

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO  
(UTESA)



SISTEMA CORPORATIVO  
FACULTAD DE INGIENERIA EN INFORMATICA

**Carrera De Ingeniería En Informática**

**INF-910-001 PROGRAMACION DE VIDEO JUEGOS**

PROYECTO FINAL

CAPITULO III

**PRESENTADO A**

**Ing. Iván Mendoza**

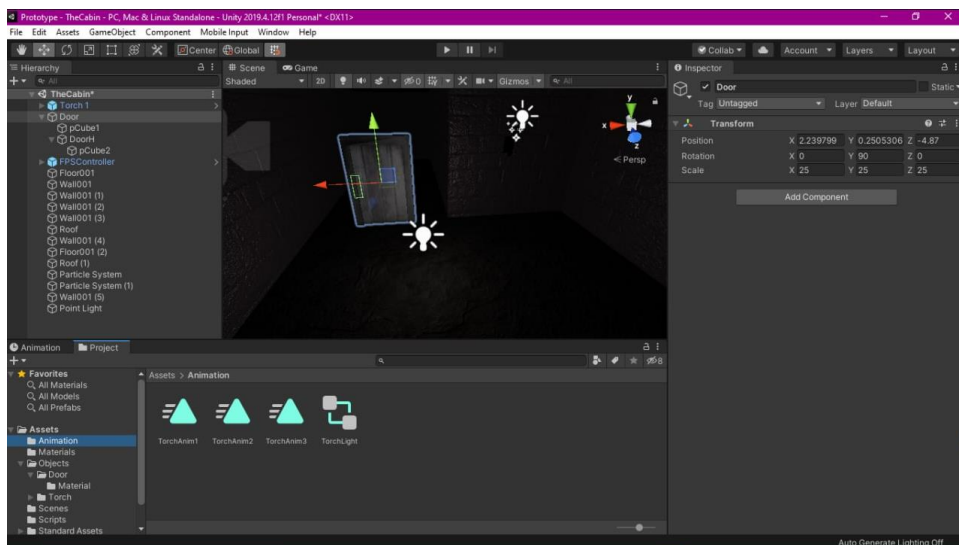
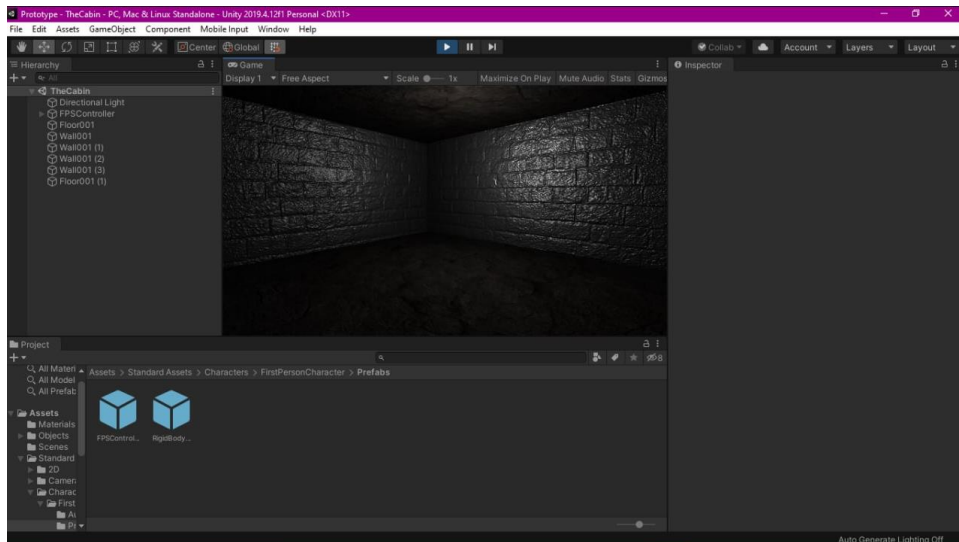
**PRESENTADO POR**

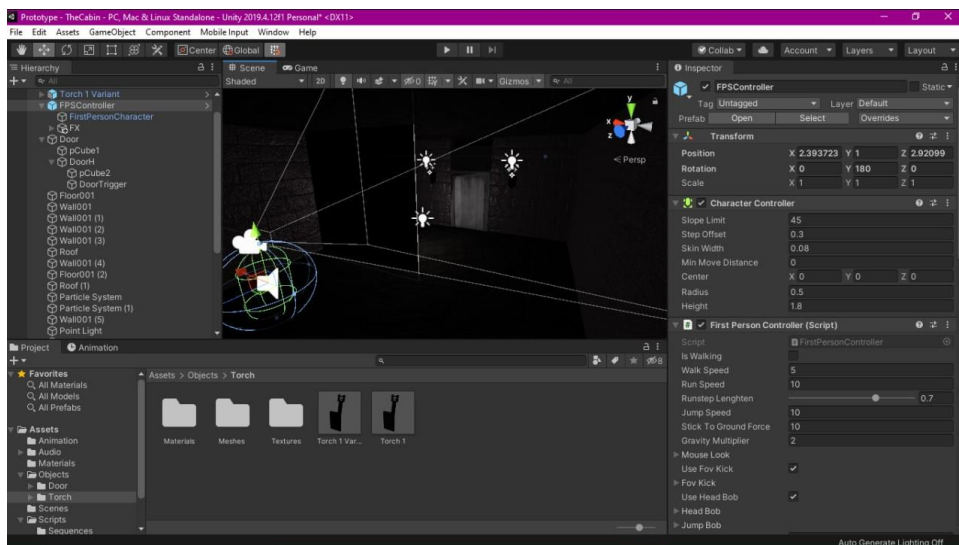
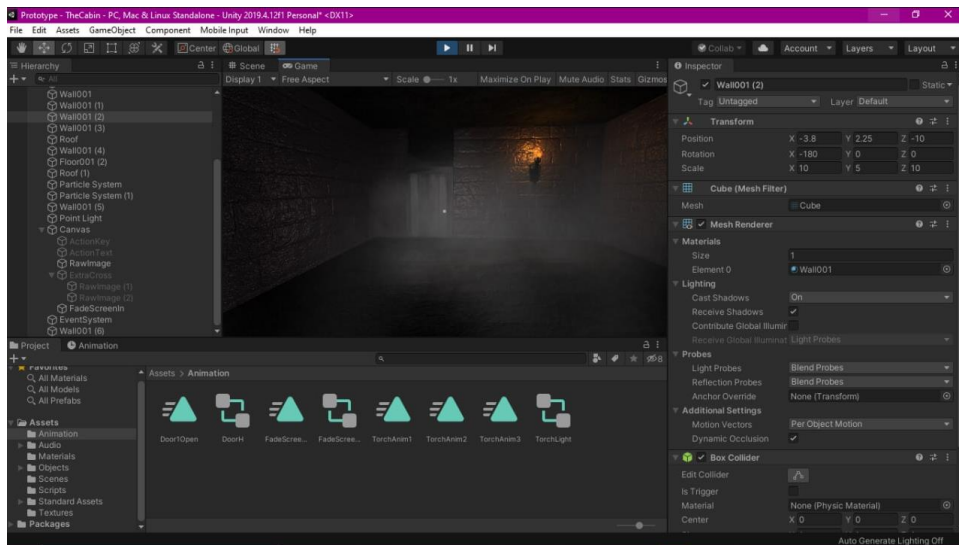
**NELLY CASTRO 2-17-1352**

## CAPÍTULO III: DESARROLLO

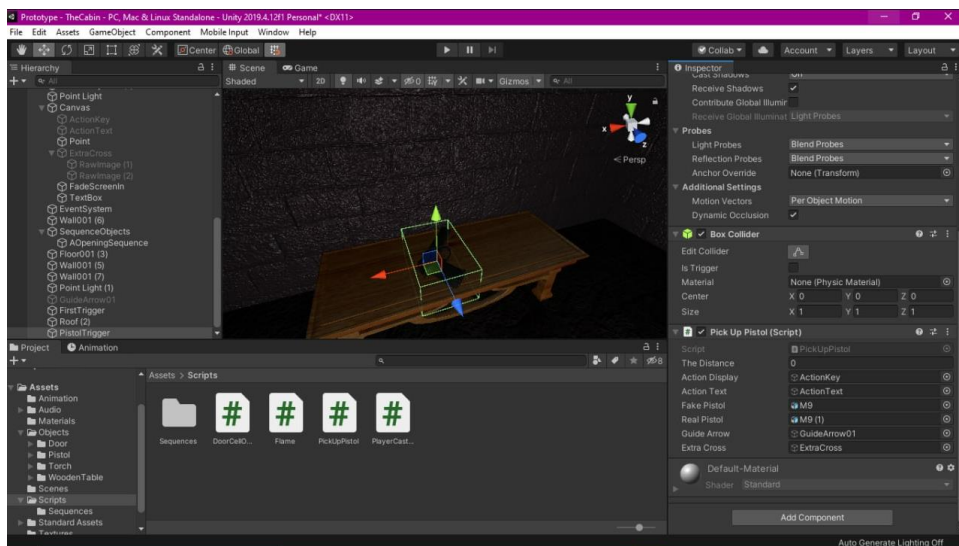
### 3.1 Capturas de la Aplicación (Documentación completa del desarrollo, Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes)

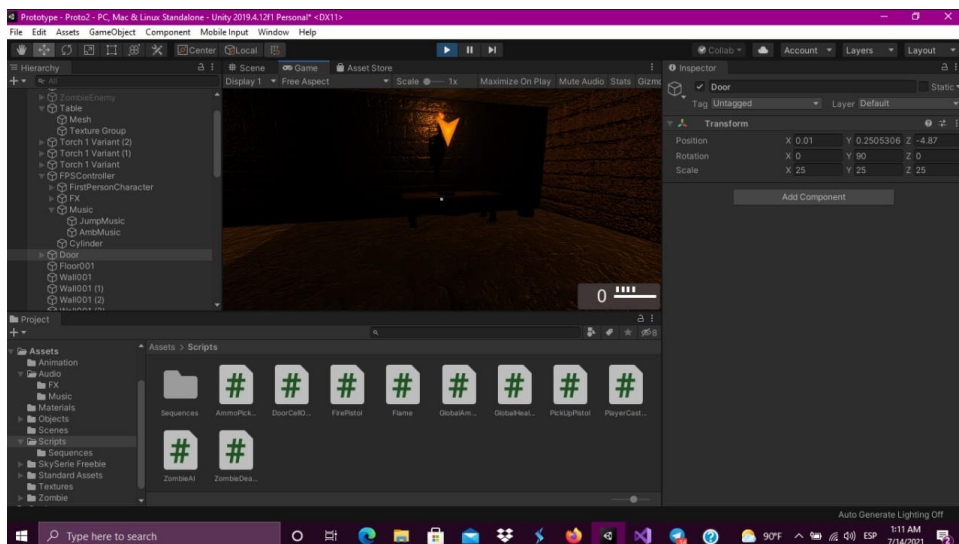
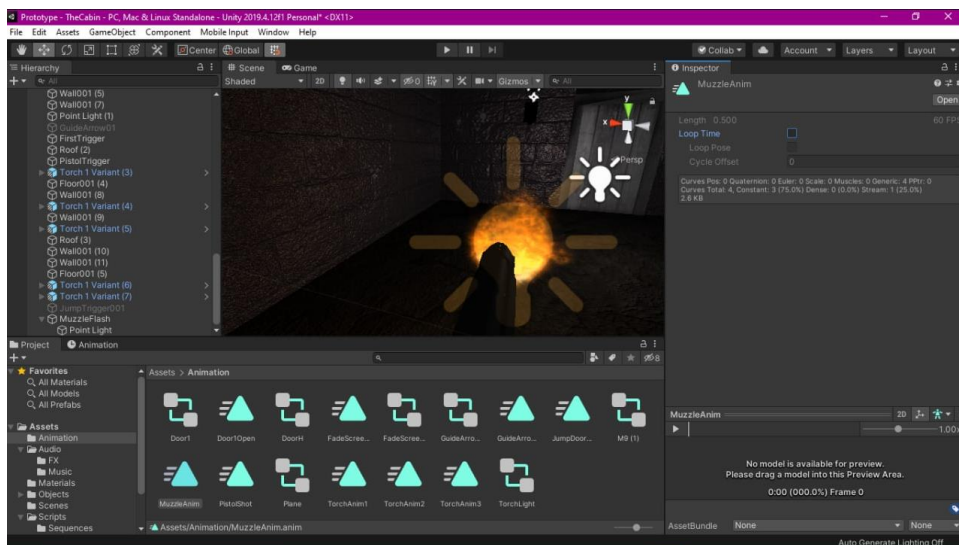
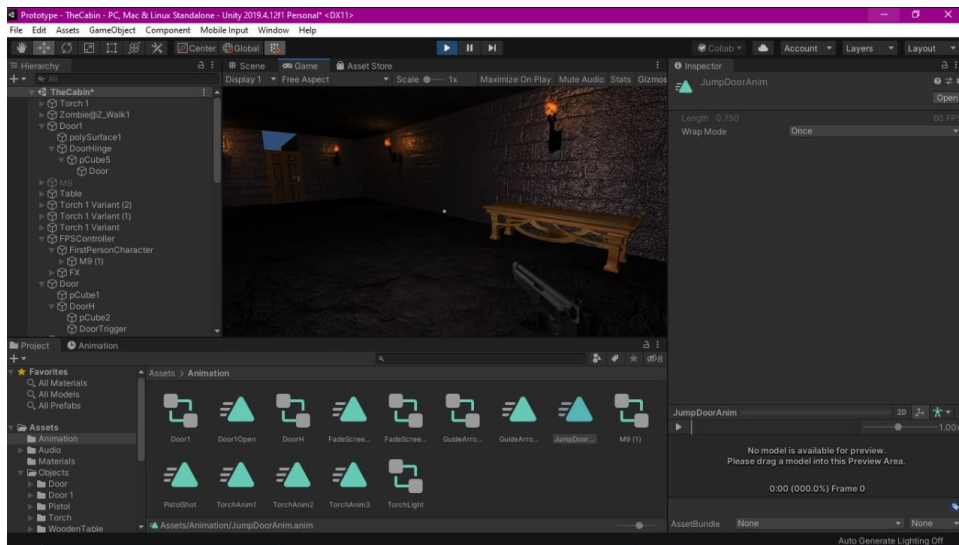
#### *Creación de Habitación Inicial*

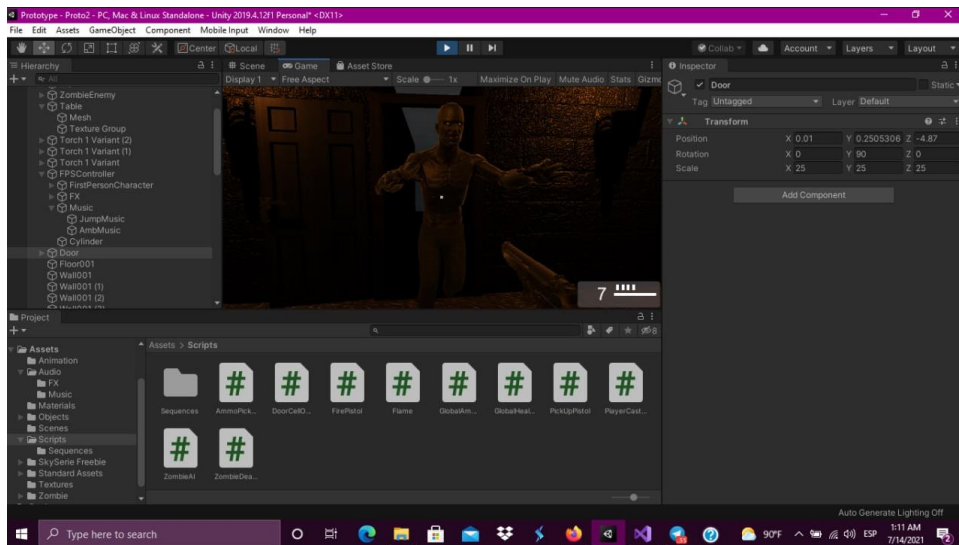




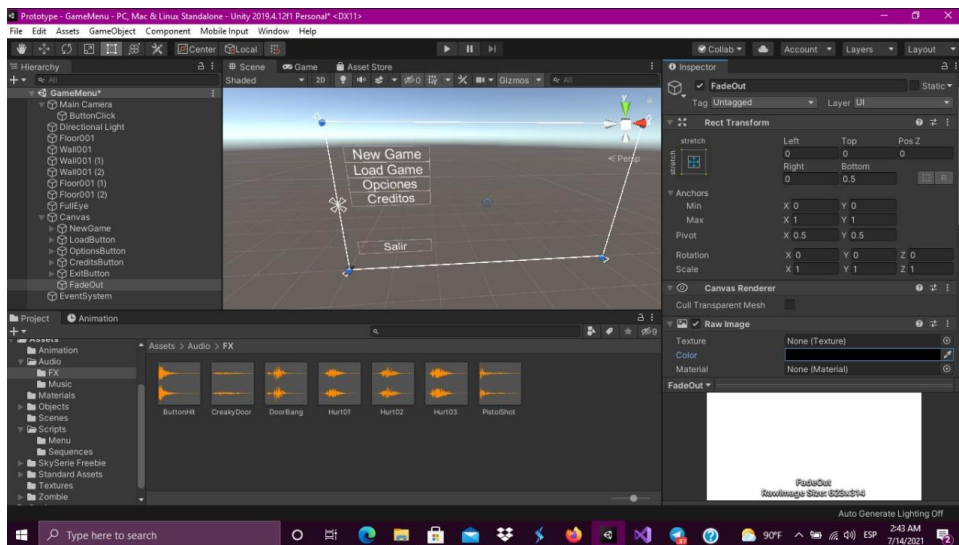
## Creación de arma



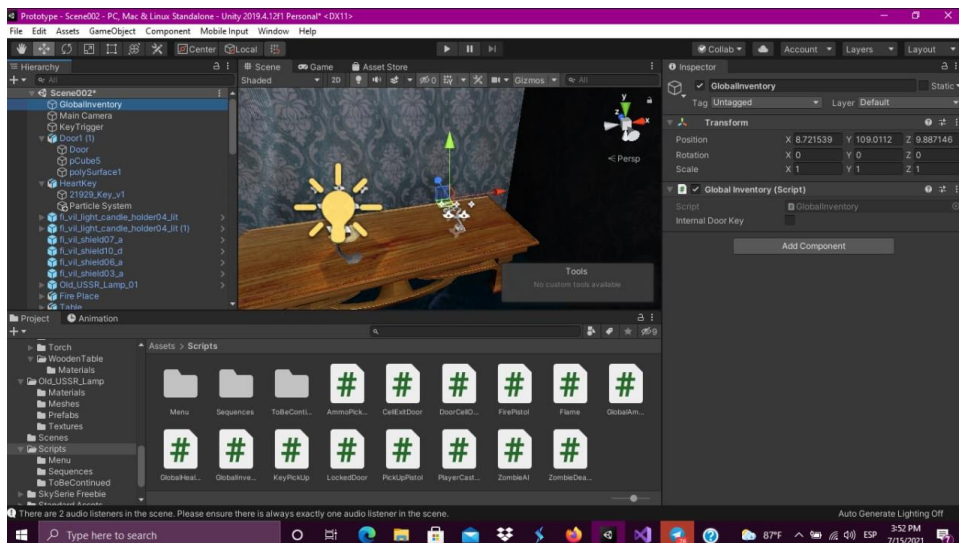




## Creación de Menú

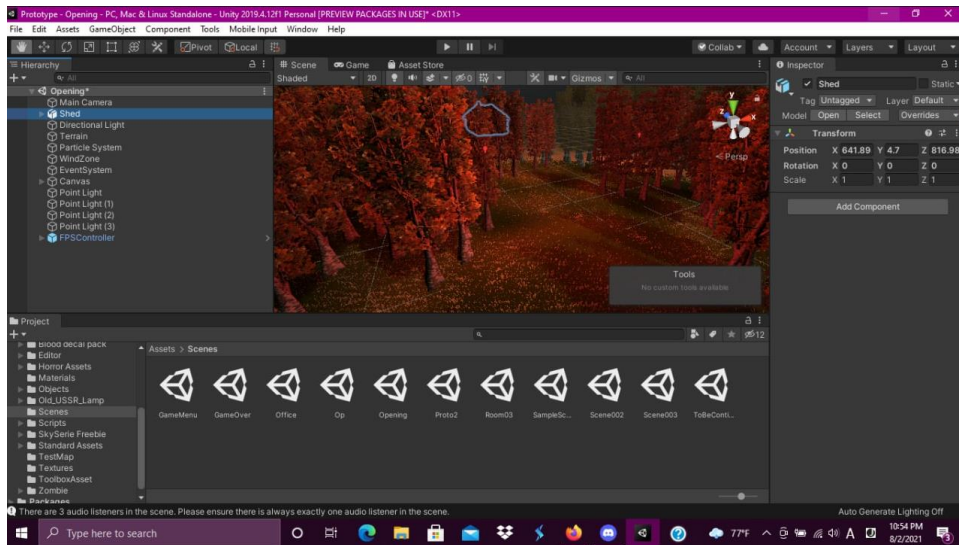


## Creación de llave

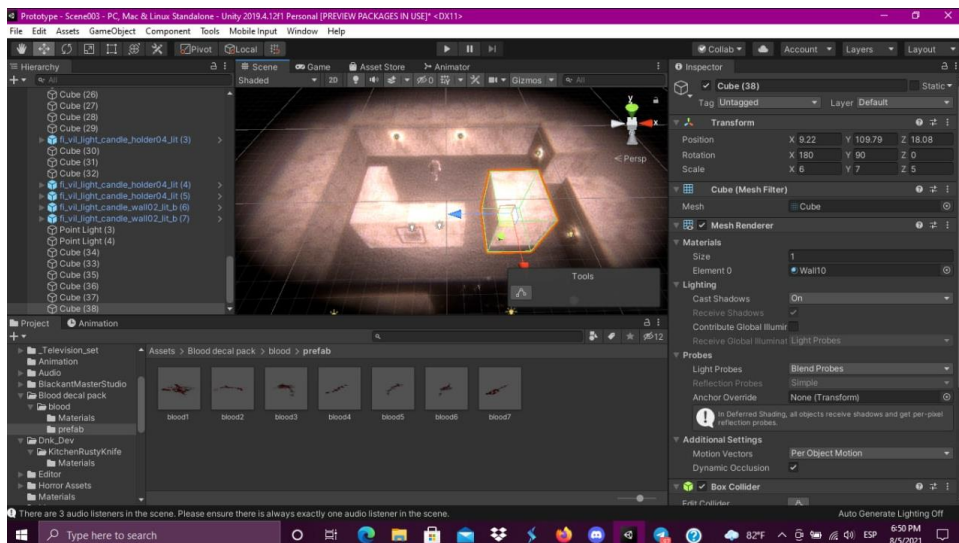
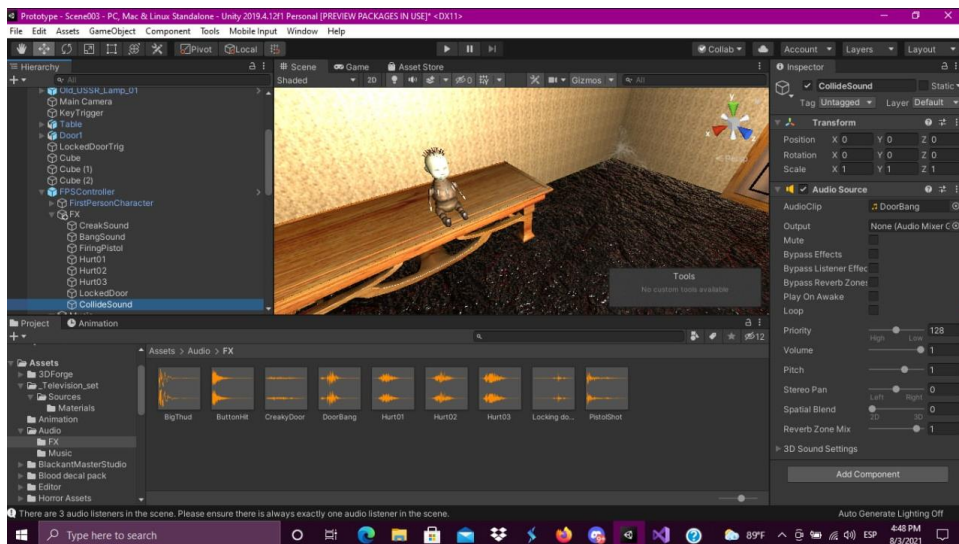


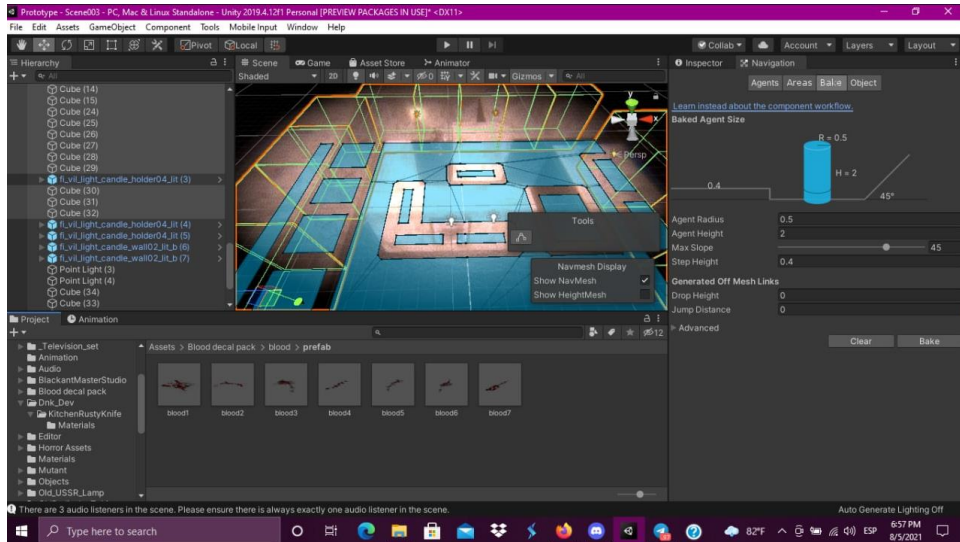


## Creación de intro

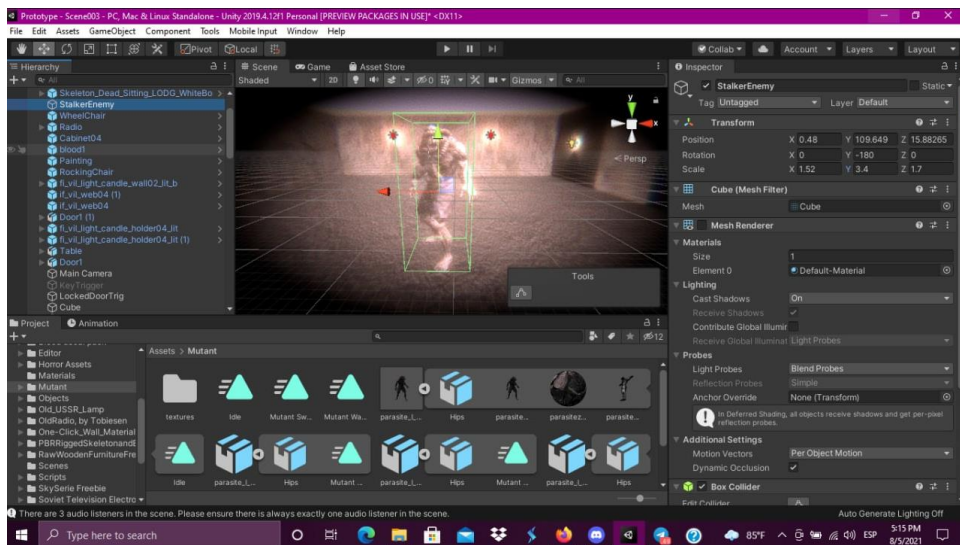


## Creación de Habitación 03



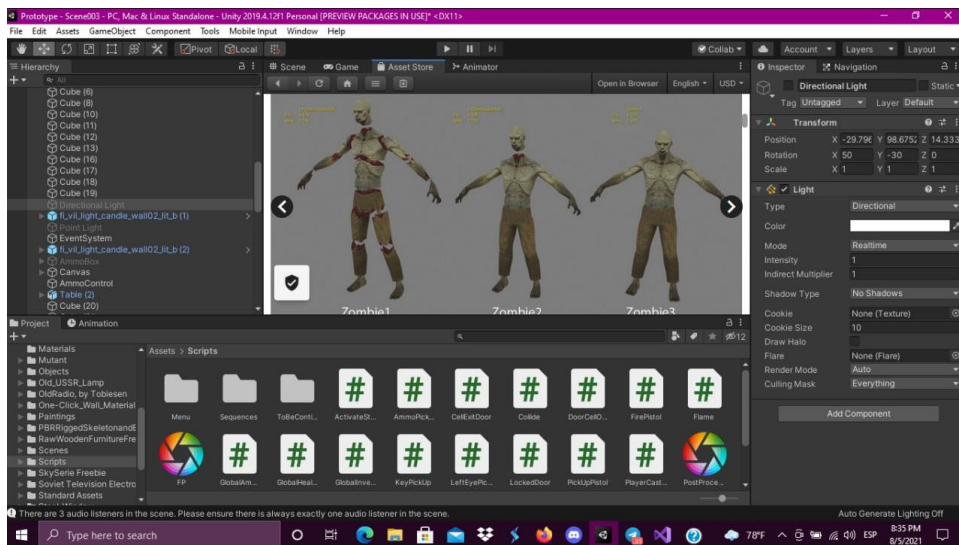
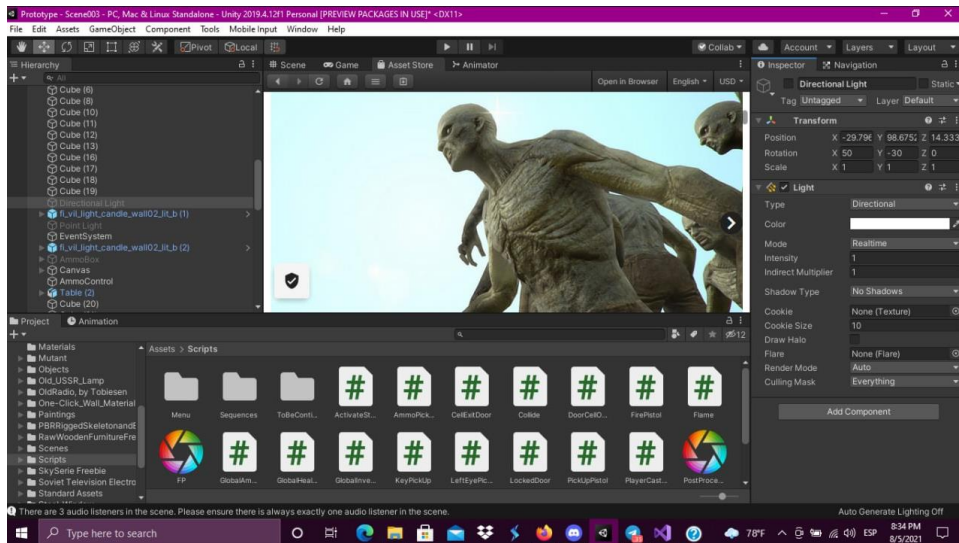


## Creación de enemigo 2

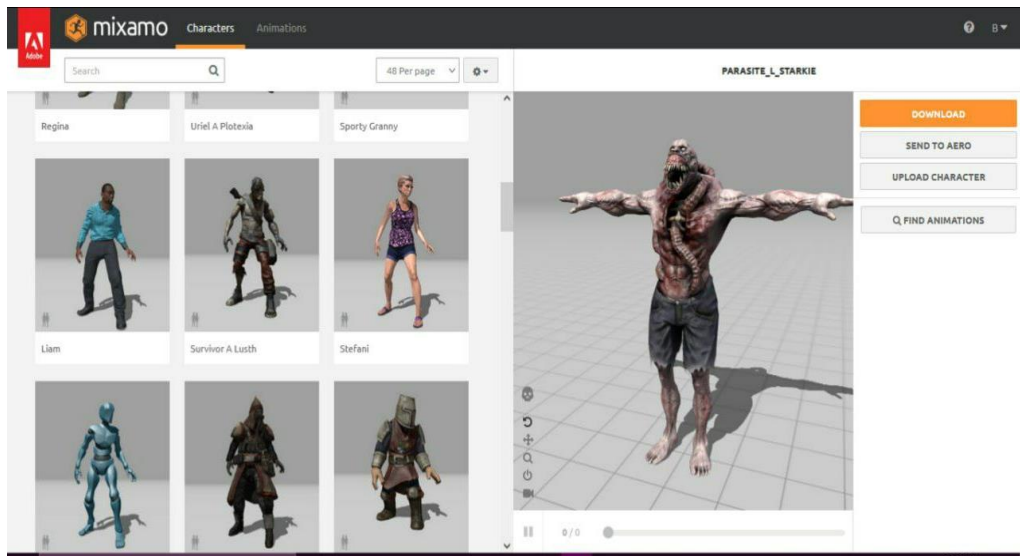


## Assets (de Assets Store) y Prefabs

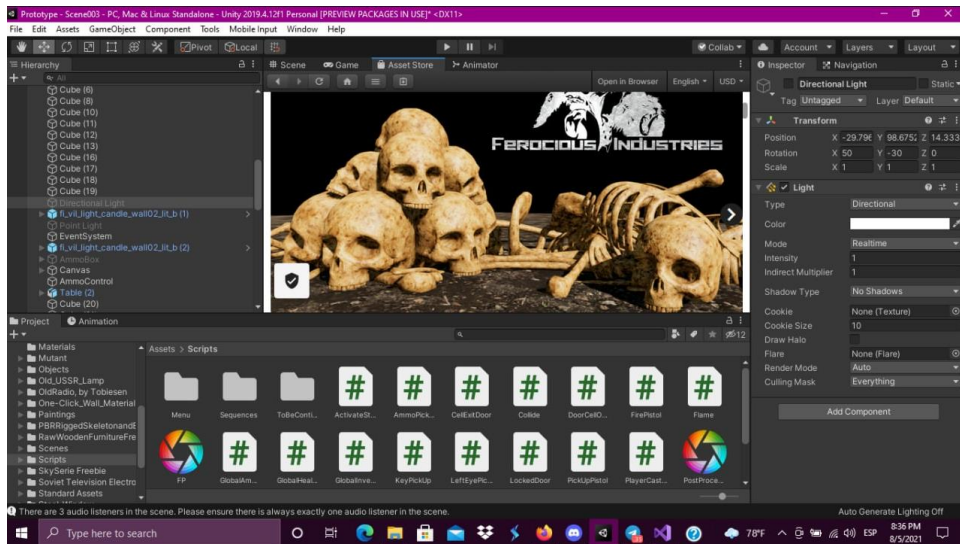
### Zombies

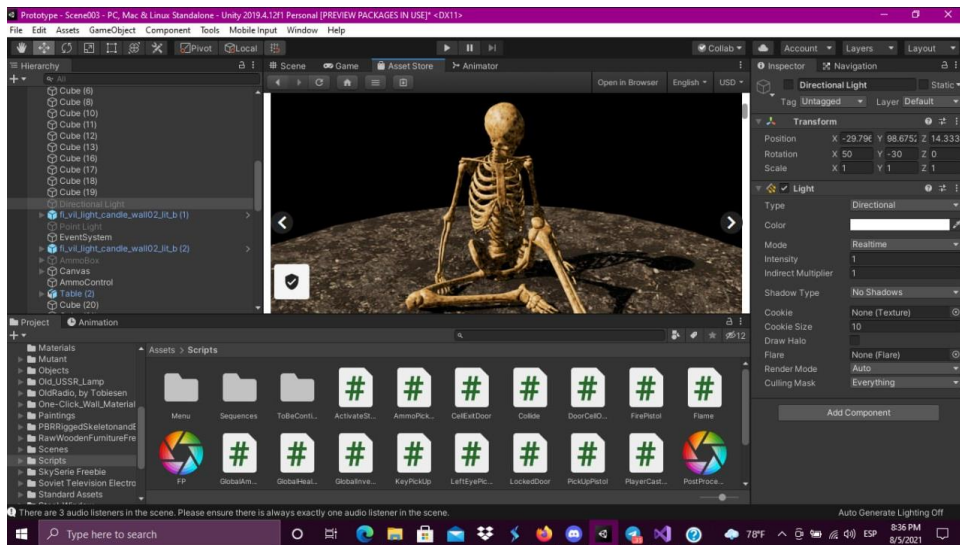




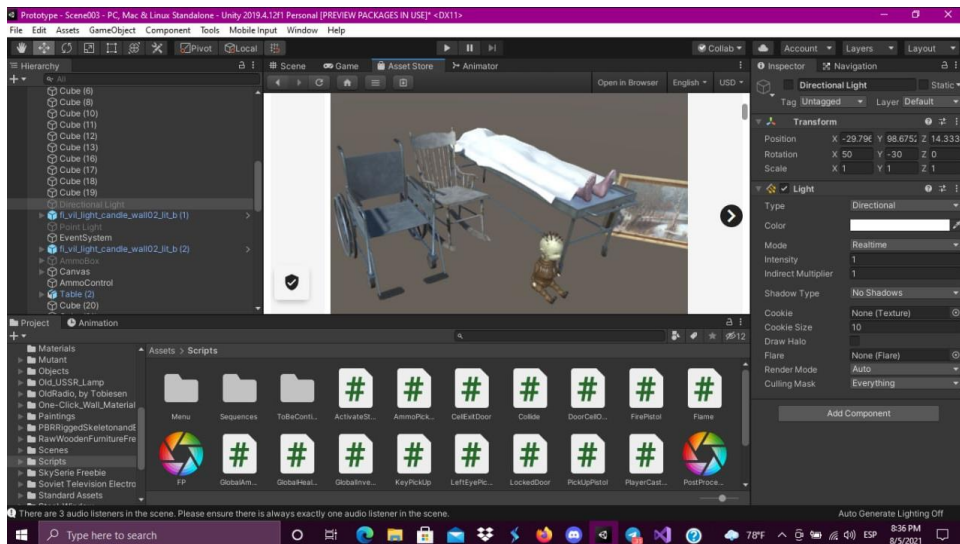


## ***FREE Rigged Skeleton and Bone Collection***

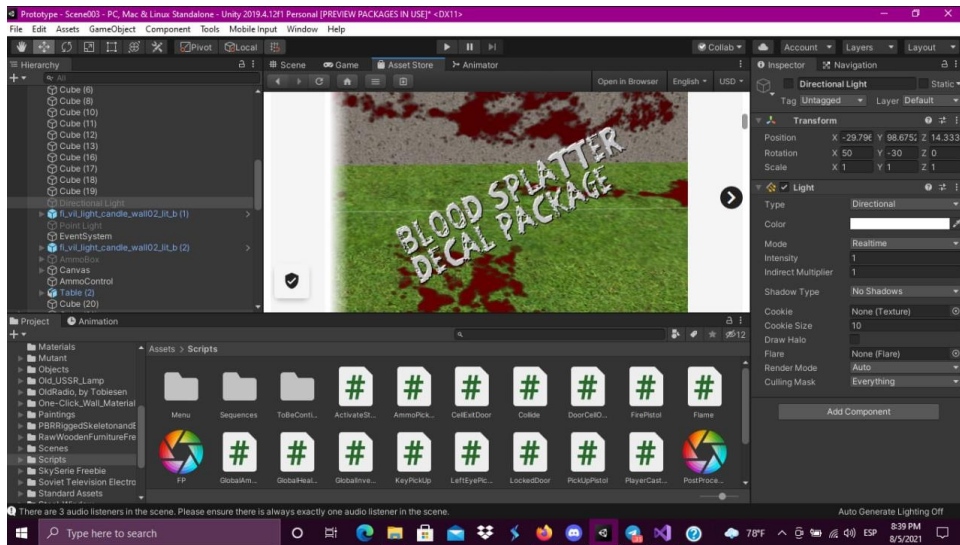




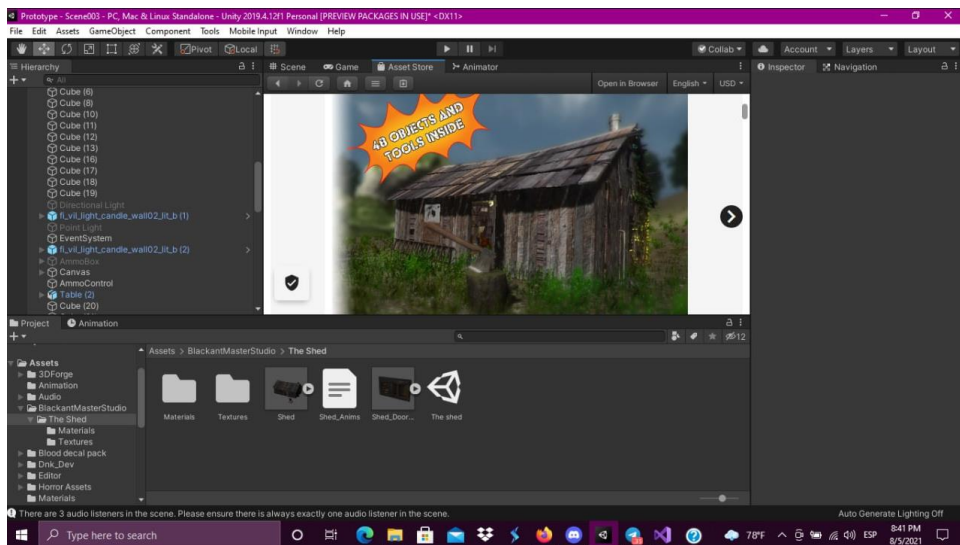
## Horror Assets



## Blood Splatter Decal Package



## The shed

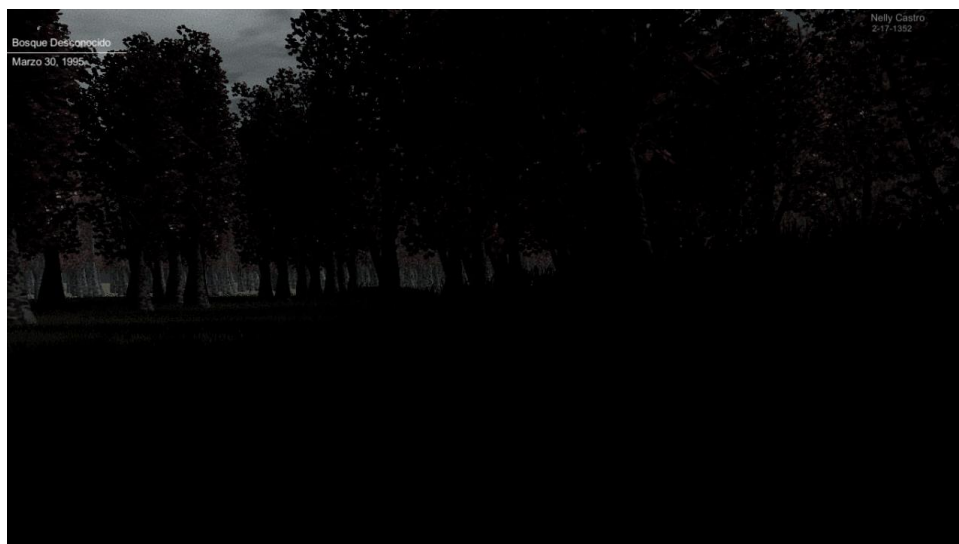


## Imágenes de la aplicación

### Menú

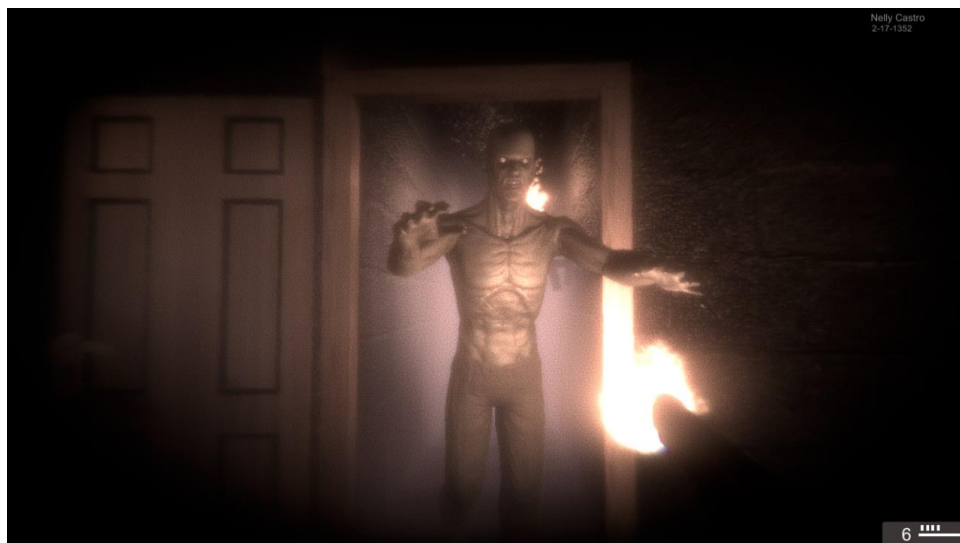


### Intro

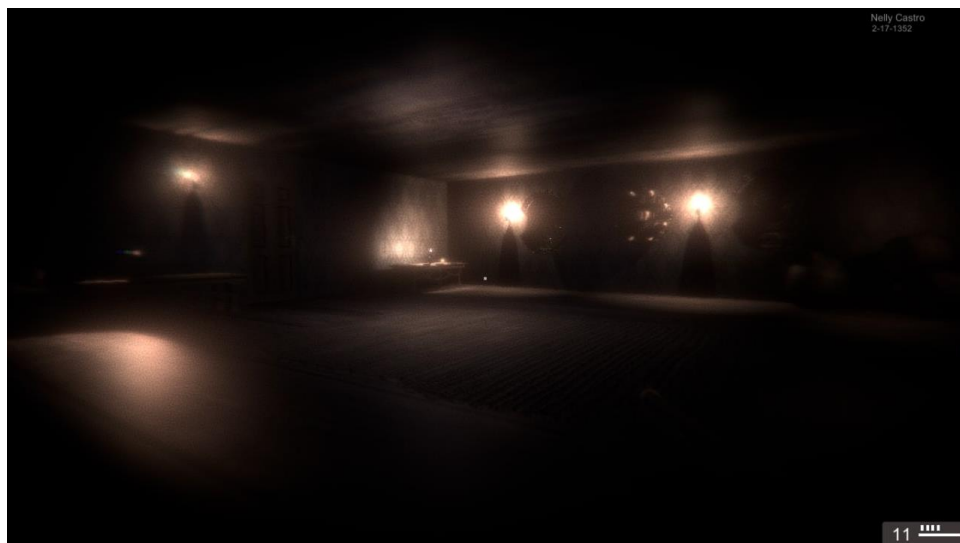




### Primera Habitación (Primer Nivel)



### Segunda Habitación (Segundo Nivel)



### Tercera Habitación (Tercer Nivel)



### 3.2 Prototipos

#### Lo-Fi

- Primer prototipo con la primera habitación y movilidad del personaje principal.
- Segundo prototipo con la segunda habitación, mecánicas del arma incorporadas y movilidad del personaje.
- Tercer prototipo con el enemigo animado y menú principal

#### Hi-Fi

- Primer prototipo con las primeras dos habitaciones terminadas y mejora de la movilidad del personaje y el arma.
- Segundo prototipo con la intro finalizada y mejora de ambientación.

Tercer prototipo con la tercera habitación terminada con inclusión de voces.

### 3.3 Perfiles de Usuarios

El público objetivo del videojuego es:  
-Personas de 14 años en adelante.

-Personas con computadoras

### 3.4 Usabilidad

Cualquier persona puede jugar el juego sin necesidad de ser habilidoso en este género ya que la dificultad no es muy alta.

### 3.6 Versiones de la Aplicación

#### *Versión Alpha*

Esta versión no cuenta con post-processing y solo llega hasta la segunda habitación.

Los únicos botones que funcionan en el Menú son “Empezar” y “Salir”.

#### **Bugs encontrados**

El arma se fusiona con las paredes y demás objetos desapareciendo momentáneamente de vista.

El personaje no recoge las municiones de la segunda habitación.

La puerta de la segunda habitación se abre independientemente de si se tiene la llave o no.

#### *Versión X.0*

Esta versión cuenta con post-processing, tiene una pequeña intro la cual explica un poco de la historia y una habitación más.

#### **Bugs encontrados**

La animación de la mecedora atraviesa el piso.

El objeto que se cae de la mesa atraviesa el piso.

El mouse desaparece del menú al volver desde una pantalla de Game Over o To Be Continued

Link Github: <https://github.com/SilverMechaFox/ProyectoFinal>

Link Itch.io: <https://derbeobachter.itch.io/psycho-demo11>