

«Talento Tech»

Desarrollo de Videojuegos

Unity 3D

Clase 16



Clase N° 16 | Entrega Final

Temario:

- Entrega de Proyecto Final
- Muestra y comparación de proyectos

Objetivos de la clase

- Entregar trabajos finales.
- Comparar las ideas entre los compañeros de clase.
- Reflexionar sobre nuestro avance y cómo continuar.

Reflexionemos

Game Design:

1. Curva de dificultad y feedback al jugador

- ¿Cómo equilibraron la progresión del juego para que no fuera ni demasiado fácil ni demasiado difícil?
- ¿Implementaron ajustes dinámicos de dificultad?
- ¿Qué tipo de señales visuales, sonoras o hápticas usaron para informar al jugador sobre su estado o progreso?

2. Diseño de mecánicas y niveles

- ¿Cómo estructuraron los niveles o el entorno de juego para guiar al jugador?
- ¿Qué decisiones tomaron respecto a la exploración, los desafíos o los objetivos?
- ¿Hubo inspiración en juegos existentes o innovaron en algún aspecto particular?

Programación:

1. Uso de Events y Delegates

- ¿Qué eventos implementaron en el juego? (Ejemplo: detección de enemigos, recolección de ítems, cambios de estado)
- ¿Cómo ayudaron los Delegates a organizar mejor el código?

2. Implementación de Corutinas

- ¿En qué situaciones usaron corutinas? (Ejemplo: cooldowns, transiciones, animaciones por tiempo)
- ¿Qué ventajas encontraron al usar corutinas en lugar de Update()?

3. Aplicación de Object Pools

- ¿Cómo implementaron la reutilización de objetos en el juego? (Ejemplo: proyectiles, enemigos, partículas)
- ¿Notaron mejoras en el rendimiento gracias al Object Pooling?

4. Uso de PlayerPrefs

- ¿Qué datos guardaron usando PlayerPrefs? (Ejemplo: puntuaciones, configuraciones, progresos de nivel)
- ¿Cómo aseguraron que los datos se recuperaran correctamente al volver a jugar?

5. Stacks y Queues en la implementación del juego


- ¿Usaron estructuras de datos como **Stacks** o **Queues** en alguna mecánica? (Ejemplo: sistema de historial de acciones)
- ¿Les resultó útil en términos de optimización o estructura del código?

El Gran Día: Presentación del Proyecto Final de Nexus


*Después de semanas de trabajo, investigación y desafíos, el equipo de **TalentoLab** ha*



llegado a un momento crucial: la entrega del proyecto final. Nexus ha evolucionado desde un simple concepto hasta un juego funcional, con mecánicas pulidas, un diseño de niveles bien pensado y sistemas implementados con lógica y creatividad.

 *"Hoy no solo presentamos un juego, sino el reflejo de todo lo aprendido. Cada decisión de diseño, cada línea de código, cada detalle gráfico cuenta una historia de esfuerzo y crecimiento. Este es el resultado de un proceso que simuló el desarrollo en un entorno real, enfrentando desafíos y buscando soluciones como verdaderos profesionales de la industria."*

Reflexionando sobre el Camino Recorrido

 *Durante este trayecto, nos enfrentamos a distintos retos, desde la construcción de mecánicas básicas hasta la implementación de sistemas más avanzados, como **Event Manager**, **Object Pools** y el uso de **PlayerPrefs** para guardar progreso. Aprendimos a adaptar nuestro juego a distintas plataformas, ajustamos la jugabilidad y comprendimos la importancia del **Game Design** para ofrecer una experiencia de calidad.*

*Cada integrante del equipo aportó una visión única, transformando **Nexus** en algo más que un simple ejercicio académico: una demostración de creatividad, aprendizaje y dedicación.*

Próximos pasos.

¡Lo hiciste! ¡Ya estás acá! Ya estás listo para elegir un nuevo camino de exploración en el mundo del Diseño y Programación de VideoJuegos. Gracias por dejarnos acompañarte en esta aventura. ¡Te deseamos un sendero de progreso! Hasta la próxima...



Buenos Aires
aprende
Agencia de Habilidades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad