

PRÁCTICA 3

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN SISTEMA GRÁFICO

PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

PERSONAS QUE FORMAN EL GRUPO DE PRÁCTICAS

Nombre de Alumno: Arturo Cortés Sánchez

Nombre de la Aplicación: VR-microgames

DESCRIPCIÓN

La aplicación consistirá en una serie de minijuegos variados inspirados en la saga de videojuegos Wario Ware pero trasladandolos a la realidad virtual movil, dichos videojuegos no suelen durar mas de 5 segundos y se repiten ciclicamente aumentando la dificultad y añadiendo pequeñas variaciones. Cuando el usuario falla en 4 minijuegos, pierde la partida.

Para desarrollar la aplicación usaré A-frame, un framework web basado en Three.js para experiencias en realidad virtual.

Capturas de pantalla de Wario Ware:



Funcionalidad mínima:

Implementar 3 minujuegos que se sucedan ciclicamente añadiendo pequeñas diferencias y aumentando la dificultad, cuando se falle cuatro veces en los minijuegos la partida termina.

El primero consistirá en canastar una pelota, el segundo consistirá en un “¿Dónde está Wally?” en VR y el tercero en un Esquiva los obstáculos.

Funcionalidad extra:

Añadir mas minijuegos como por ejemplo mirar objetos en un cierto orden, el típico de emparejar cartas o seguir con la mirada un objeto en movimiento durante cierto tiempo.

INTERACCIÓN

Dado que la aplicación es de realidad virtual móvil, añadir un teclado, aunque es posible, es complejo y daría lugar a unos controles torpes. Añadir un mando bluetooth podría ser una solución, pero no tengo acceso a uno y considero más interesante unos controles basados en la realidad virtual.

Así pues los controles de los minijuegos estarán basados en la mirada del usuario, para el de canastar una pelota, el usuario apuntará con la mirada y tras un pequeño tiempo la pelota se lanzará sola. Para el “¿Dónde está Wally?” el usuario deberá mirar a Wally (o lo que se le pida) durante un pequeño periodo de tiempo. En el caso del minijuego de esquivar obstáculos el usuario controlará ligeramente el desplazamiento de la cámara con la mirada para así esquivar obstáculos. Para los minijuegos de mirar en un orden y emparejar cartas, habrá que mantener la mirada durante un corto periodo de tiempo en el objeto que se quiera seleccionar, y en el caso de seguir con la mirada un objeto, su nombre lo indica.