

Gwent - Pro Informe

Darian Santamarina Hernandez

April 19, 2024

En este informe se presenta el Primer Proyecto de Programación de Primer
Año Curso 2024

Estructura del Informe

- Diseño de las Cartas
 - Cartas
 - Deck
 - Robar
- Invocar -Efecto
- Sistema de Turnos
- Sistema de Rondas



Figure 1: Escena del juego principal

Diseño de las Cartas

Al diseñar cartas, ya sea para juegos, tarot, cartas colecciónables o cualquier otro propósito, es crucial considerar la estética, la legibilidad y la coherencia visual para garantizar una experiencia atractiva y funcional para los usuarios. En este contexto, el uso de herramientas especializadas como Nandeck puede jugar un papel fundamental en la creación de cartas bien diseñadas y visualmente atractivas.(Esto seria mis Sprites de cada Carta)

¿Que es Nandeck?

Nandeck es una herramienta de creacion de cartas, atraves de la programacion y automatizacion de las mismas con una interfaz facil de trabajar , y una libertad fascinante para crear diseños completamente unicos.

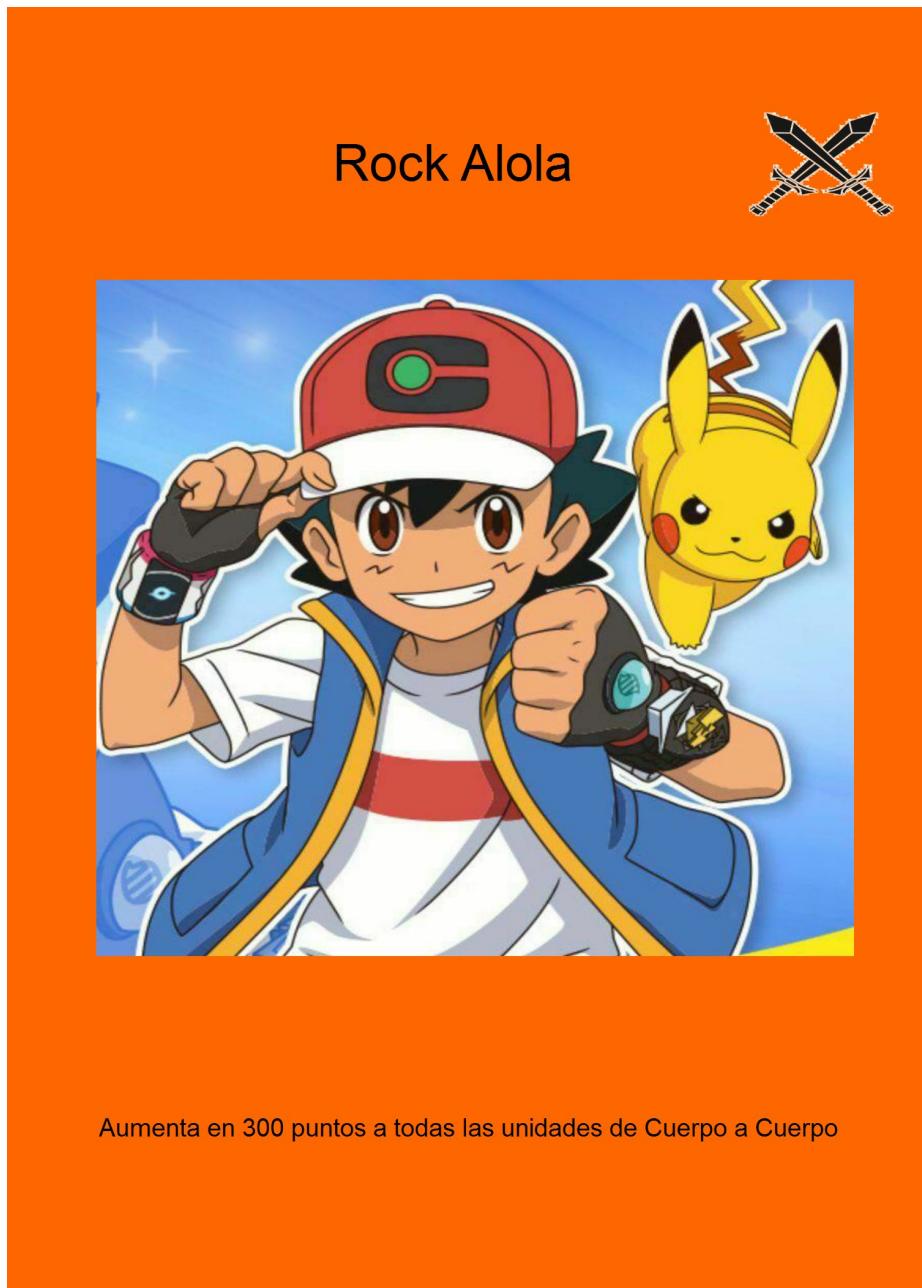


Figure 2: Ejemplo de un Sprite diseñado en NandDeck

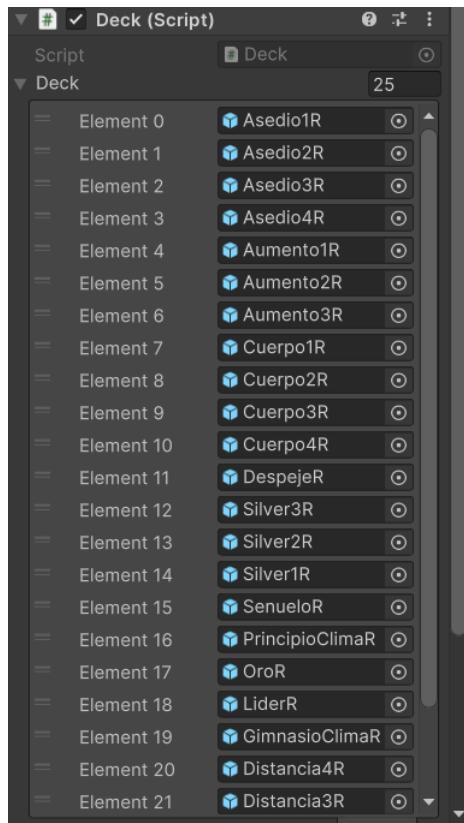


Figure 3: Ejemplo de un deck

Cartas

Las cartas en el juego se representan a traves de prefabs de Gameobjects ,adjunto a cada prefab de GameObjcets viene un Script llamado CardUnidad , q le dara propiedades a las cartas , ataque , tipo , nombre y efecto .Los Sprites de cada carta , osea la imagen fisica, tmb estara adjunto a cada prefab y fue colocada una por una a cada Carta correspondiente.

Deck

Cuando se tiene cada carta como un prefab , estas seran colocadas dentros de un GameObject el cual tendra adjumto , otros script llamado Deck , el cual se encargara de tener una lista , el cual tendra 25 cartas pertencientes a un solo bando del juego , asi mismo para el deck rival.

Robar

Aqui es una funcion bastante sencilla , al iniciar el juego se selecciona aleatoriamente , de mi deck (osea los prefabs de mis cartas) , 10 numeros al azar q sera la 10 cartas del inicio del juego , asi mismo para el rival.

Posiciones de las Cartas

Dentro de cada deck existiran un objeto vacio q representara ambas manos,cada una de estas manos contara a la vez con objetos vacios q tendran ambos una posicion especifica dentro de mi canvas , osea tendria 10 espacios vacios en cada lado del canvas(campo) , entonces mi funcion lo q hara es buscar los gameobjects ubicados en las posiciones vacias y despues de Instaciado cada uno de mis prefabs sacados aleatoriamente, le cambiara la posicion a cada uno y las colocara encima de mis posiciones vacias.

Barajear

La opcion de Barajear es un boton q se agraga, para en el principio del juego , ambos jugadores tiene la posiblidad de devolver dos cartas de su mazo a su mano , esta funcion trata de primeramente remover todas las inntancias de las cartas sobre el campo y destruirlas , a la par removemos 2 cartas de la mano , las colacamos en el deck , y anadimos dos prefabs mas a la mano y instanciamos y hacemos el mismo proceso q al principio del juego para colocar las 10 cartas en sus posiciones correspondientes.

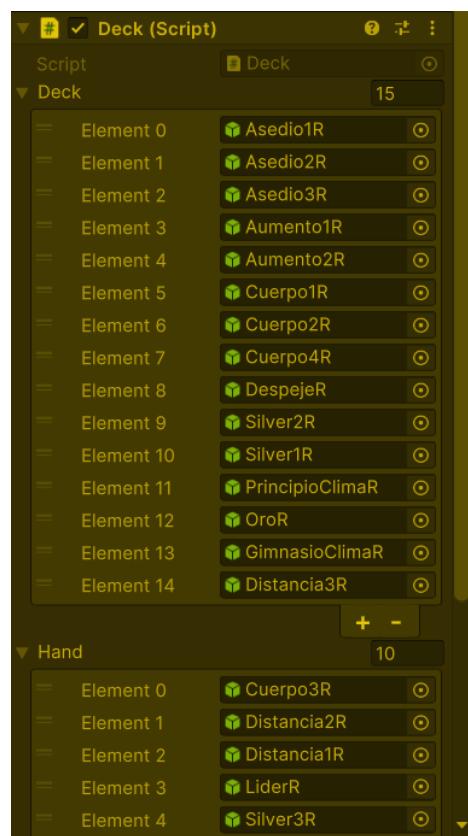


Figure 4: Lo q le sucede a un deck cuando inicia el juego , osea se roban las cartas

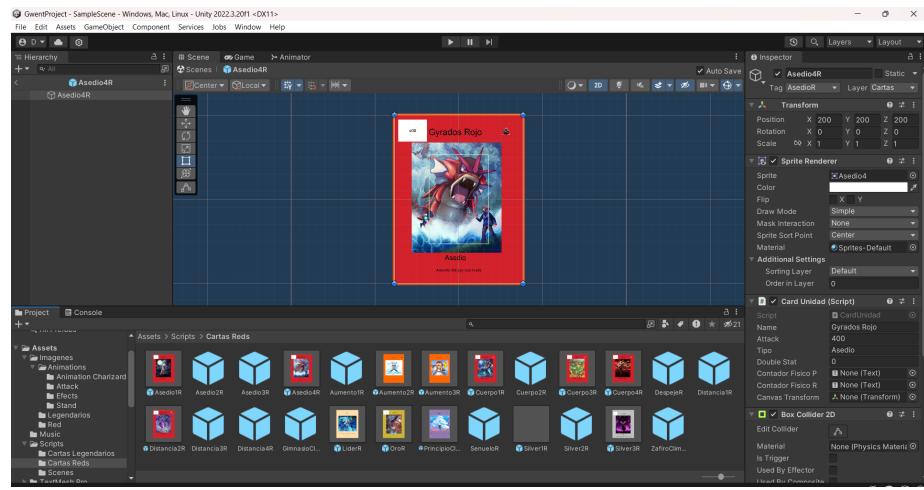


Figure 5: Representacion de las propiedades de una carta

Invocar

La funcion de Invocar en mi programa es posiblemente la funcion mas compleja de todas , este Script va adjunto a los prefabs de las cartas igual ,tengo preparado en el campo de batalla osea el tablero , objetos vacios para los cuales tener una referencia a la posicion a la q quiero poner las cartas invocadas , ademas coloque en cada prefab colliders para hacer interactuables mis objetos en el canvas, con la funcion OnMouseDown de Unity hago q para cuando el jugador toque encima de una carta se despligue un panel , q tendra tres opciones(Botones):

- Invocar
- Efecto
- Regresar.

Entonces en la funcion de esta seccion (Invoker),ya tenemos las condiciones necesarias para realizarla,al entrar en la funcion hacemos hijo del Canvas a toda carta q sea invocada en el juego, y tendriamos q comprobar dos cosas q las posicion sea del mismo tipo q la carta (lo verifico por Tag) , y q la posicion ya no ha sido previamente ocupada por otra carta (este proceso lo hago a traves de una mascara boolena, donde tengo abstractamente un tablero con las cartas ocupadas en true o false segun si ha sido ocupadas o no) y mi invocacion viene siendo tomar las coordenadas de la posicion vacia en el campo y darle esa misma coordena al objeto instanciada de mi mano.

Efecto

Efecto es otra opcion q tiene el jugador al tocar una carta , la funcion trata de ver si la carta jugada tiene un efecto o no , si lo tiene tendra una mascara booleana q comprobora q el efecto no se active mas de una vez , los efectos en el juego son muy variadas , lo mas comunes son la suma y resta de puntos por filas en las cartas aumento o de clima(basicamente me aprovecho de q hay una mascara booleana creada para las cartas invocadas y dependiendo en q fila esta aplicado calculo la cantidad de true q hay y lo multiplico por la cantidad q diga la carta), otro efecto curioso seria despeje q seria eliminar una carta clima sobre el campo , basicamente lo q hago es encontrar q carta tipo clima tengo en el canvas y la envio al cementerio(mi cementerio es una coordena muy lejos de la escena).

Sistemas de Turnos

En el script ButtonSettings fue creado con el objetivo de tener dos botones , uno para el cambio de Turno y otro para el cambio de Ronda, Para cambiar de turno , como es un juego q se juega en la misma pantalla , la Main camara de Unity , osea su camara principal se gira 180 grados para dar un efecto de cambio de turno , q las cartas del rival se muestren correctamente , tanto como Ronda como Turnos ambos tendran un contador Text Mesh Pro , el cual se encargara de reflejar en pantalla el numero de Turnos jugados y Rondas.

Sistema de Rondas

Los Rondas son un poco mas complejas ,se trata de declarar un ganador al final de cada una , quien gane dos rondas , gana el juego.

¿Como se determina el ganador? En la escena del juego contara con dos Contadores de Puntos , lo cual seran dos objetos tipo Text , pero seran dos numeros , los cuales se comparan al final de cada Ronda y el jugador con mas poder de ataque es el q gana la ronda.

¿Cuales son las condiciones para terminar una ronda? El jugador q comenzó de ultimo es el q decide , despues de pasado 6 turnos cuando se termina la ronda.

Al principio de cada Ronda nueva , a traves del Sistema de la rotacion de la camara q se describio anteriormente , empieza la ronda siguiente el ganador de la ronda.Y despues se vacia el campo , osea todas las intancias de las cartas invocadas se trasladan hacia el cementerio , puedo obtener sencillamente cuales cartas ha sido invocadas ya q es simplemente buscarlas en el canvas a la q pertenecen (osea son hijos).



Figure 6: Menu del juego

Detalles Visuales

Tablero

El tablero fue disenado con una Aplicacion Online llamada Canvas

Menu

El menu fue disenado en el canvas y con el cambio entre Escenas es q se conecta con el juego principal , la imagen de fondo q se ve es un panel , y los botones fueron hecho a traves Text Mesh Pro , pero lo mas interesante es el movimiento q tiene al arrastrar el raton , lo cual le da un toque mas vivo al menu interectactuable.