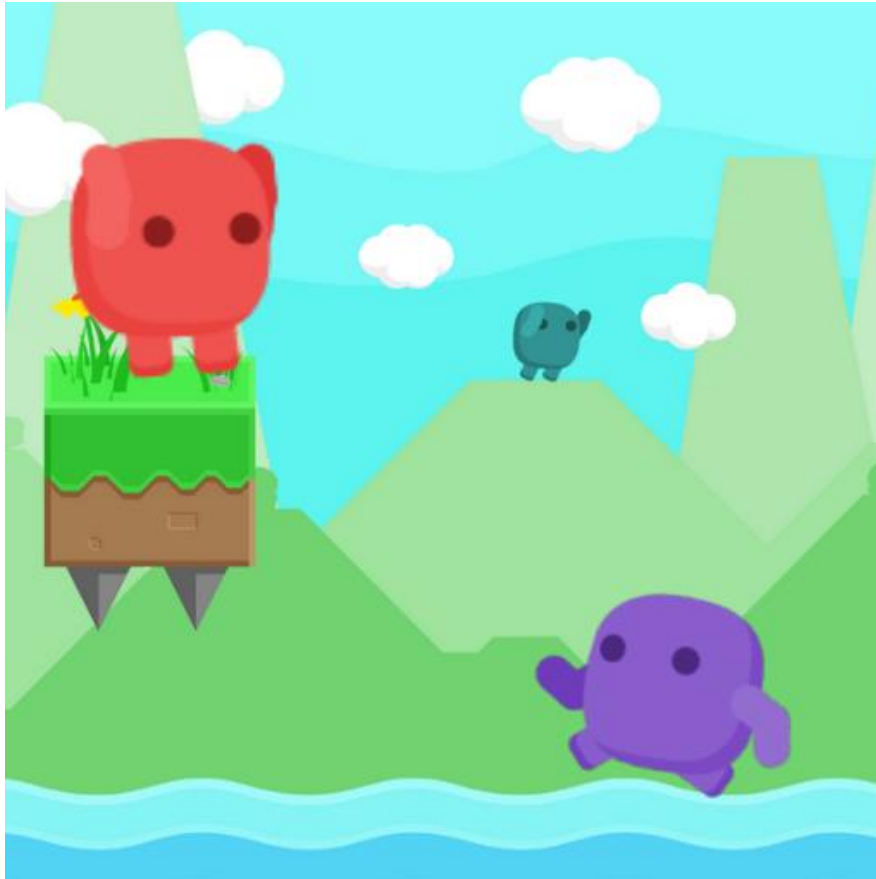


# MONSTER WORLD

## “Una Aventura Sobre Plataformas”



### GRUPO DE TRABAJO:

- PABLO BEITIA MATEOS
- ALEJANDRO HERRAEZ CRESPO
- PABLO LOPEZ MARTI

## 1. Introducción, justificación y objetivos

---

Este proyecto nace en la cabeza de sus tres creadores Pablo Beitia, Pablo Lopez y Alejandro Herraiz que tuvieron la idea de crear un videojuego sencillo y a la vez entretenido, ya que los videojuegos actuales son muy complejos y requieren emplear mucho tiempo para jugar de forma entretenida. Por otro lado, sus tres creados jugaron a juegos similares en su infancia y detectaron la necesidad de crear un videojuego que representara a su generación.

Se trata de un videojuego para toda la familia que se puede utilizar en varias plataformas. El objetivo de este es que los usuarios de videojuegos cortos tengan una buena opción para pasar el tiempo libre.



## **2. ÍNDICE:**

---

1. Introducción, justificación y objetivos. (Página 2)
2. Índice. (Página 3)
3. Resumen. (Página 4)
4. Módulos formativos aplicados en el trabajo. (Página 5)
5. Herramientas y lenguajes utilizados. (Página 6)
6. Componentes del equipo y sus aportaciones. (Página 7)
7. Fases del proyecto. (Página 8)
8. Conclusiones y mejoras del proyecto. (Página 9)
9. Bibliografía. (Página 10)

### **3. RESUMEN:**

---

El juego Monster World es un juego de plataformas para toda la familia en el que manejas un personaje entre diferentes mundos de plataformas, puedes elegir entre 3 opciones: Red, Gre y Purp. Cada uno de estos personajes cuentan con diferentes habilidades cómo: súper salto, súper velocidad o más vidas. Nuestro juego, te permite manejar a tu personaje, por todo un mundo de monstruos, obteniendo monedas y superando los obstáculos hasta llegar al cofre definitivo.

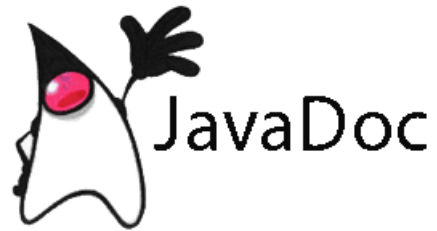
El universo Monster World consta de 3 mundos: Autumn, Winter y Spring. Una vez superado un mundo, pasas a conocer el siguiente manteniendo las vidas y monedas del nivel anterior, empezando en Autumn y terminando en Spring. Cada uno de los niveles incrementa su dificultad.

Para la descarga del videojuego, el usuario deberá acceder a un entorno web dedicado para ello donde podrá descargarlo en sus dos versiones: Windows y Android.

#### 4. MÓDULOS FORMATIVOS APLICADOS AL TRABAJO:

---

- **Entornos de desarrollo: GitHub y JavaDoc.**
- **Inglés Técnico:** nombres de clases y métodos en inglés. Opción de cambiar idioma de la web.
- **Lenguaje de Marcas:** crearemos una página web desde la que descargar el juego y encontraremos información sobre el mismo.
- **Desarrollo de Interfaces:** desarrollo de la GUI para el videojuego y de la página Web.
- **Programación Multimedia y Dispositivos Móviles:** desarrollo completo del videojuego.



## 5. HERRAMIENTAS Y LENGUAJES UTILIZADOS

---

La herramienta principal que hemos utilizado para la realización de este proyecto ha sido **Unity**, todo el videojuego ha sido realizado en esta herramienta. Los *scripts* del videojuego están programados en lenguaje **C#** utilizando el IDE – **Visual Studio Code**.

La pagina web desde la que se descarga el juego esta programada en **JavaScript**, **HTML5** y **CSS3**. En este caso, los IDE utilizados han sido **Visual Studio Code** y **Sublime Text**

Para el diseño de algunos *sprites* hemos utilizado la herramienta de diseño **GIMP**.

Para realizar un control de versiones y tener un repositorio de código compartido hemos utilizado **GitHub**. Cada uno de los compañeros ha trabajado de diferente forma: Pablo López ha usado **Git Bash** para trabajar mediante código, Alejandro Herráez y Pablo Beitia han utilizado la versión de escritorio de GitHub (**GitHub Desktop**).



## 6. COMPONENTES DEL EQUIPO Y SUS APORTACIONES

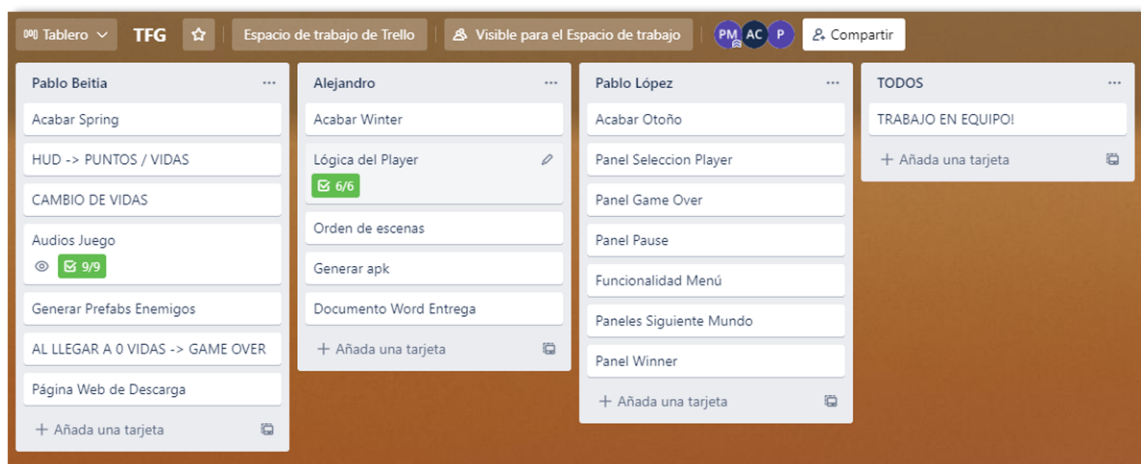
---

El equipo de trabajo 3, estaba compuesto por tres integrantes:

- Pablo Beitia Mateos.
- Alejandro Herráez Crespo.
- Pablo López Martín.

Cada uno de los integrantes ha realizado ciertas tareas dentro del grupo, para la organización de dichas tareas hemos utilizado la plataforma Trello, un software que nos permite trabajar con metodologías ágiles. Esto nos ha permitido ser más eficientes y ordenados.

Cada miembro ha realizado uno de los mapas de juego, inspirando cada uno de ellos en una época del año. Por otro lado, hemos organizado tareas de la siguiente forma:



## 7. FASES DEL PROYECTO

---

El proyecto ha pasado por diferentes fases en concreto 5 fases:

1. **Inicialización:** Primera fase, en ella iniciamos el proyecto y planteamos las diferentes ideas que compartimos, expresando nuestro entusiasmo por cada idea. Entrega del anteproyecto.
2. **Planificación:** Una vez aceptado el anteproyecto, iniciamos la organización de tareas entre los integrantes del grupo (mediante Trello) y comenzamos a establecer fechas para cada tarea.
3. **Ejecución:** Comenzamos a llevar a cabo las tareas planificadas, trabajando en conjunto mediante el repositorio de GitHub. De esa forma, compartíamos lo que estábamos realizando con los demás y podía ser revisado.
4. **Seguimiento y control:** Cada una de las semanas, hemos realizado dos conexiones para poner en común los apartados realizados y resolver las dudas de los compañeros.
5. **Final:** En la última fase, hemos puesto en común todos los trabajos realizados y hemos organizado el orden de escenas del videojuego. Comprobando que todo funcionaba de forma correcta y resolviendo errores.



## 8. CONCLUSIONES Y MEJORAS DEL PROYECTO

---

En conclusión, el trabajo ha sido beneficioso para el grupo. La primera toma de contacto entre los compañeros fue correcta y pudimos organizar todas las tareas.

Durante la realización del trabajo, hemos analizado las mejores capacidades de cada uno, para intentar sacar el máximo provecho a nuestras habilidades. Estableciendo las tareas correspondientes a cada uno.

Estamos convencidos, de que hemos creado un juego de plataformas visual y familiar (para todos los públicos), capaz de retar tus habilidades a la hora de jugar.

El videojuego podría haber mejorado, si hubiéramos almacenado las puntuaciones dentro de una base de datos, aunque actualmente están almacenadas de forma local. También, hubiera sido de gran ayuda encontrar Assets con mejor calidad de imagen y que no dieran problemas al añadirlos, por esa razón, hemos tenido que generar nuestros propios Sprites en ciertas ocasiones. En relación con el proyecto, nos ha sido difícil compaginar las prácticas/trabajo con las horas de trabajar en conexión.

Finalmente, hemos quedado satisfechos con el resultado. Creemos que es un juego entretenido de plataformas, en el que hemos puesto mucho esfuerzo.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

---

- <https://www.youtube.com/watch?v=yWCHaTwVblk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3qlRgICRoeA&t=84s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3qlRgICRoeA&start=84>
- <https://es.stackoverflow.com/>
- <https://github.com/>
- <https://trello.com/>
- <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/free-platform-game-assets-85838#publisher>
- <https://discord.com/>
- <https://campus.edix.com/>
- <https://wishforge.itch.io/gdevelop-touch-joystick-example>
- <https://git-scm.com/book/es/v2/Fundamentos-de-Git-Trabajar-con-Remotos>