

# INTRODUCCIÓN

## CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

### 1.1. Descripción

Color Switch, no es más que un juego de acción que consiste en ir subiendo con una pelota, con el objetivo de ir atravesando los colores que tenga la misma pelota, eso quiere decir que en el momento en que intentes pasar por un color que no sea el de la pelota explotará.

### 1.2. Motivación

Me parece que es un juego muy entretenido y de un fácil entendimiento, así que sea fácil de jugar y despejar la mente en momentos de tensión.

#### 1.2.1. Originalidad de la idea

Existe un juego como este, la diferencia es que quiero llevarlos a otras plataformas como lo son las pc, consolas y móviles.

#### 1.2.2. Estado del Arte

### 1.3. Objetivo general

La bola empieza siendo de un color, pero según avanzamos va cambiando al pasar por encima de ciertos elementos del juego y el color que tenga en cada momento determina qué obstáculos puede superar

### 1.4. Objetivos específicos

- Conseguir la máxima puntuación posible con una única vida
- Poner a prueba tus reflejos y ver que tan habilidoso eres.
- Tener varios modos de juego diferentes.

### 1.5. Escenario

El escenario es un fondo negro, y unos círculos de diferentes colores por los cuales tienes que pasar, dentro de estos círculos habrá unos puntos, los cuales te darán una puntuación según vayas avanzando y superando los círculos.

La pantalla de inicio tendrá la opción de iniciar el juego y te dejará ver el último récord que obtuviste, además tendrá varios modos de juego.

### 1.6. Contenidos

El contenido del juego es conseguir pasar el nivel con la mayor puntuación posible, esto mientras más se dificulta según avance.

El juego tendrá su sonido también, tanto el del punto que consigas como el del cambio de color.

## **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 cómo 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 sí, aquí veremos la plataforma y el juego iniciado.

Manejaremos el siguiente script:

- El objeto que nos hace cambiar el color a la pelota.
- Tendremos un contador de puntos, esto nos ira marcando los puntos que consigamos.

También tendremos un script para todo el sonido del juego.

## **1.9. Herramientas de desarrollo**

Unity, versión: 2020.3.30f1