

ACTA DE TAREAS

PROYECTO VR - SURVIVAL MAZE

Natalie Dajakaj
Alexis Daniel Fuentes Pérez

Todas las tareas listadas a continuación fueron conseguidas y realizadas por ambos miembros del grupo, ya que ambos tratábamos de dominar y aprender de cada una de ellas.

1. Elección de tema en el que iba a centrarse el videojuego.
2. Diseño del laberinto en 2D.
3. Creación de paredes del laberinto.
 - a. Búsqueda de una textura de piedras.
 - b. Creación de un objeto 3D blanco rectangular .
 - c. Creación de un prefab de muros de "1", "2", "3", y "4".
 - i. Ajuste de repetición del material en el objeto 3D.
4. Realización del laberinto.
 - a. Colocación de cada prefab, utilizando el Transform (coordenadas, y rotaciones)
5. Suelo del laberinto.
 - a. Texturas
 - b. Prefab de agua
6. Skybox
7. Sonido ambiental
 - a. Animales
 - b. Viento
 - c. Movimiento de jugador
8. Creación de antorchas
 - a. Buscamos un prefab de un palo
 - b. Realizamos a mano un sistema de partículas
 - c. Añadimos un foco de luz

- d. Juntamos todo en un prefab
- 9. Colocación de antorchas
 - a. Utilización del Transform
- 10. Creación de un inventario
 - a. Creación de un Canvas
 - b. Creación del código C#
- 11. Búsqueda de objetos interactuables
 - a. Búsqueda de prefabs
 - b. Búsqueda de iconos
 - c. Creación de tags
 - d. Asociar objetos con iconos C#
 - e. Avance con rueda del ratón
- 12. Creación del obstáculo de las tablas de madera
 - a. Creación de dos objetos 3D
 - b. Búsqueda de texturas de madera
 - c. Realización de evento
 - i. Será destruido cuando la persona colisione con él, tenga seleccionado el objeto "Hacha" en su inventario, y use el botón de acción 1 de un mando bluetooth (click izquierdo del ratón de un PC).
 - ii. Asociación de efectos sonoros
 - iii. Creación de un prefab de obstáculos de tablas (se podrá volver a añadir este obstáculo de una forma sencilla).
 - d. Colocación del objeto llave "Hacha" dentro del laberinto.
- 13. Creación del obstáculo de cristal
 - a. Creación de un objeto 3D
 - b. Búsqueda de texturas de cristal
 - c. Realización de evento
 - i. Será destruido cuando la persona colisione con él, tenga seleccionado el objeto "Piedra" en su inventario, y use el botón de acción 1 de un mando bluetooth (click izquierdo del ratón de un PC).
 - ii. Asociación de efectos sonoros.
 - iii. Creación del prefab del obstáculo de cristal.
 - d. Colocación del objeto llave "Piedra" dentro del laberinto.
- 14. Creación del script que permite recoger objetos del suelo.
 - a. Cuando miras un objeto "permitido" por el inventario con la retícula (OnGazeEnter) se guardará en el inventario al pulsar el botón de acción 2 de un mando bluetooth (o letra 'E' del teclado de un PC).
 - b. Se le asocia este script a todo objeto que vaya a ser recogido en el laberinto.
- 15. Creación de un muro falso movable

- a. Creación de un objeto 3D
- b. Búsqueda de textura de ladrillos
- c. Creación de evento
 - i. Cuando colisionas con el muro se activará un clip sonoro de “fricción entre rocas”, imitando el sonido que realizaría un muro al ser empujado.
- d. El muro tiene dos de sus tres ejes de movimiento bloqueado, de forma que solo pueda empujado sin que este se caiga ni sufra un desplazamiento no deseado.
- e. Obtención de un efecto muy realista.
- f. Adición de huellas ensangrentadas en este muro, para ayudar al usuario a verlo y a como se interactúa con él.
- g. Colocación de varios muros falsos por el laberinto.

16. Creación del narrador

- a. Grabación de nuestras voces
- b. Utilización de distorsionadores
- c. Creación de prefab narrativo
 - i. Creación de un objeto 3D
 - ii. Se le dió la dimensión de un cubo pequeño, del ancho del jugador aproximadamente.
 - iii. Se le quitó el MeshRenderer y se hizo invisible y traspasable.
 - iv. Se realizó un evento que activaría un clip narrativo cuando la persona lo atravesara. De esta manera, conforme avanza el jugador, avanza la historia del narrador.
- d. Colocación de los prefabs por el laberinto, y diseño de la historia
- e. Colación de prefabs que ayuden a la persona a no perderse demasiado

17. Creación del primer “Bot” (NPC): Esqueleto

- a. Idea: Bot enemigo que patrulla una zona clave del laberinto, custodiando una de las llaves del mismo. Si te tropiezas con él, desaparecerá y una bocanada de aire apagará las antorchas de dicha zona.
- b. Búsqueda de un prefab de esqueleto
- c. Búsqueda de documentación para programar el movimiento de un Bot.
- d. Creación de un NavMesh para el Bot, y su script Patrulla correspondiente.
- e. Creación de sucesión de animaciones para el Bot
- f. Creación del evento
 - i. Evento delegado, donde cada antorcha de la zona está escuchando.
 - ii. Al producirse la colisión con el jugador, se produce el efecto sonoro del viento, y la llama de las antorchas se apagan (se destruye su efecto de partícula).
 - iii. El esqueleto desaparece.
- g. Adición de prefabs narrativos con voces para el Esqueleto.

18. Creación del segundo “Bot” (NPC): Niña

- a. Idea: Bot que ayudará a nuestro protagonista a avanzar por el laberinto. Estará llorando y obstaculizando unos de los pasillos, y tras traerle su peluche, está te ayudará.
- b. Búsqueda de un prefab para la niña.
- c. Creación de un NavMesh con el que recorrerá al laberinto y el jugador la seguirá. Inicialmente está desactivado, hasta que termine el evento de ayudarla.
- d. Creación del evento de ayuda
 - i. La niña actuará como un obstáculo inamovible hasta que le des su peluche.
 - ii. Cuando colisiones con ella y uses el objeto “Peluche”, se activará el evento, el bot cambiará de estado (dejará de llorar), y comenzará a moverse por el NavMesh.
 - iii. Creación de clip sonoro que será activado cuando le entregues el peluche. Te agradecerá, y de recompensa te pedirá que la sigas.
- e. Colocación de prefabs narrativos para los audios de la niña.
- f. Colocación del peluche en el laberinto.

19. Creación de pistas

- a. Letras y números importantes que aparecerán por el laberinto.
- b. Necesarios para resolver el puzzle final.
- c. Creación y colocación de los sprites.

20. Creación puerta final

- a. Puerta de salida del laberinto
- b. Panel de botones incrustados en la puerta
- c. Creación del evento de cada botón
 - i. Se pulsan con el botón magnético.
 - ii. Activación de clips sonoro de activar un botón
 - iii. Rotación del botón para que el usuario vea su pulsación.
 - iv. Manda el carácter que tiene impreso a una función que posee el script de la puerta.
- d. Creación del script de la puerta
 - i. Contiene la clave que la desbloquea
 - ii. Contiene una función que recibe los caracteres enviados por los eventos de los botones. Al llegar a 5 caracteres, se comprueba si coincide con la clave.
 - 1. Caso afirmativo. Activación de un clip sonoro en el que se escucha como se desbloquea un mecanismo. Se cambia de escena, a la escena final.
 - 2. Caso negativo. Activación de un clip sonoro de error. Se resetea la clave insertada, y se vuelven a girar los botones.

21. Creación de escena “Menú del juego”

- a. Aparece al iniciar el juego.
- b. Posee un botón “Jugar” que cambia a la escena del juego.

22. Creación de escena "Fin de juego"

- a. Aparece cuando terminas el juego

23. Optimización para VR

- a. Eliminación del agua del suelo
- b. Eliminación de sombras