

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

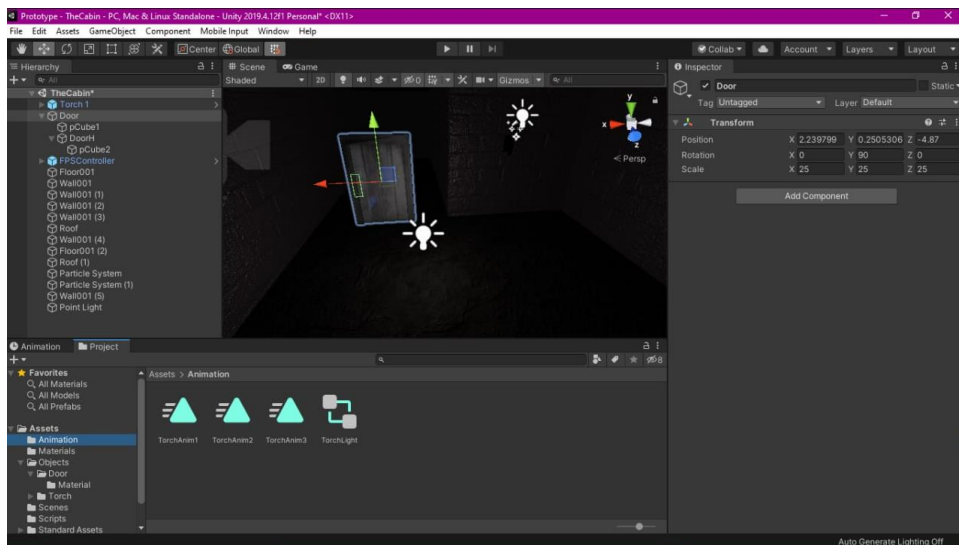
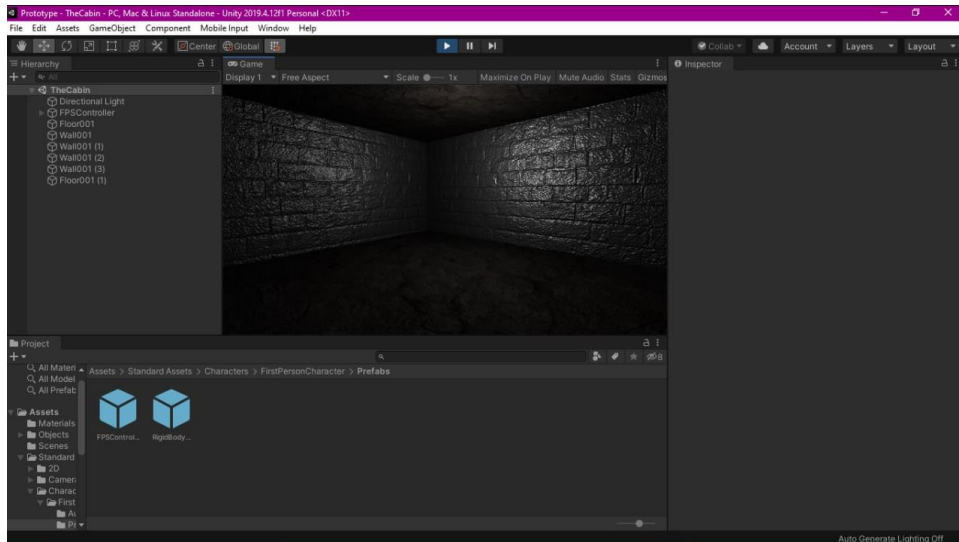
PRESENTADO POR

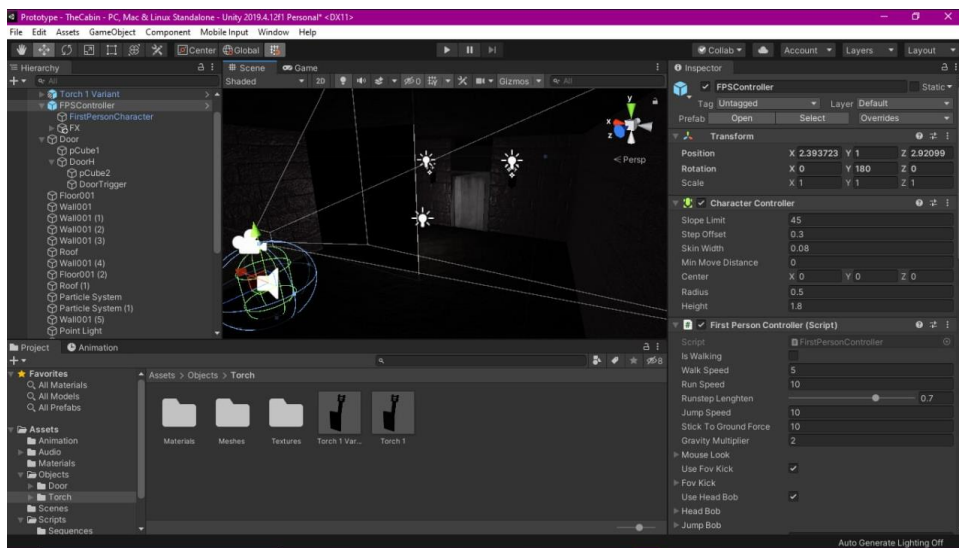
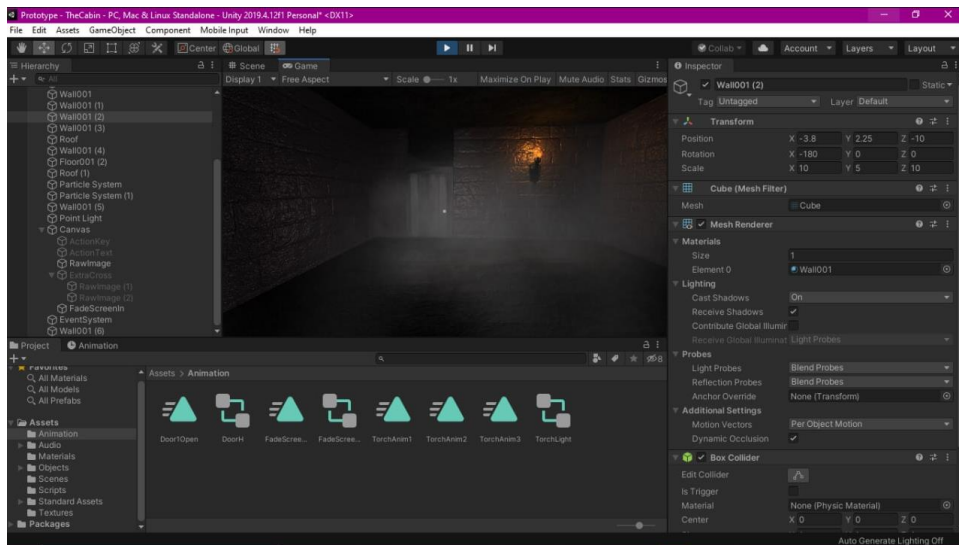
NELLY CASTRO 2-17-1352

CAPÍTULO III: DESARROLLO

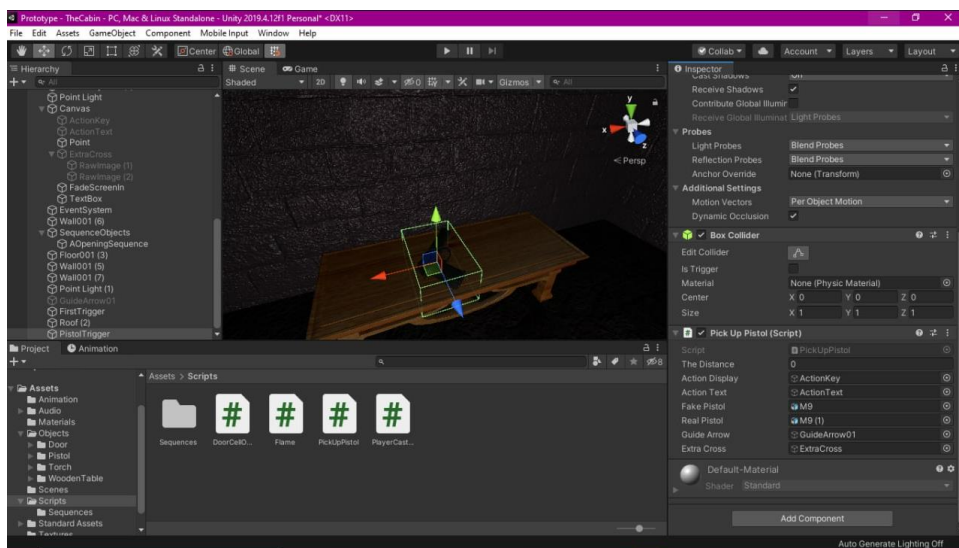
3.1 Capturas de la Aplicación (Documentación completa del desarrollo, Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes)

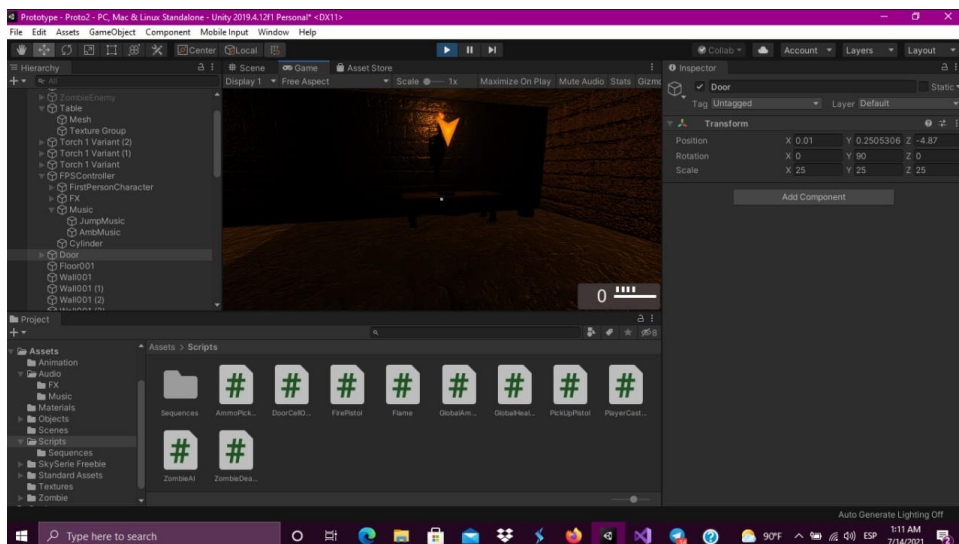
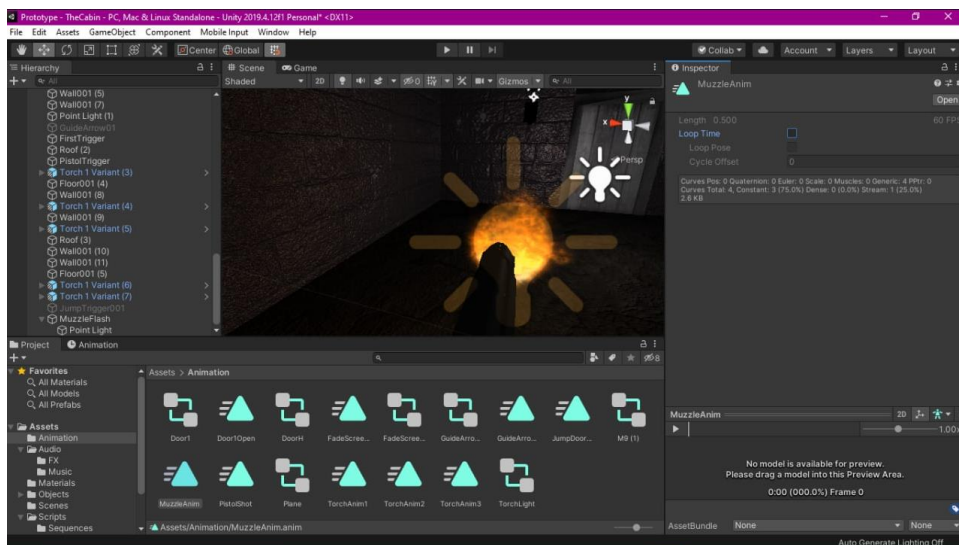
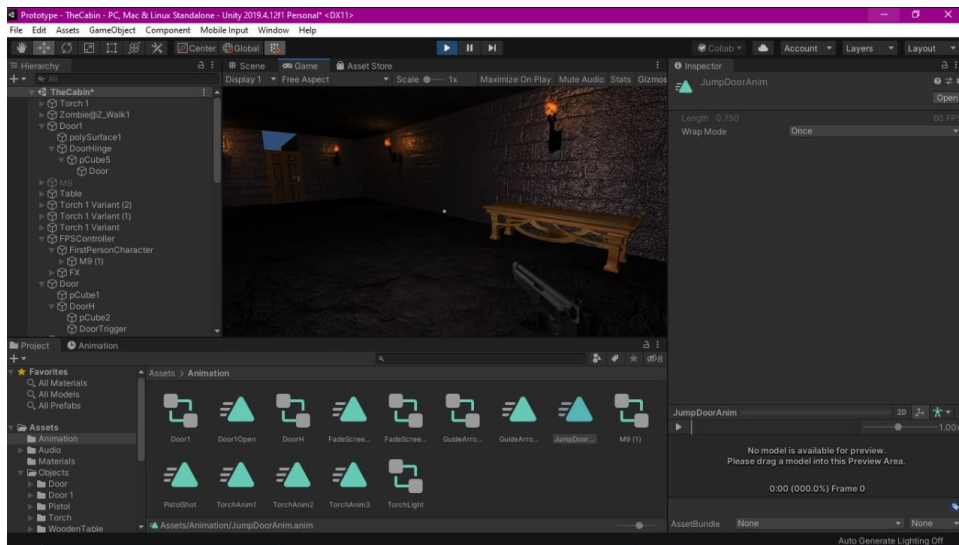
Creación de Habitación Inicial

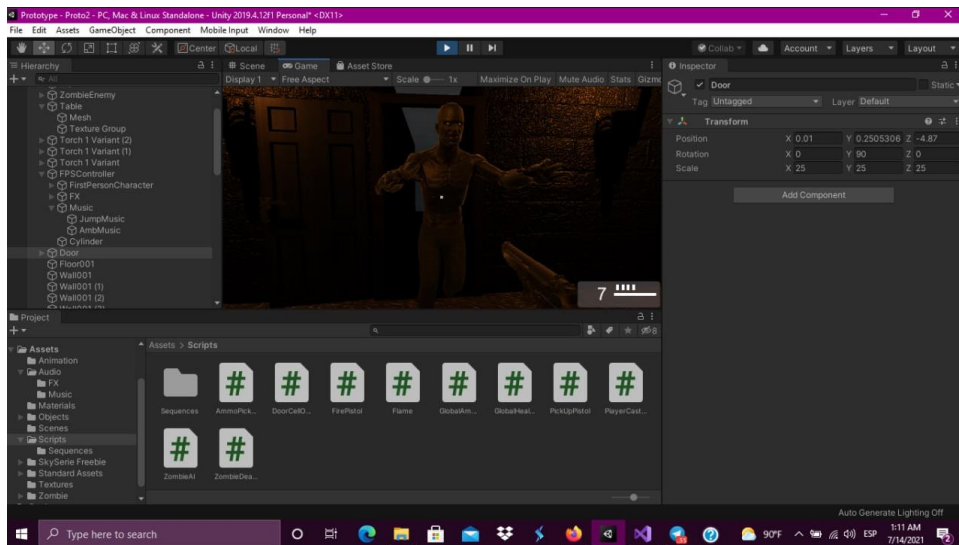




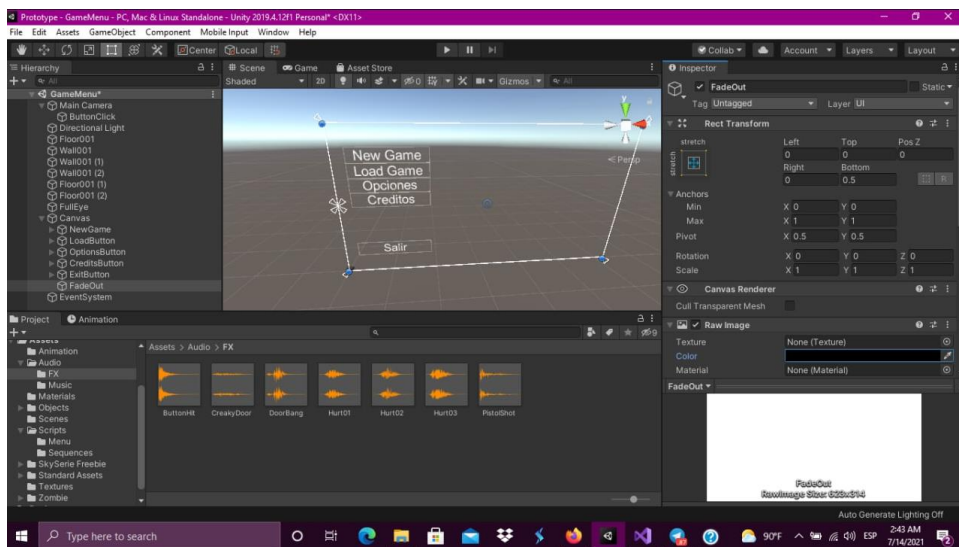
Creación de arma



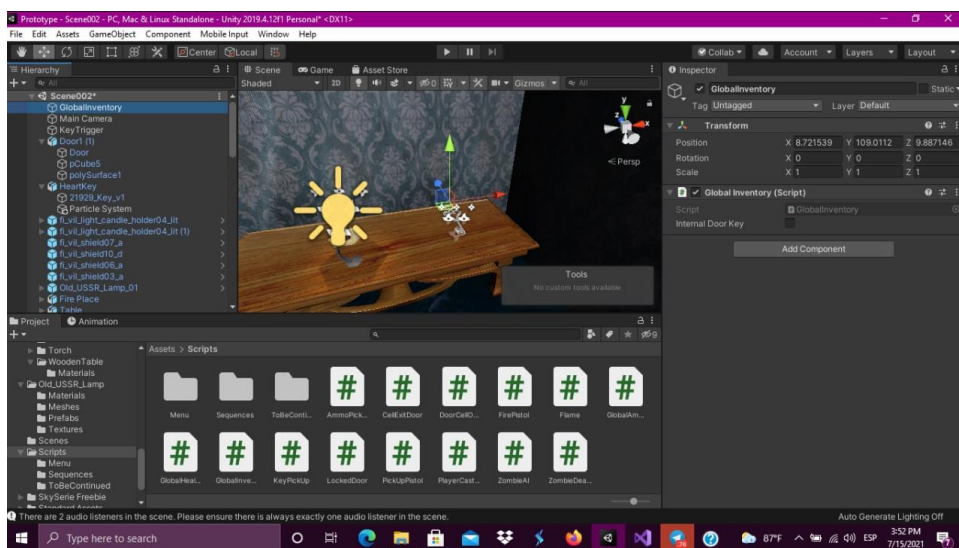




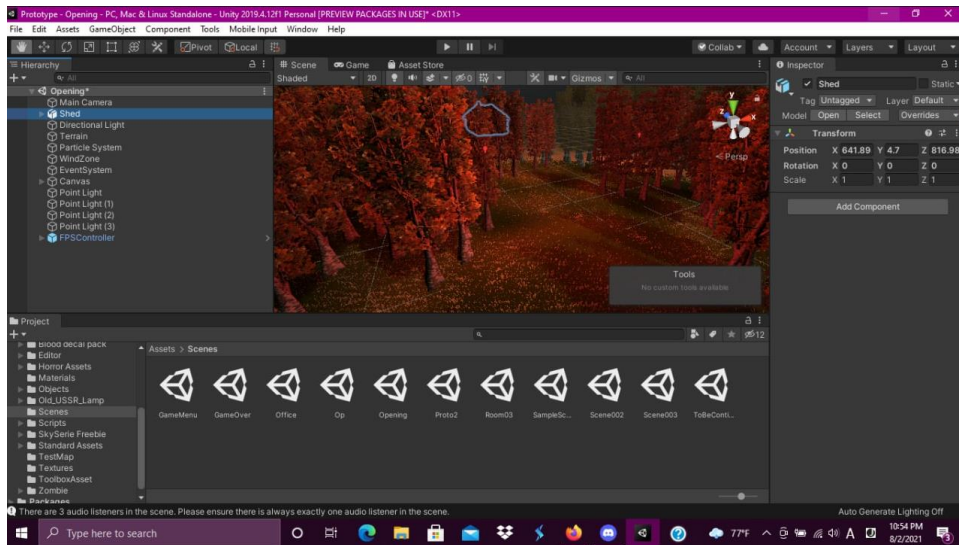
Creación de Menú



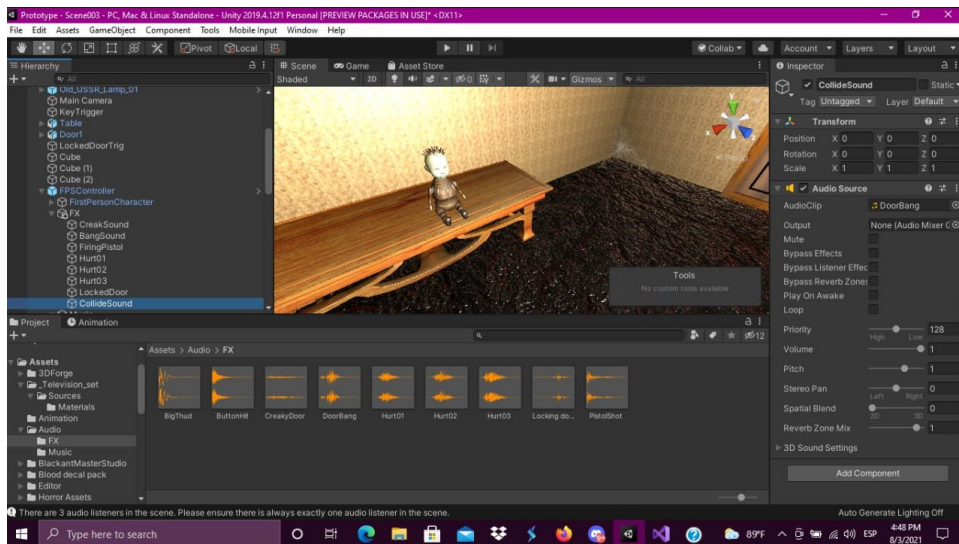
Creación de llave



Creación de intro

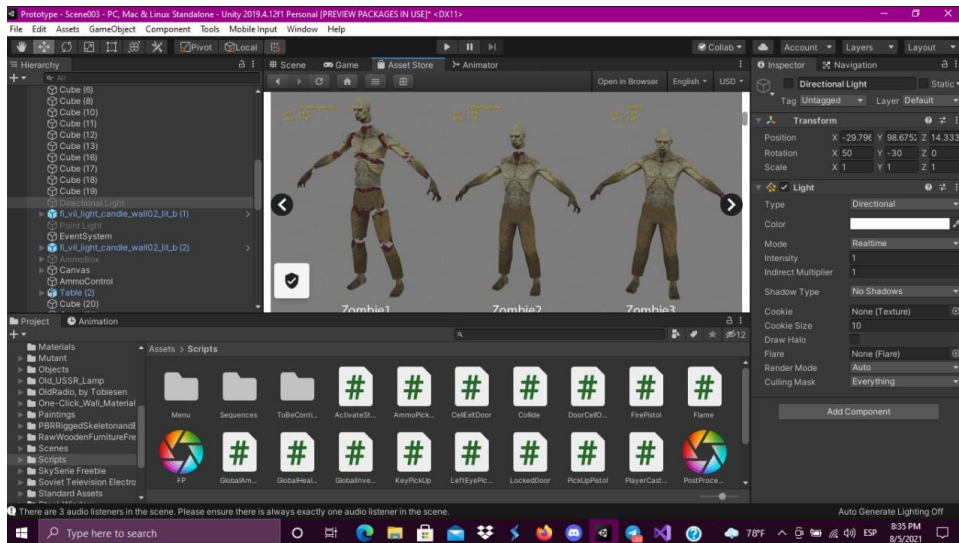
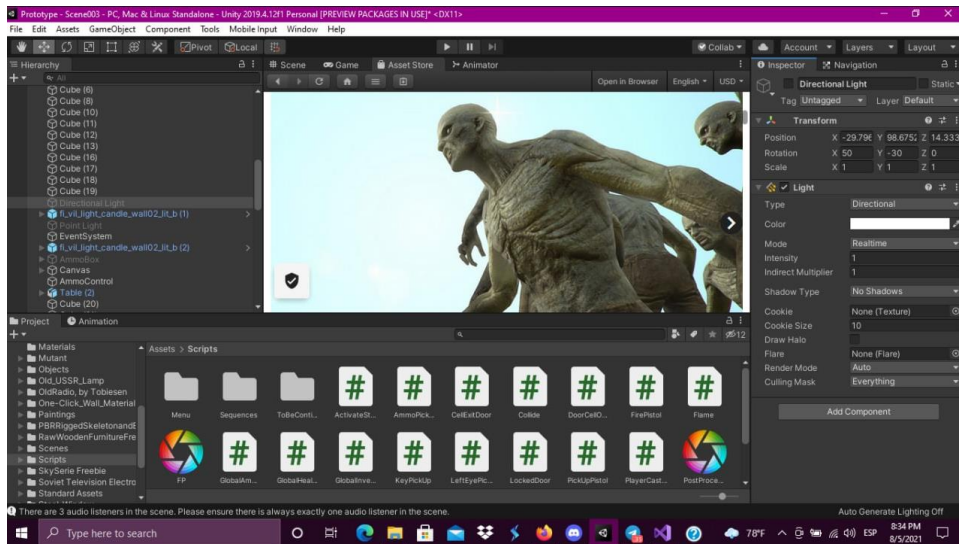


Creación de Habitación 03

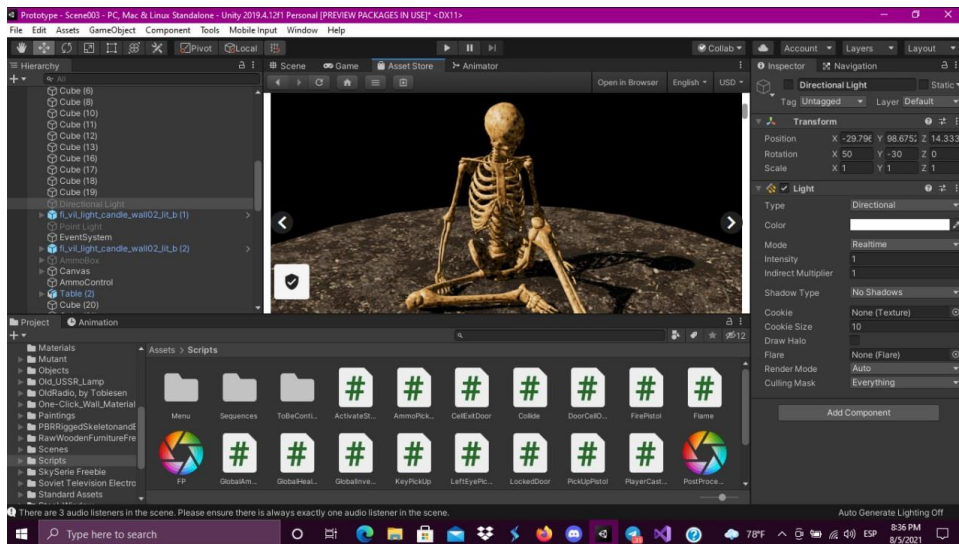
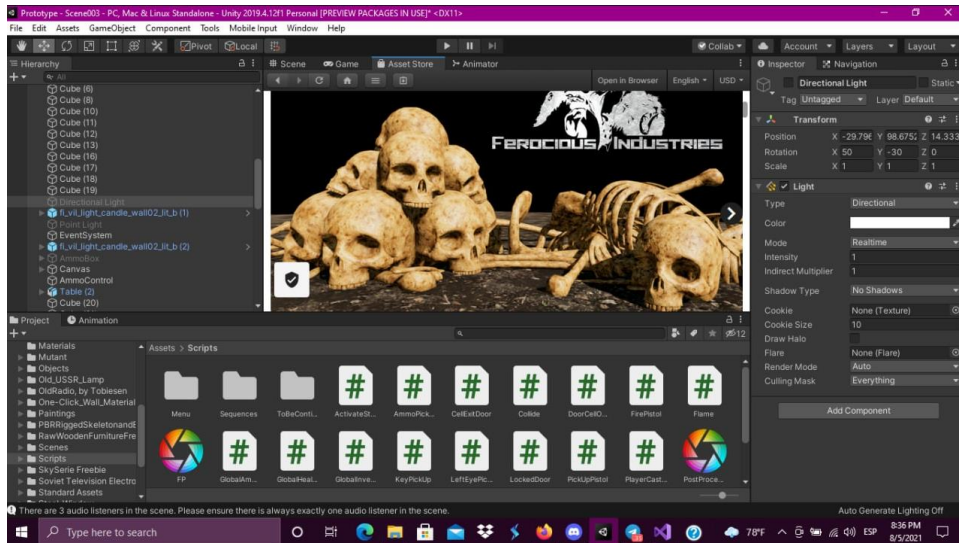


Assets

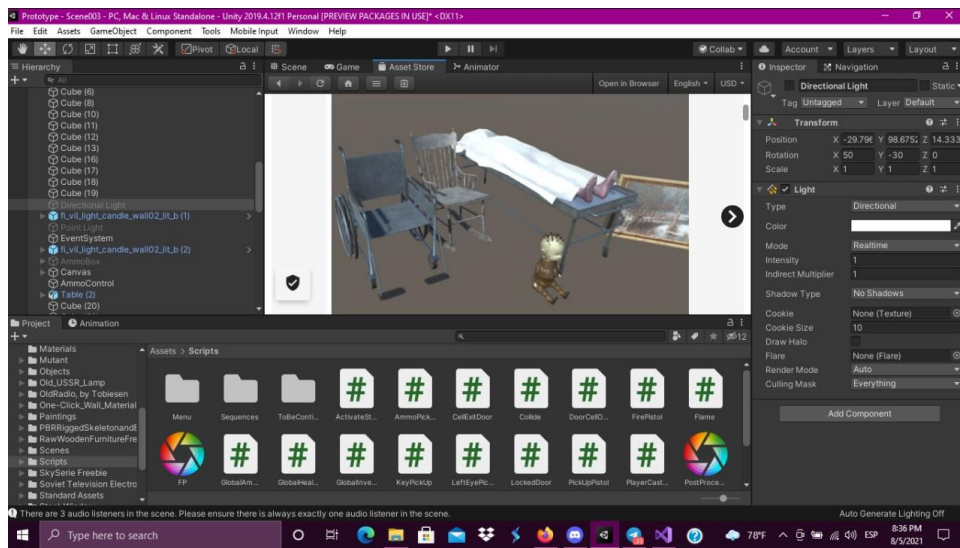
Zombies



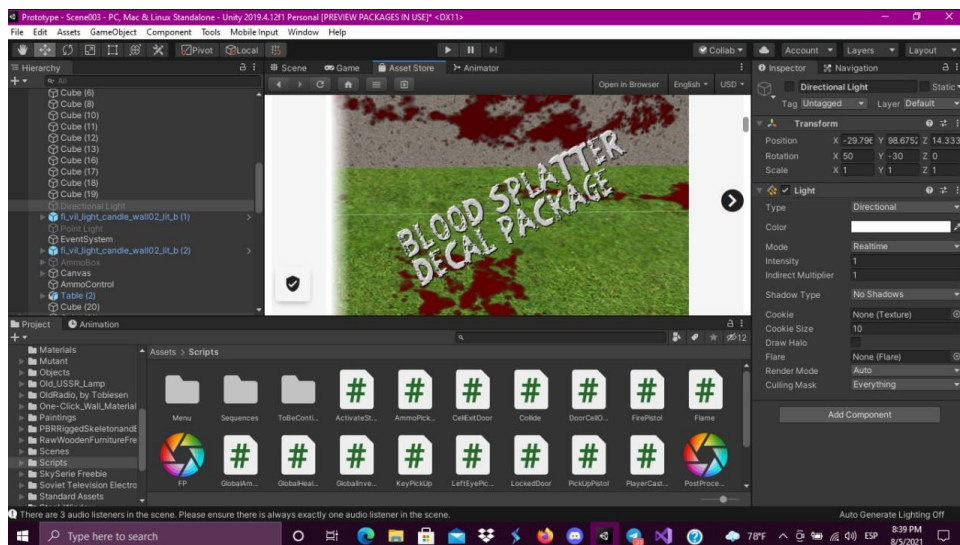
FREE Rigged Skeleton and Bone Collection



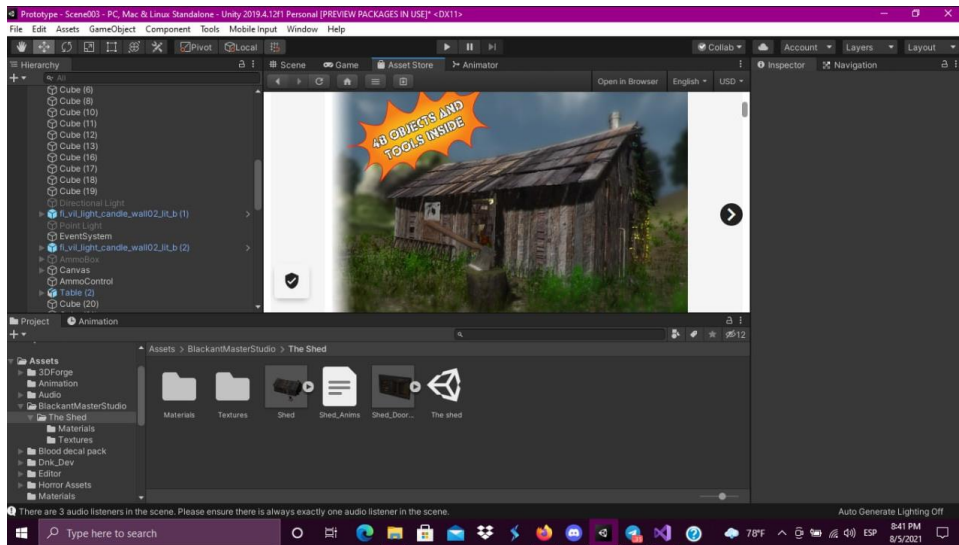
Horror Assets



Blood Splatter Decal Package



The shed



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

- Los públicos objetivos del videojuego son:
- 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.

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