

Universidad Tecnológica de Santiago (UTESA)



Realizado por

Geraldly Nuñez Fernandez

(2-16-7072)

Presentado a

Iván Mendoza

Asignatura

Programación de videojuegos

Grupo

005

Tema

Tarea de la Semana 10

Dado el día 03 de Abril en el año 2022, En la Ciudad de Santiago de los Caballeros,
República Dominicana

TABLADECONTENIDO

Enlaces.....	3
Introducción.....	3
Capítulo I: Videojuego Y Herramientas De Desarrollo.....	3
1.1. Descripción.....	3
1.2. Motivación.....	3
1.2.1. Originalidad de la idea.....	3
1.2.2. Estado del Arte.....	3
1.3. Objetivo general.....	3
1.4. Objetivos específicos.....	3
1.5. Escenario.....	4
1.6. Contenidos.....	4
1.7. Metodología.....	4
1.8. Arquitectura de la aplicación.....	4
1.9. Herramientas de desarrollo.....	5

ENLACES

- Link del repositorio:
- Link de la carpeta donde se encuentran los capítulos del proyecto final:

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

1.1. Descripción

Training Aim, trata de un juego donde pondrá a prueba tu puntería para destruir los objetos en el menor tiempo posible, acumulando puntos y comparándolos con los de otras personas.

1.2. Motivación

Siempre me ha gustado los juegos de disparos y con ellos entrenar mi puntería, y entonces me parece una buena idea crear este tipo de juego gratuito.

1.2.1. Originalidad de la idea

Existen juegos similares de este tipo de juego, un distintivo de este es que lo quiero llevar a todas las plataformas en un futuro, además de que según aparezca los objetos tendrás que ir aumentando tu tiempo de reacción por el tiempo que va disminuyendo.

1.2.2. Estado del Arte

1.3.Objetivo general

Consiste en crear un juego donde te ayude a mejorar tu puntería.

1.4. Objetivos específicos

- Ayudarte a mejorar tu puntería para los Shooters.
- Sencillo y dinámico, para no complicar el propósito por el que lo usas.
- Se tendrá entre los objetivos que el juego este disponible en todas las plataformas.

1.5. Escenario

El escenario del juego consiste en una plataforma donde estará apareciendo el objetivo el cual tienes que ir destruyendo para conseguir los puntos y destruir tanto objetivos como puedas antes que el tiempo termine.

La pantalla de inicio tendrá la opción de iniciar el juego y te dejará ver el ultimo récord que obtuviste.

1.6. Contenidos

El contenido del juego serán los objetos a destruir, los cuales tendrán diferente tamaños y formas, dificultando así su destrucción.

El juego tendrá su sonido también, tanto el de los disparos como el del objeto destruido.

1.7. Metodología

El método a seguir será crear un cronograma para determinar todo lo que hay que hacer y el tiempo en el que se tiene que terminar para saber el tiempo que tardaremos en terminar el juego y así tener un orden de como se ira trabajando casa parte del juego.

1.8. Arquitectura de la aplicación

Unity es el software a utilizar para la creación del videojuego, donde hay 2 escenas, la de inicio, que es la que nos muestra la pantalla de inicio y la del juego en si, aquí veremos la plataforma y el juego iniciado.

Manejaremos el siguiente script:

- Objetos a destruir, estos son los objetos que serán destruidos una vez logre darle con las balas.
- Tendremos un temporizador, esto con el propósito de darle un tiempo limitado a la partida y ver cuanto objeto pudo destruir en dicho tiempo.

También tendremos un script para todo el sonido del juego.

1.9. Herramientas de desarrollo

- Unity, versión: 2020.3.30f1.