

Reto 1

Desafío de plataformas



Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología **ATENEA**

Universidad Nacional de Colombia



Introducción a los videojuegos <Todos a la u>

Elaborado por:

Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1

Identificación del proyecto	
Título del documento:	Corrutinas
Nombre del proyecto:	Todos a la U
Objeto del proyecto:	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología (ATENEA) y la Universidad Nacional de Colombia para la implementación de los componentes de Tecnologías de la Información y Habilidades Socioemocionales del programa "Todos a la U."
Líder línea técnica	Natalia Castellanos Gómez
Usuarios/Beneficiarios	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
Director del proyecto operador:	Liz Karen Herrera Quintero
Correo electrónico del director del proyecto:	lkherreraq@unal.edu.co
Versión del documento:	1.0

Instrucciones

- Leer detenidamente el texto en donde se plantea el problema.
- Desarrollar las interfaces en el motor de videojuegos Unity, atendiendo a cada uno de los requerimientos planteados.
- Crear el ejecutable del menú en la carpeta principal del proyecto.
- Guardar la solución en un repositorio de github.
- Subir el enlace al Moodle.

Reto 1.

¡Bienvenidos a un emocionante desafío de plataformas!

Hoy nos encontramos ante la solicitud de un cliente que desea crear un increíble juego de plataforma para PC.

Nuestra misión es construir un juego interactivo y cautivador que incluya varias interfaces de usuario para brindar una experiencia de juego inmersiva.



Nuestro cliente tiene una visión clara sobre cómo debería lucir el juego desde el principio. Quieren una interfaz de inicio atractiva con el nombre del juego en letras llamativas y un botón "Jugar" que invite a los jugadores a sumergirse en la aventura. Además, desean incluir una opción de configuración para permitir a los jugadores ajustar los aspectos del juego, como el volumen del sonido, por ejemplo.

Una vez que los jugadores ingresen al juego, necesitaremos una interfaz de selección de nivel que muestre diferentes opciones de nivel, desde el nivel 1 hasta el nivel 3. Cada nivel debe tener un diseño único y desafíos emocionantes que mantengan a los jugadores comprometidos.

Durante el juego, será esencial tener una interfaz de juego de plataforma clara y concisa. Esta interfaz debe mostrar la cantidad de vidas restantes, asegurando que los jugadores estén al tanto de su progreso y puedan tomar decisiones estratégicas. También necesitaremos un botón de pausa que permita a los jugadores detener temporalmente el juego y regresar al menú principal.

Por último, no podemos olvidarnos de la interfaz de pausa. Cuando los jugadores pausen el juego, se les presentará una interfaz con las opciones de continuar, reiniciar el nivel actual o salir del juego por completo.

Nuestro objetivo es crear interfaces de usuario intuitivas y atractivas que mejoren la experiencia de juego y brinden a los jugadores un control completo sobre su aventura. ¡Trabajemos juntos para cumplir con la solicitud de nuestro cliente y, así, ofrecer un juego de plataforma emocionante con interfaces de usuario impresionantes!

Criterios de aprobación

- Diseño de las interfaces.
- Solo se evaluarán las interfaces y su funcionalidad, no el diseño de los niveles, ni su configuración, por tanto se verificará que la escena correspondiente a cada nivel, tenga como mínimo un fondo, una cámara y las interfaces funcionales.
- Mostrar orden en los archivos que conforman la solución.
- Ejecutable en la carpeta principal del proyecto.
- Interfaz funcional.

Entregable

- Enlace del repositorio en GitHub con el proyecto de Unity y con el ejecutable de la solución.