

«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