

«Talento Tech»

Videojuegos

Clase 10





Clase N° 10 | Conceptos básicos

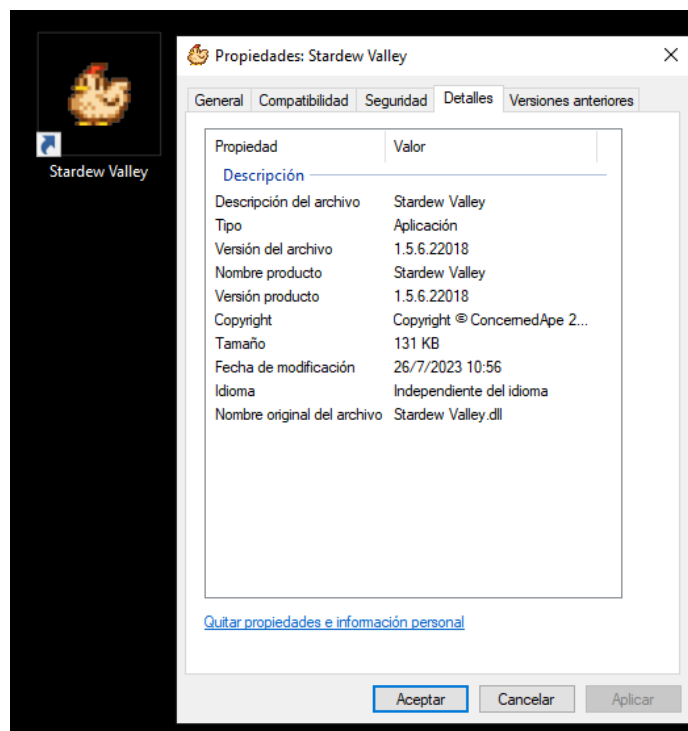
Temario:

- Proyecto integrador
- Buildear

Información de nuestro proyecto



Cuando instalamos un videojuego, sus desarrolladores nos brindan toda la información necesaria para poder identificarlo, desde la versión del juego (que puede variar con el paso del tiempo y los hitos del desarrollo del mismo), su nombre y un ícono. Pero ¿para qué nos sirve reconocer esta información?

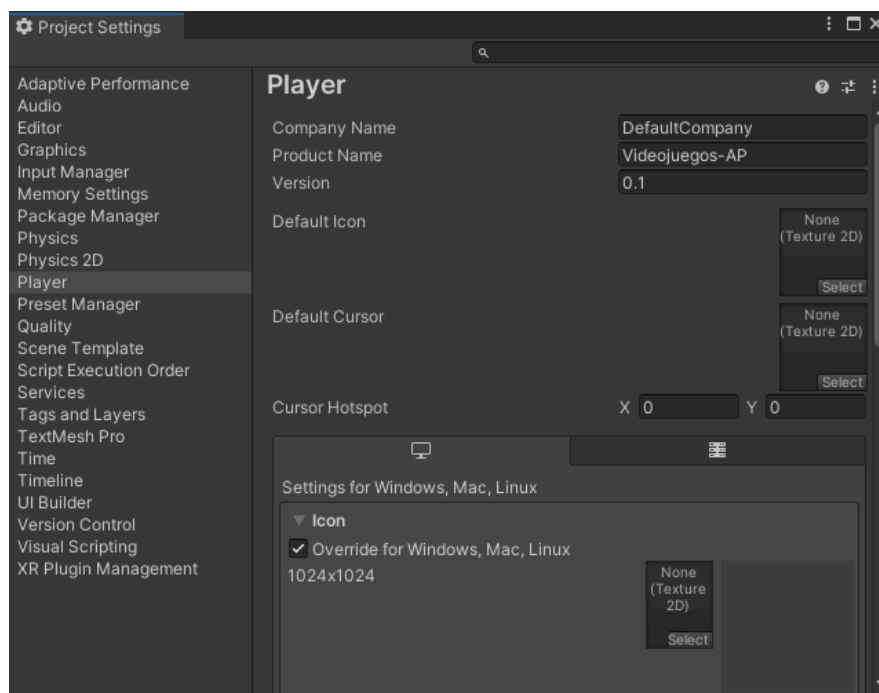


Principalmente para poder reconocer sus características sin necesidad de iniciar el juego, identificar compatibilidades, saber cuánto espacio de almacenamiento ocupará en sus equipos, etc.



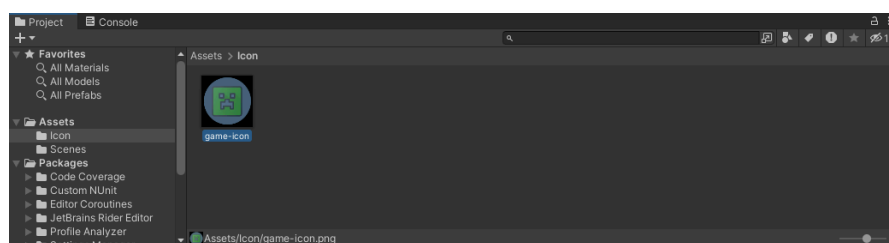
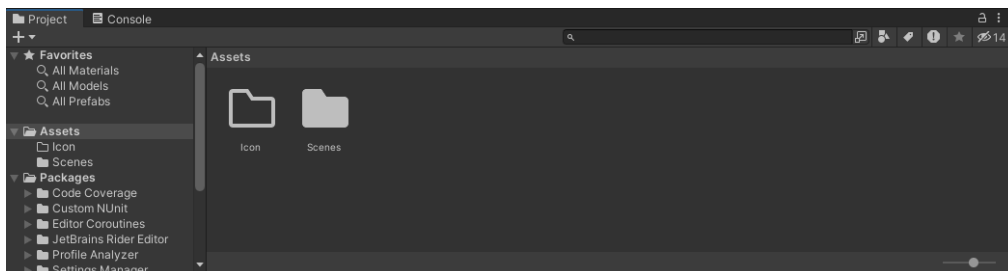
Nuestro rol como game devs nos permite brindar esa información a nuestros usuarios finales. Esto lo podemos hacer dentro del motor de videojuegos que estemos utilizando para desarrollarlo. En nuestro caso vamos a verlo con Unity.

Empezando por los íconos. Para eso vamos a ir a **Edit** → **Project Settings** → **Player**



Dentro de **Player** vamos a ir a la opción **Default Icon** y cuando hacemos click en **Select**, el motor va a pedir que carguemos un archivo del tipo **Texture 2D**, es decir, esas imágenes que generalmente utilizamos en formato PNG para cargarlas como texturas a nuestros materiales.

Esas texturas se guardan dentro de nuestra carpeta **Assets** del proyecto. Si aún no tenemos una imagen cargada para utilizar como ícono, entonces vamos a crear una carpeta dentro de nuestro proyecto llamada **"Icon"**. A la que le vamos a importar la imagen en formato PNG que vayamos a utilizar.

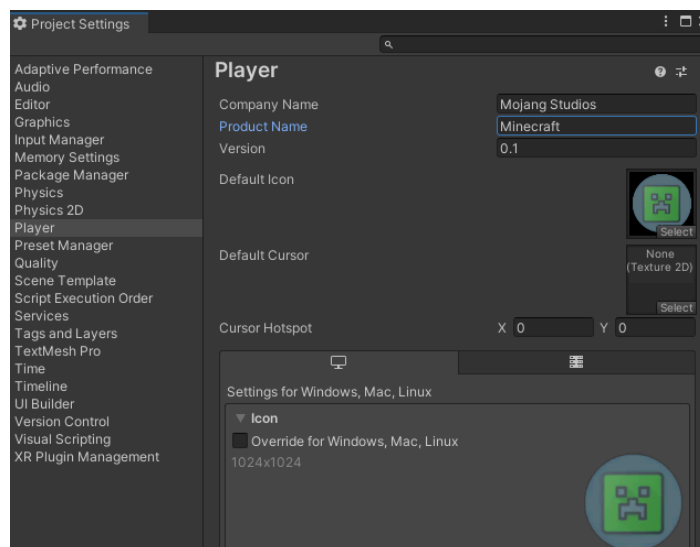


 **Super TIP importantísimo: Recuerden que tiene que ser distintiva así reconocemos el juego.**

El tamaño de la imagen suele ser estándar: 64 x 64 píxeles o 512 x 512 píxeles, siempre que la imagen esté en formato PNG la calidad se va a conservar.

Ahora que tenemos importada nuestra imagen, volvamos a Player dentro de Project Settings.

Cargamos nuestro ícono y vamos a ver más opciones de personalización como el nombre de nuestra compañía, el nombre del juego y la versión en la que se encuentra.

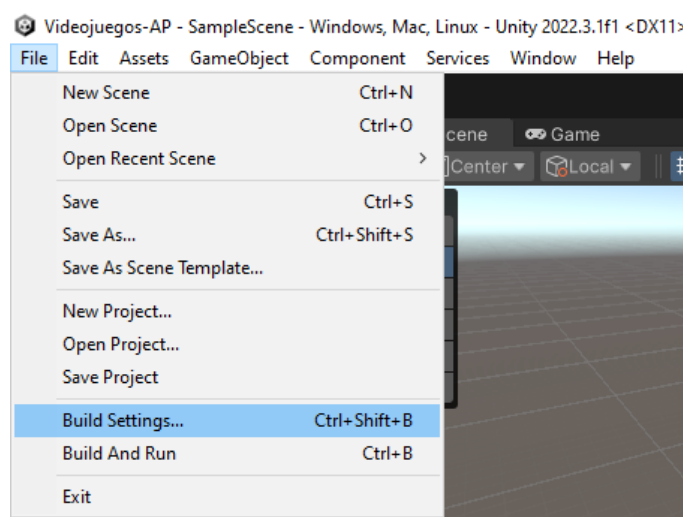


La modificación de versiones de nuestro proyecto dependerá de la magnitud de los cambios que realicemos y se modifican de derecha a izquierda. A esto le decimos sistema de versionado semántico.

Configuración del proyecto y ejecutable

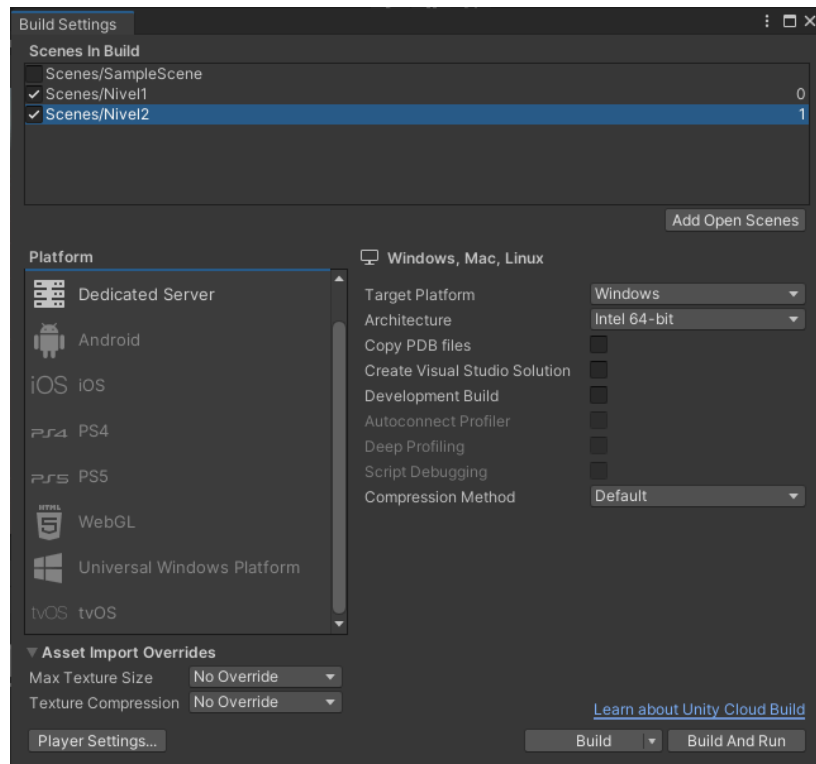
Ahora que tenemos toda la información del juego necesaria, vamos a finalizar con la configuración del proyecto y realizar un primer ejecutable.

File → Build Settings



En **Build Settings** vamos a poder modificar la plataforma en la que queremos que nuestro videojuego sea jugado. Podemos elegir **PC** (con distintos sistemas operativos), **Android**, **iOS** y **consolas de videojuegos** entre otras.

 **Super TIP:** Para exportar nuestro proyecto en plataformas que no sean PC se necesitan configuraciones adicionales. ¿cómo cuáles?



Seleccionamos las escenas que queremos que formen parte del juego y también el orden en el que queremos que se ejecuten.

Hacemos click en el botón **Build and Run**, esto nos abre el explorador de archivos y nos pide que seleccionemos una carpeta en la que se va a alojar el ejecutable.

Podemos guardarlo fuera del proyecto o crear una carpeta dentro del mismo. Hacemos clic en **"Seleccionar carpeta"** y el proyecto comenzará a compilar.



🔍 **Datazo super importante: Si el script tiene errores de compilación el proyecto NO se va a exportar. Por lo que es importante que revisemos en detalle cada uno de los scripts asociados a nuestros objetos.**

Una vez terminado, basta con ingresar a la carpeta creada en el espacio seleccionado y encontrarás el Ejecutable junto con todos los archivos necesarios para inicializar el juego.

¡Listo, ya tenés tu videojuego exportado y listo para jugar!



Desafío N° 10:

Elegí un nombre para tu proyecto como vimos en clase.

Agregá un ícono a tu .exe podés crear vos un ícono o descargar uno desde internet

Bildea tu proyecto.

Subí el proyecto al espacio correspondiente del Desafío 10 (o mandalo por mail al mentor de tu clase)





Buenos Aires
aprende
Agencia de Actividades para el Futuro

BA Buenos
Aires
Ciudad