

MEGAMAN X

Miguel Angel Fandiño, Natalia Jiménez Julio, Nicolás Suárez Cocunubo

- URL del proyecto en github: <https://github.com/Spektrum24/MegamanX>
- Repositorio: <https://github.com/Spektrum24/MegamanX.git>
- URL del proyecto en itch.io (Descargar, archivo .exe):
<https://natalia07.itch.io/megaman-x-tutorial?secret=ua8ftqiL4kKsskrcOTYBsEnBn0>

¿Qué se hizo?

Punto 1: Terminar nivel

Para mostrar el número de enemigos restantes se creó un objeto vacío llamado UI manager al que se le puso un script que tiene un método público para restar la cantidad de enemigos y actualizarla y mediante el uso del patrón singleton se puede acceder a este método desde cada uno de los scripts de los enemigos en la parte en la que mueren, restándose así la cantidad de enemigos.

Al matar a todos los enemigos dirige al jugador a una pantalla de Tutorial completado y puede volver a jugar el juego con un botón de Retry.

Punto 2: Tipos de enemigos

Se hizo uso del método Overload Circle el cual consiste en un área de detección la cual busca el layer del player y si lo encuentra, y si el jugador se encuentra a la izquierda (Para el enemigo estático), le dispara. También se usó el método OnTriggerEnter2d para detectar si la bala del jugador colisiona con el enemigo y así restarle puntos de vida. Finalmente, cuando los puntos de vida llegan a 0 el enemigo explota, haciendo la animación de muerte del enemigo.

Punto 3: Estado de derrota

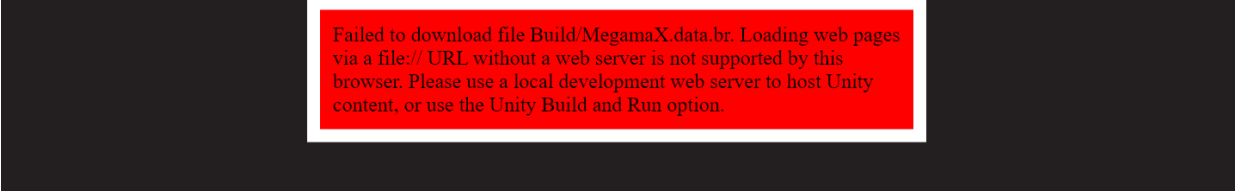
Al colisionar con la bala de un enemigo o con el enemigo, megaman muere lo que muestra su animación de muerte seguido de la pantalla de Game Over con un botón para reiniciar el nivel.

Punto 4: Efectos de sonido

Se crean variable SerialiceField al inicio de los scripts para poder agregar el audio de cada acción de megaman y de los enemigos y en los métodos donde realiza dichas acciones se encuentra la línea de código AudioSource.PlayClipAtPoint(sfxFire, Camera.main.transform.position); dentro de los paréntesis está la variable serializada y desde el inspector se añaden los efectos de sonido para la muerte, el disparo, el dash, el salto de megaman y la muerte de los enemigos.

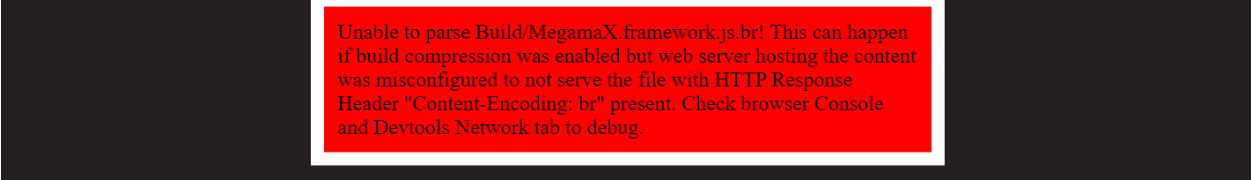
Punto 5: subir a itch.io

Al intentar exportar el juego sucedieron varios problemas que impidieron subir el archivo como juego web a itch.io, el index al abrirlo mostraba lo siguiente

A screenshot of a Unity console window with a dark background. A red error message is displayed in the center.

Failed to download file Build/MegamaX.data.br. Loading web pages via a file:// URL without a web server is not supported by this browser. Please use a local development web server to host Unity content, or use the Unity Build and Run option.

Pensábamos que al subirlo a itch.io se podría jugar pero salió otro error

A screenshot of a Unity console window with a dark background. A red error message is displayed in the center.

Unable to parse Build/MegamaX.framework.js.br! This can happen if build compression was enabled but web server hosting the content was misconfigured to not serve the file with HTTP Response Header "Content-Encoding: br" present. Check browser Console and Devtools Network tab to debug.

Por esto se decidió exportarlo como aplicación y desde itch.io descargarlo y jugarlo, pero es un archivo .exe, en computadores mac no deja abrirlo.

Al exportarlo y seleccionar la opción de Build and run el juego corre desde el computador que lo exportó y se encuentra en Local pero solo en esa opción y cuando unity lo abre, si se elige la opción de Build solo sale el error anterior.