

Planteamiento del Juego Cettic

Andres Romero
18-12-2017

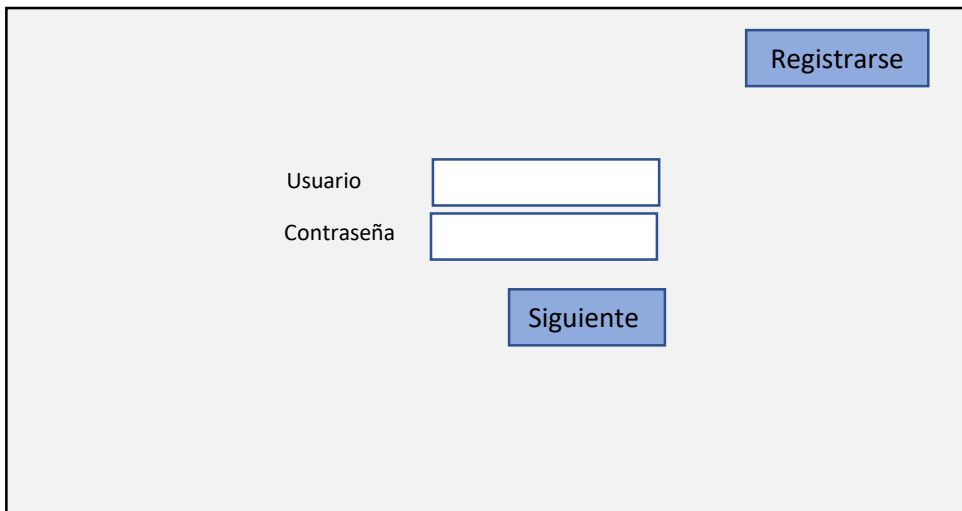
Sitio Web

Ventanas del sitio web del administrador:

1. Ventana para inicio de sesión
2. Ventana de Registro
3. Ventana de menú principal
4. Ventana de configuración del juego
5. Ventana de estadísticas
6. (Opcional) Administración de usuarios

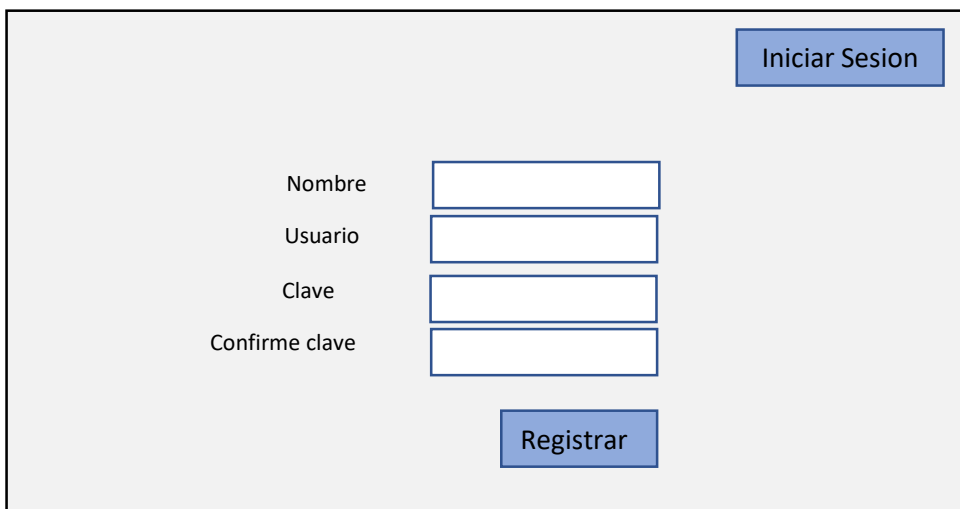
Bocetos

1- Ventana de Inicio de sesión



A sketch of a login window with a light gray background. In the top right corner, there is a blue button labeled "Registrarse". In the center, there are two input fields: the first is labeled "Usuario" and the second is labeled "Contraseña". Below the "Contraseña" field is a blue button labeled "Siguiete".

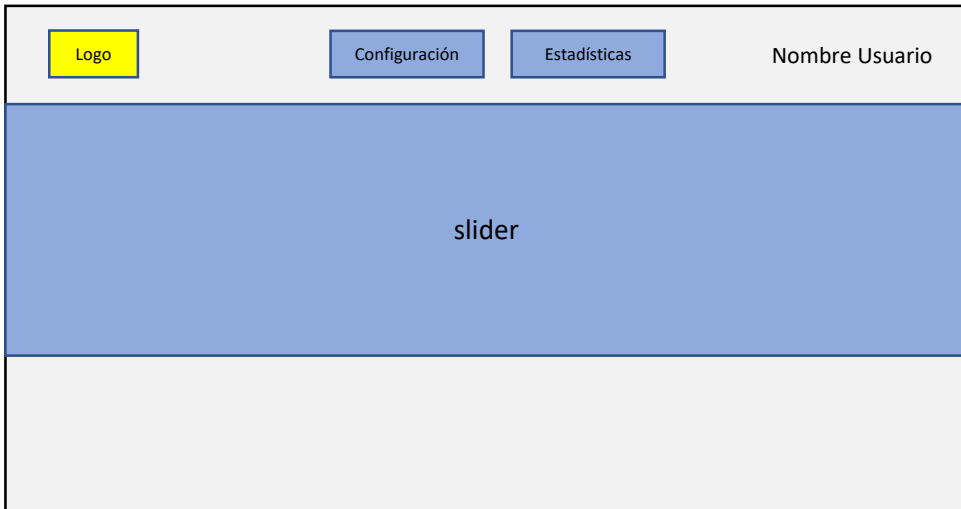
2- Ventana de Registro



A sketch of a registration window with a light gray background. In the top right corner, there is a blue button labeled "Iniciar Sesion". In the center, there are four input fields: the first is labeled "Nombre", the second is labeled "Usuario", the third is labeled "Clave", and the fourth is labeled "Confirme clave". Below the "Confirme clave" field is a blue button labeled "Registrar".

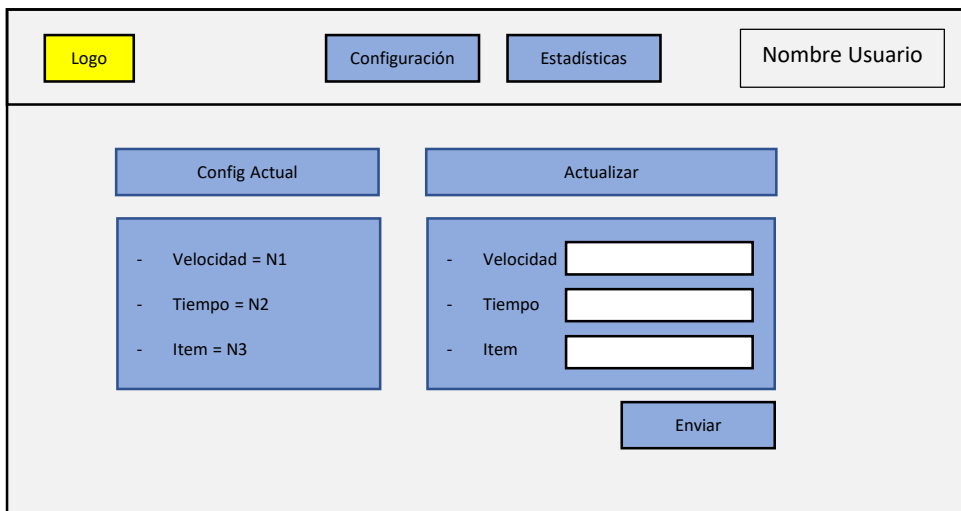
Bocetos

3- Ventana de Menu Principal



The sketch of the Main Menu Window features a light gray header bar. On the left, there is a yellow box labeled "Logo". In the center, there are two blue buttons labeled "Configuración" and "Estadísticas". On the right, the text "Nombre Usuario" is displayed. Below the header is a large blue rectangular area labeled "slider". At the bottom is a light gray footer bar.

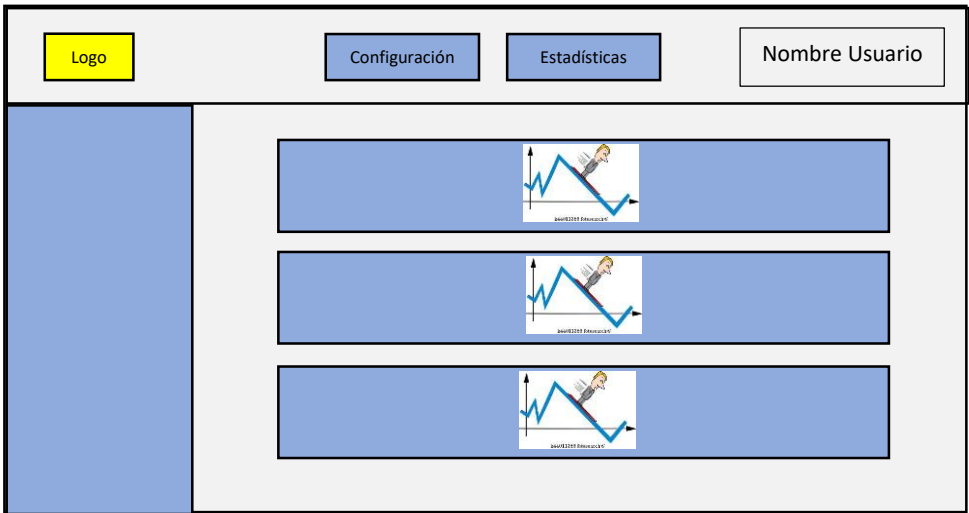
2- Ventana de Configuración



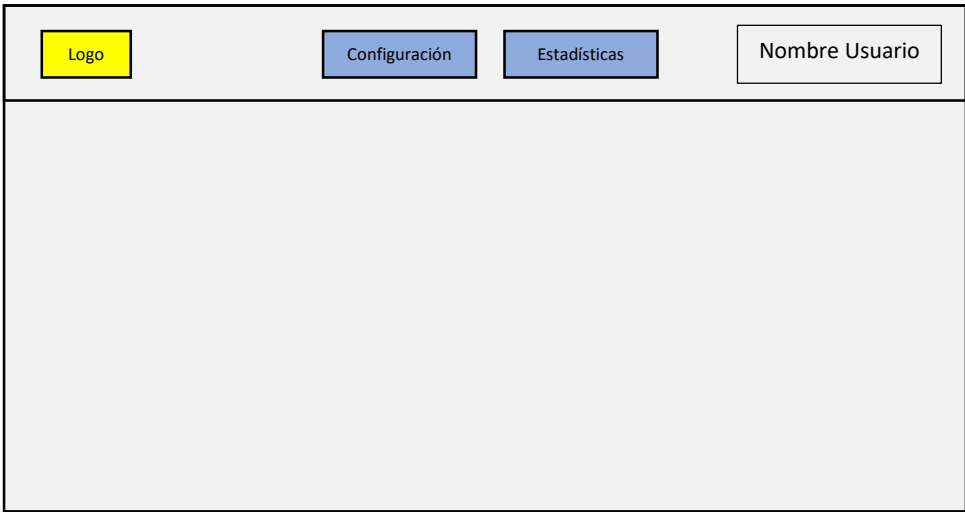
The sketch of the Configuration Window has a light gray header bar. It includes a yellow "Logo" box on the left, blue buttons for "Configuración" and "Estadísticas" in the center, and a white box for "Nombre Usuario" on the right. The main content area is light gray and contains two blue buttons: "Config Actual" and "Actualizar". Below "Config Actual" is a blue box with a list: "- Velocidad = N1", "- Tiempo = N2", and "- Item = N3". Below "Actualizar" is a blue box containing three input fields, each preceded by a label: "Velocidad", "Tiempo", and "Item". An "Enviar" button is positioned at the bottom right of the main content area.

Bocetos

5- Ventana de Estadísticas



6- (Opcional) Ventana de administracion de usuarios



Juego

Escenas del Juego:

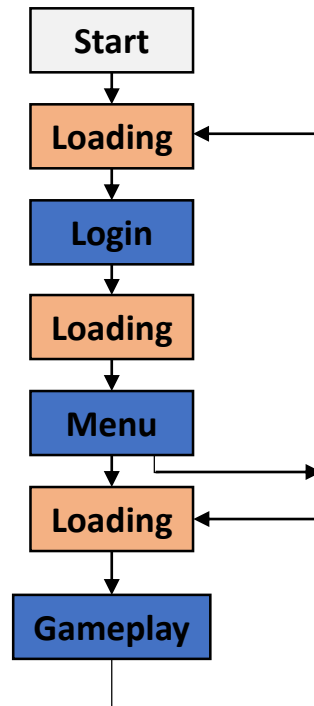
Loading Scene

Login Scene

Menu Scene

Gameplay Scene

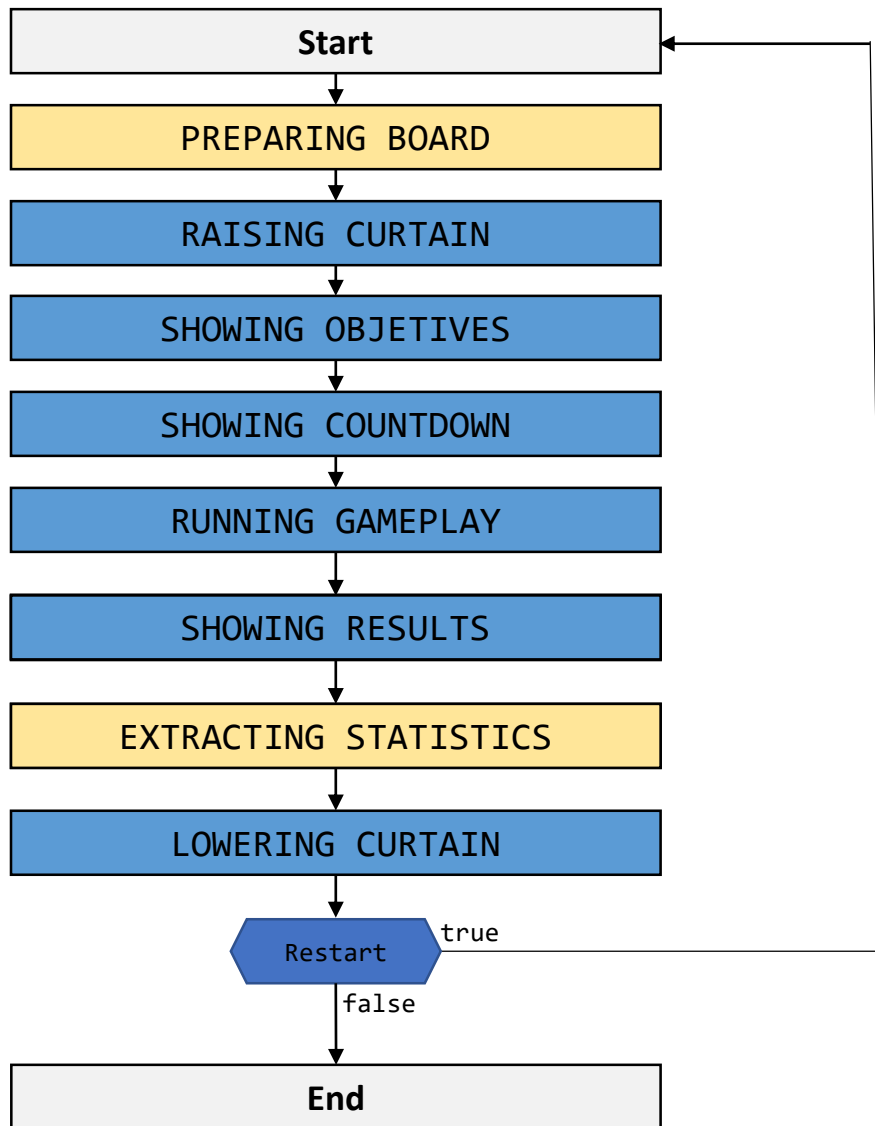
Diagrama de Navegación Entre Escenas



Parámetros modificables desde el inspector y desde internet:

- Velocidad del personaje
- Tiempo de duración de partida
- Puntos por ítem

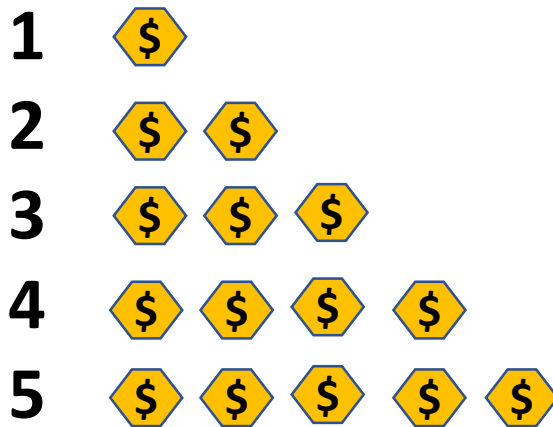
Diagrama de Secuencia del Gameplay



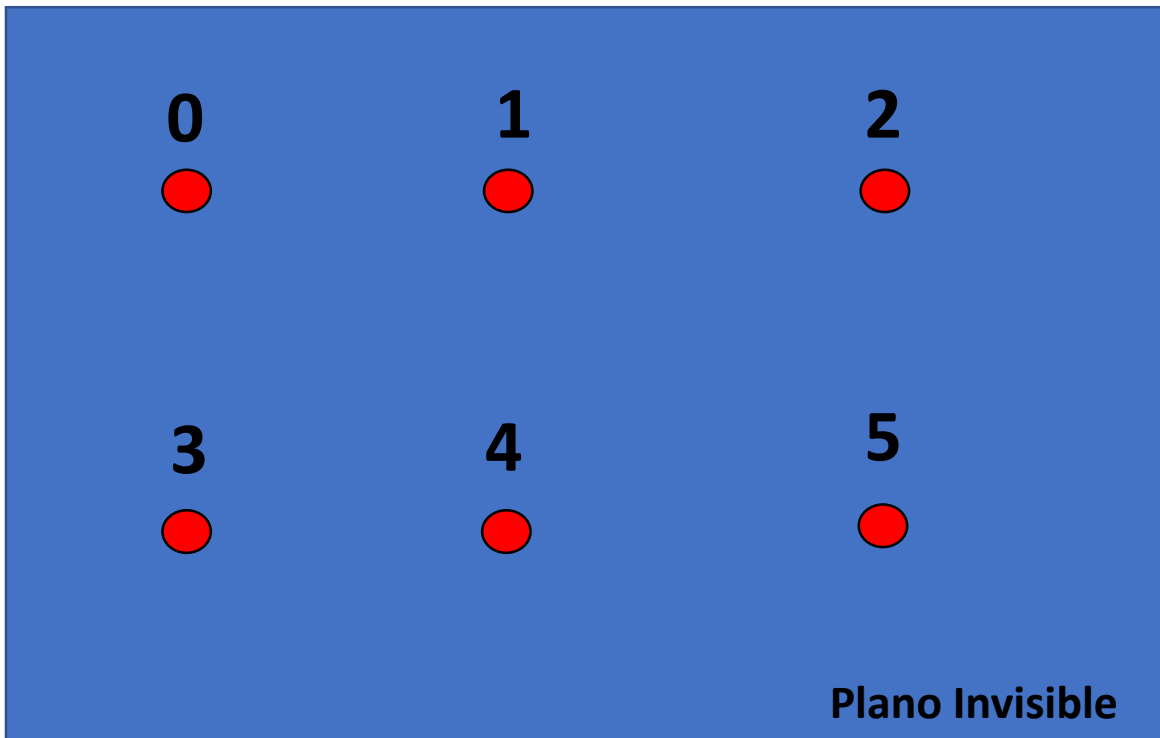
Juego Gameplay

Planteamiento para instanciar Items

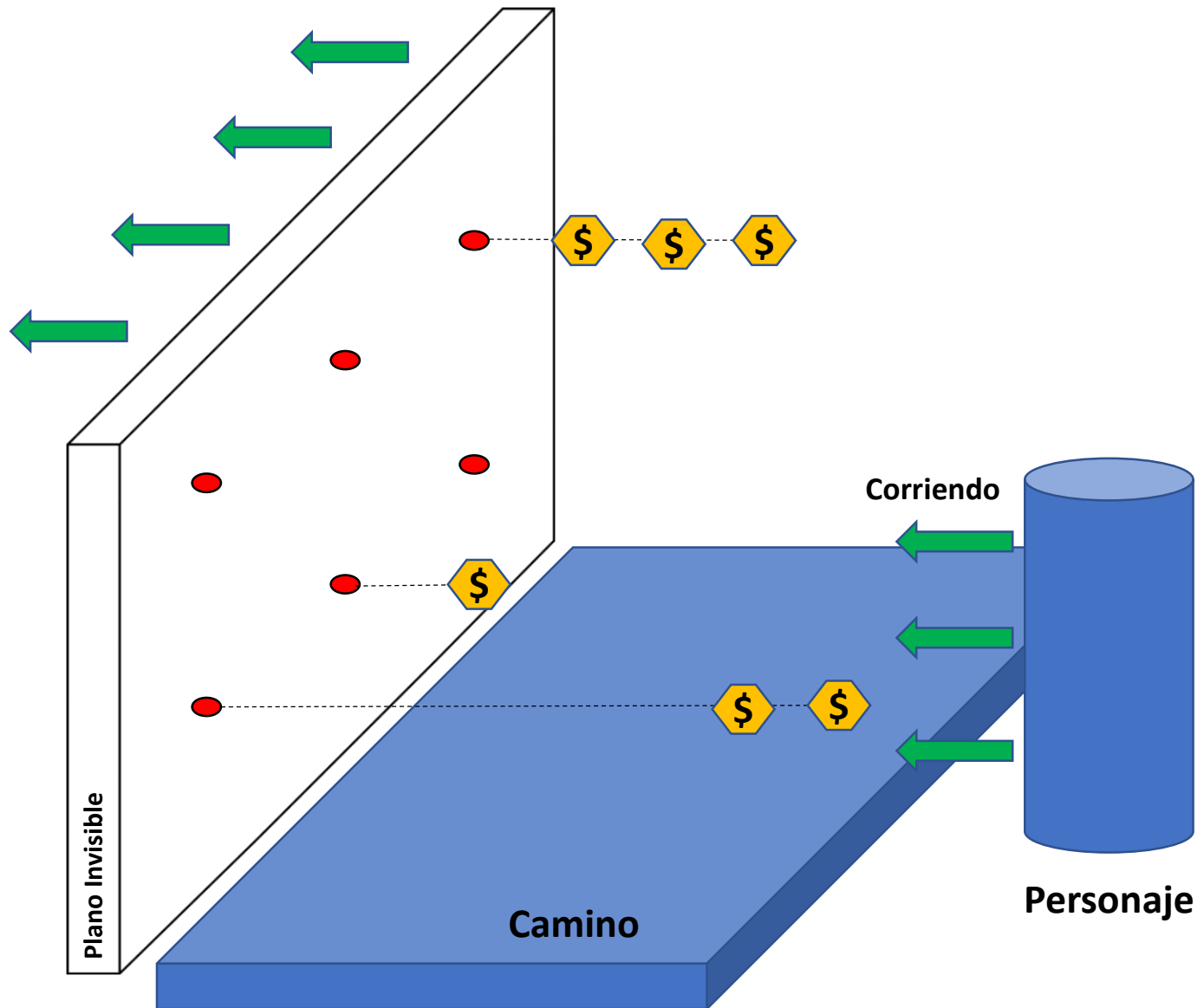
Cantidad de ítems que se pueden
instanciar consecutivos



Puntos de Instanciación



Planteamiento para instanciar Items



Leyenda



Item



Punto de generación

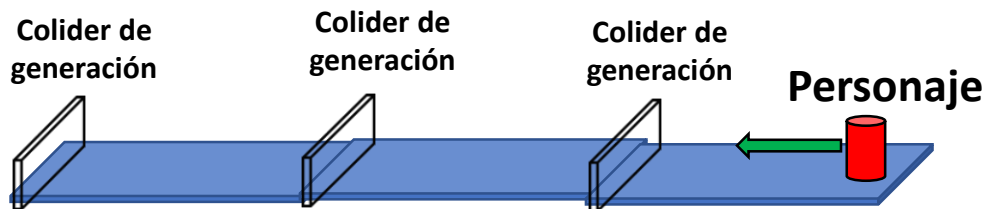
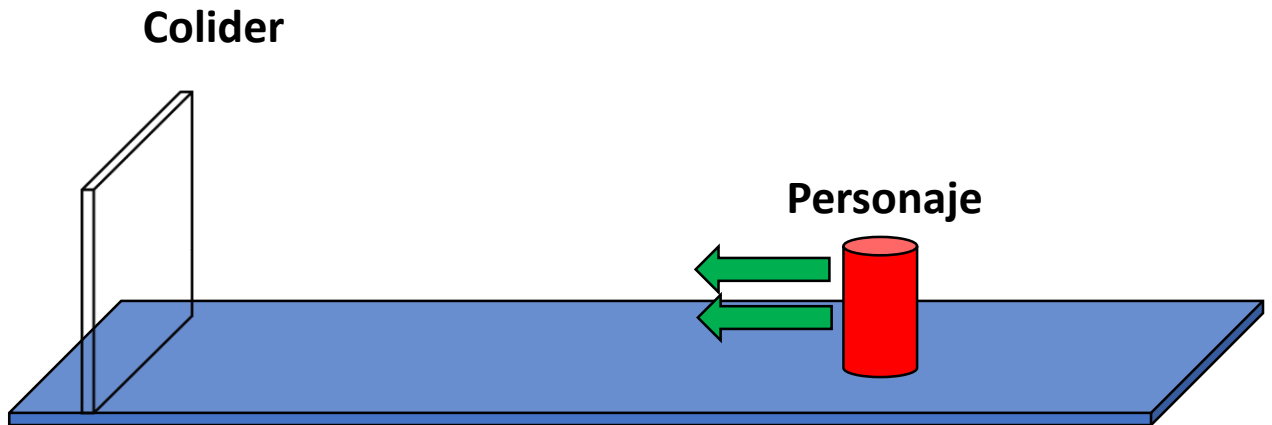


Dirección de movimiento

Trayectoria



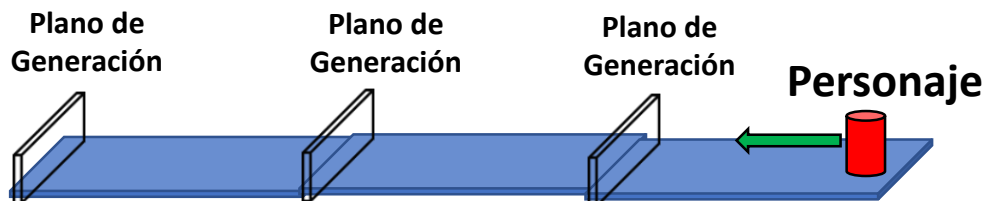
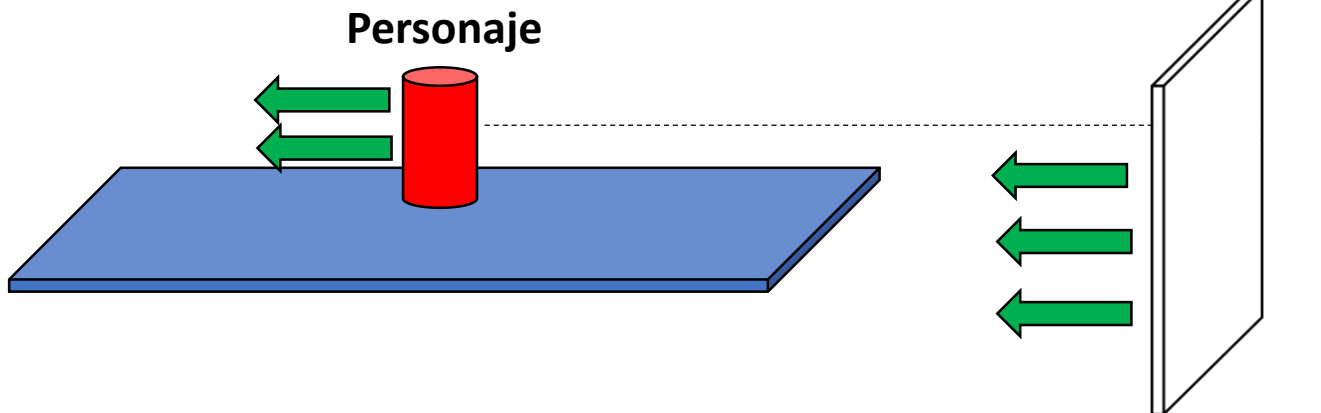
Planteamiento de generación de plataformas



Nota: Es ideal reutilizar las plataformas ya creadas y no destruirlas

Planteamiento de destrucción de plataformas

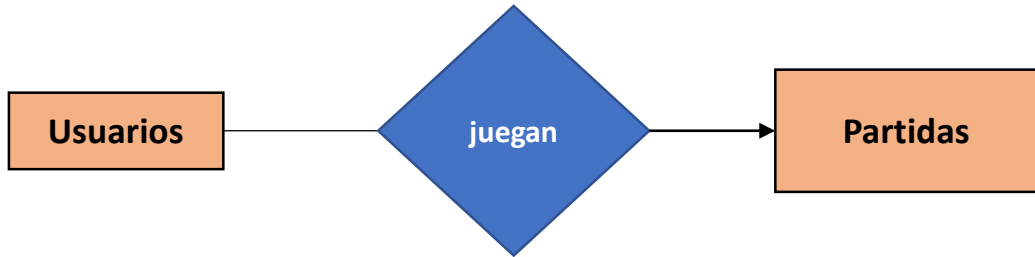
El plano sigue al personaje y todo lo que impacta con el se destruye



Base de Datos

Planteamiento de la base de datos

Diagrama de Entidades



Usuarios

Tabla

usuario	Contraseña	Nombre
andresromero	12345	Andres Romero Govea
ricardo	123456	Ricardo Bernal

Estadísticas de Partida

Tabla

id	Usuario	Puntos
1	andresromero	25
2	andresromero	40
3	ricardo	20

Planteamiento de la base de datos

Configuración

Tabla

id	Speed	time	ItemValue
1	1	30	2

Administradores

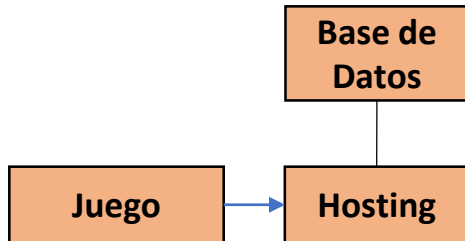
Tabla

usuario	Contraseña	Nombre
Ruben
Maria

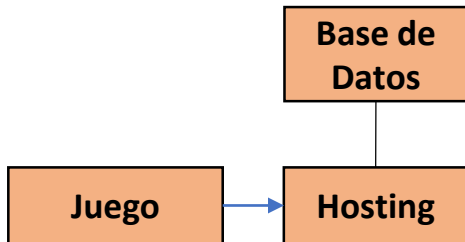
Planteamiento de casos de comunicación con la base de datos

Juego

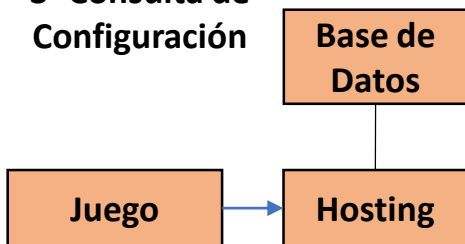
1- Inicio de Sesión



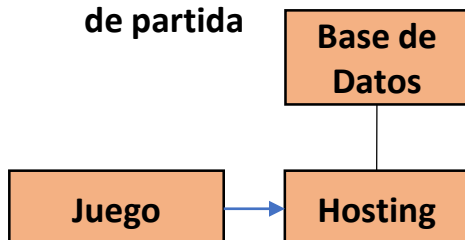
2- Registro de usuarios



3- Consulta de Configuración

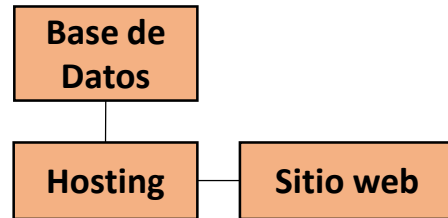


4- Guardar datos de partida

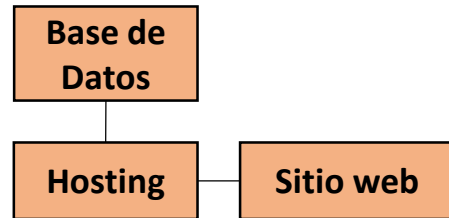


Sitio Web

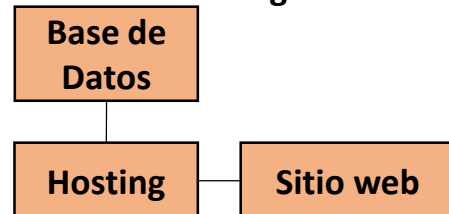
1- Inicio de Sesión



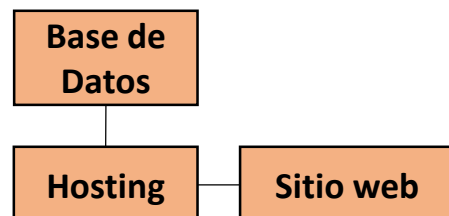
2- Registro de usuarios



3- Consulta y actualización de Configuración



4- Consulta de estadísticas



Anexos

type and hierarchy of modules

Scene Modules

Master

Slave

Mixed

Complementary Modules

Slave

Mixed

Tool Modules

Slave

Communication structure

Request Structure

Master

```
Curtain._singleton._EarRequest(Curtain._Request.Activate_Module);  
Result._singleton._EarRequest(Result._Request.Show_Win);  
Objectives._singleton._EarRequest(Objectives._Request.Activate);
```

Notification Structure

Slave

```
_MouthNotifications(_Notification.Raised_Curtain);  
_MouthNotifications(_Notification.Lowered_Curtain);
```

Master:

- Send Orders
- Send Data
- Data Request
- Receive Notifications

Master

Region:

- anywhere
- anywhere
- anywhere
- Ear (Notifications)

```
public void _EarNotifications(string Name, string Notification){}
```

Slave:

- Receive Orders
- Receive Data
- Send Notifications
- Reply

Slave

Region:

- Ear (Request)
- Hand (Receive)
- Mouth (Notifications)
- Mouth (Reply)

```
public void _EarRequest(_Request request){}
```

```
public void Hand_GenerateBoxMessage(string parQuestion, Delegate parEarNotification)
{
    msgBoxView.txtTitle.text = parQuestion;
    _delegate = parEarNotification;
}
```

```
public void _MouthNotifications(_Notification notification)
{
    try
    {
        _delegate(transform.name, notification.ToString());
    }
    catch (NullReferenceException)
    {
        //Debug.Log(transform.name + ": Delegado NullReferenceException, Nadie se suscribio");
    }
}

//Constructor
public void _NotifyMe(Delegate parEar)
{
    _delegate = parEar;
}
```

```
public void _MouthAnswers(string Message)
{
    _delegate(transform.name, Message);
}
```