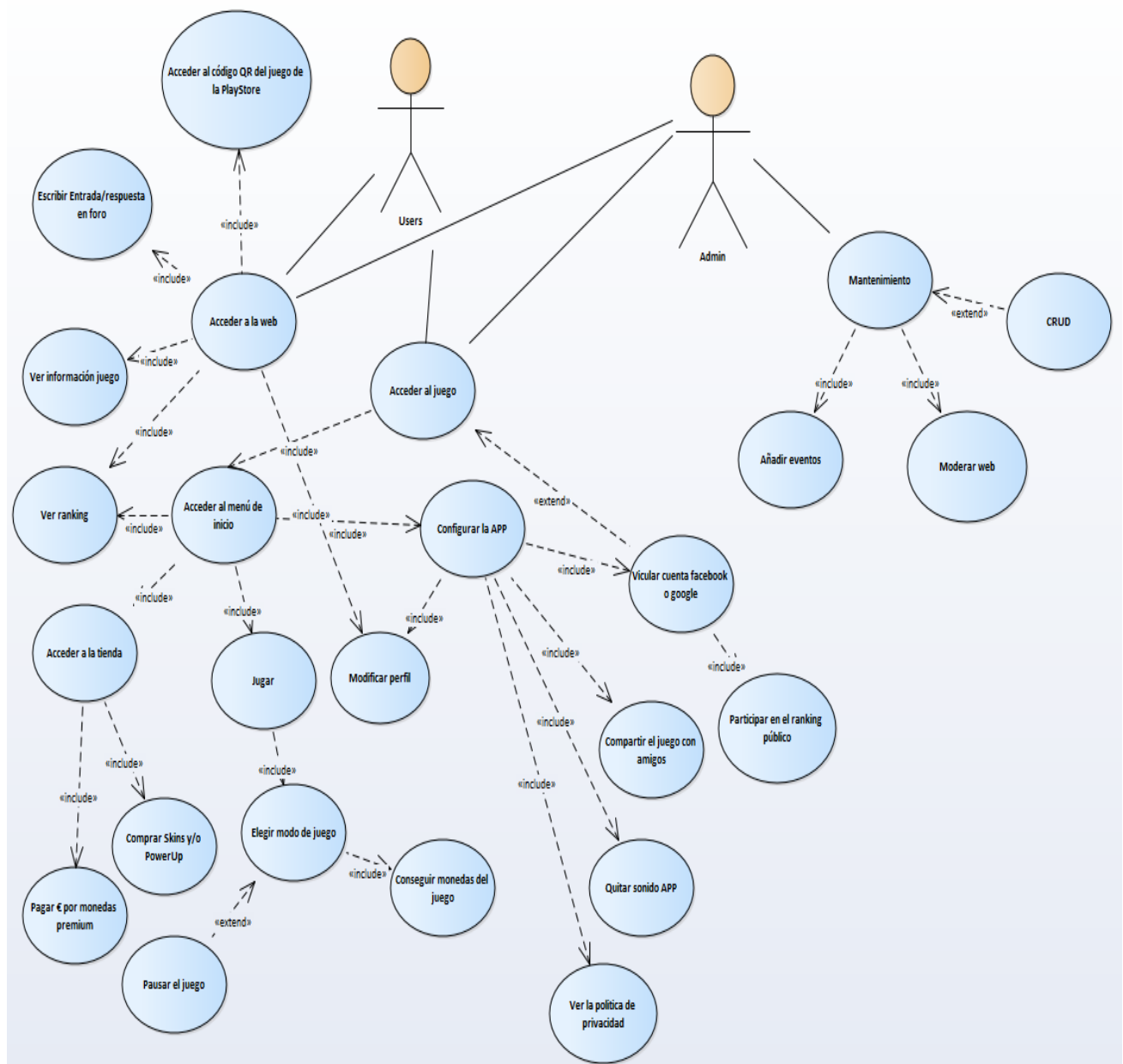
-Evaluación de las tecnologías utilizadas:

- Android Studio
- Photoshop
- Amazon web service
- Pyxel edit

-Diagrama de clases:



-Casos de uso:



-Breve explicación de cada capítulo de la memoria (final de curso)

-