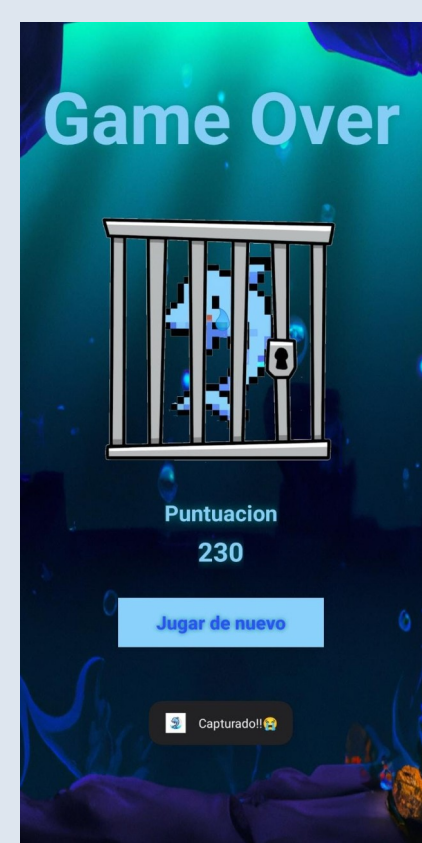
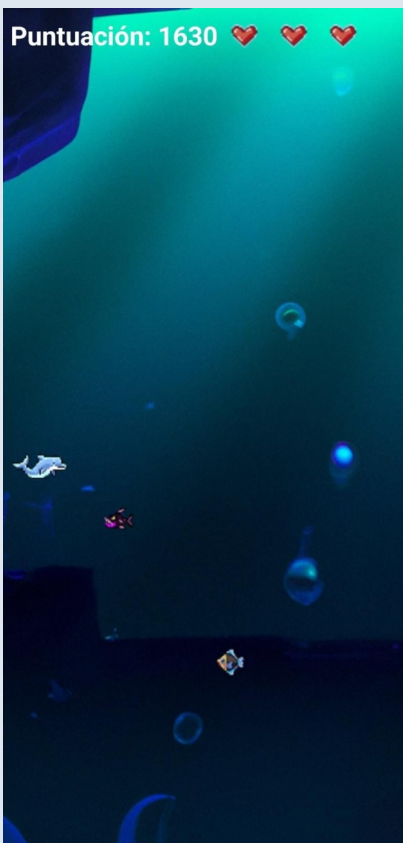
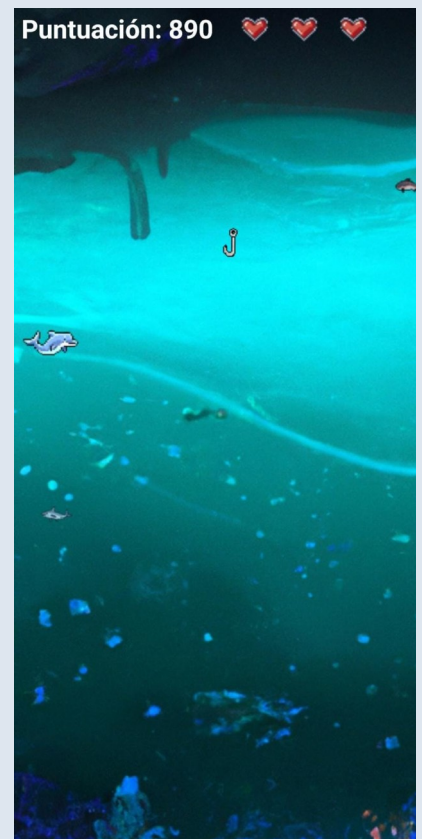
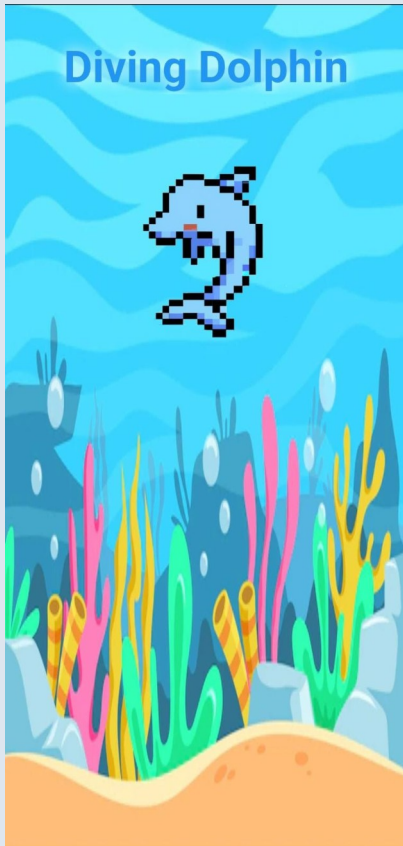


Diving Dolphin



Descripción de proyecto y ámbito de implantación

Diving dolphin es un videojuego 2d en el que encarnamos a un delfín hambriento en busca de conseguir el mayor buffet posible, pero tenemos que tener cuidado con los pescadores, los cual intentarían detenernos para que no nos comamos todos los peces.

Este juego esta pensado para jugar en dispositivos móviles con o sin conexión a red, hecho para cualquier persona que quiera distraerse y amenizar el tiempo jugando a un videojuego casual, ya sea en la sala de espera del médico, esperando el autobús o en el sofá de su casa cuando no encuentra nada que ver en netflix.

Las tecnologías utilizadas han sido Android Studio & Java para el desarrollo y sourcetree, para el control de versiones.

En el caso de seguir mejorando la app y creando nuevo contenido, se podrían llegar a introducir varias cosas en el juego como, aspectos del personaje o nuevos niveles y dificultades.

Recursos de hardware y software

Para utilizar la app tan solo es necesario tener un dispositivo móvil android, con el cual ya se podrá jugar y disfrutar del videojuego.

Para crear la aplicación se ha usado el IDE Android Studio, con el lenguaje de programación Java.

Para todas las imagenes del juego, (fondos, peces, delfin, etc.) se ha utilizado la inteligencia artificial Dalle2 de openai, <https://openai.com/dall-e-2/> . Simplemente con introducir una frase o sugerencia, la IA genera automáticamente una imagen con lo que el usuario ha pedido.

Temporalización del proyecto y fases del desarrollo

El desarrollo de la app empezó con la idea, una vez tuve la idea, lo siguiente fue ordenar el desarrollo, por un lado me centre en crear la aplicación, desde el menú principal, hasta la implantación del gameplay y finalmente la pantalla de game over en ese sentido, y por otro lado las imágenes y modelos de los personajes, que aunque fueron echos con una IA, se tuvieron que retocar para poder añadir a la app y añadir la animación del delfín nadando. Se puede seguir el desarrollo de la app en el siguiente enlace: <https://github.com/YagoHD/Diving-Dolphin/commits/main>.

Descripción de datos

En el proyecto nuestro personaje se mueve con pulsaciones en la pantalla, mediante un método onClick(), lo cual hará que el personaje ascienda, se añadió también gravedad, con un Timer, que hará que el personaje descienda cuando no se esta pulsando la pantalla.

Arquitectura de la aplicación

