

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey



Construcción de software y toma de decisiones (Gpo 573)

Grupo 573

Periodo 2

Prototipo 2 - Videojuego

Profesor: María Angélica Barreda Beltrán

Elaborado por:

Héctor Silverio Cerón Soto
Campus Monterrey
A01638843
A01638843@tec.mx

Adrian Flores Villatoro
Campus Monterrey
A00828784
A00828784@tec.mx

Bryan A. Cortés Guzmán
Campus Monterrey
A01284228
A01284228@tec.mx

Rául Isaí Murillo Alemán
Campus Monterrey
A01197655
A01197655@tec.mx

12 de octubre, 2022, Monterrey, N.L

Turrets and Trebuchets

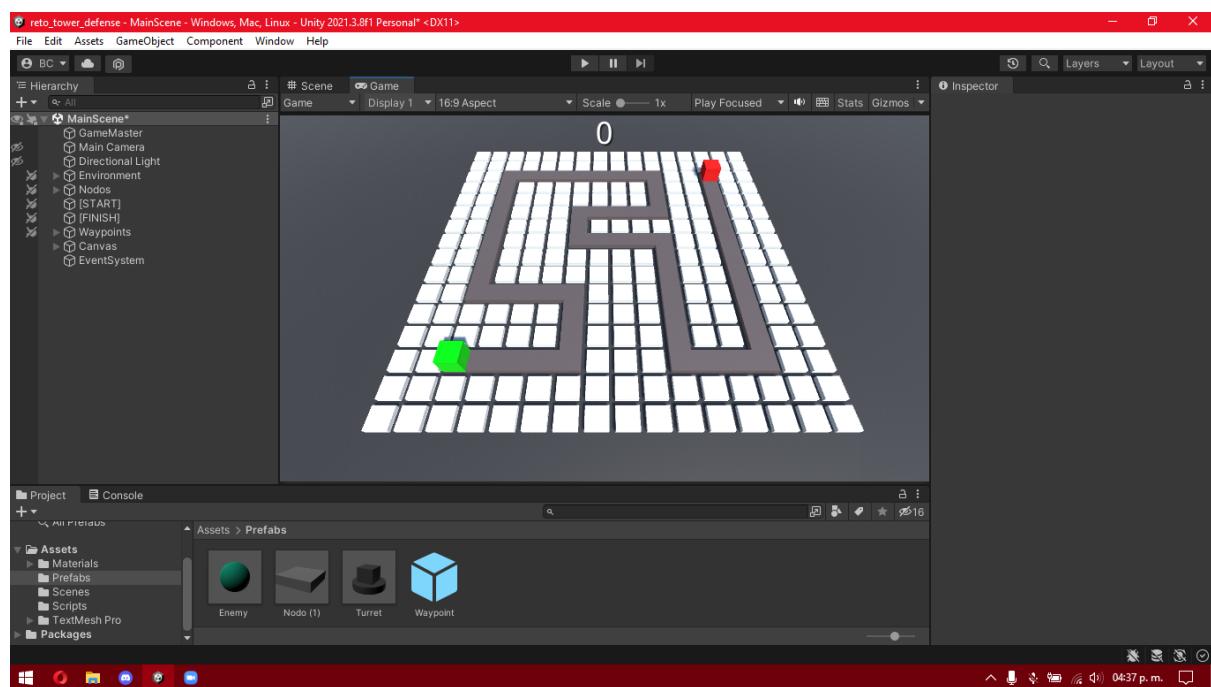
- **Descripción general del proyecto**

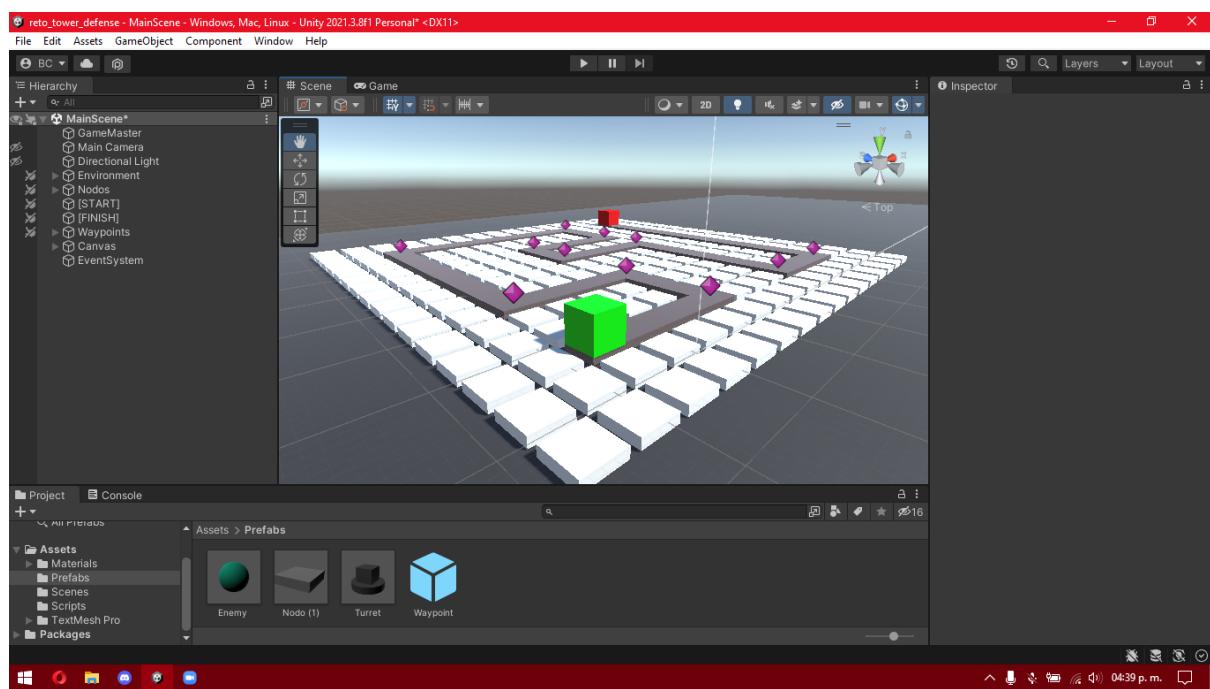
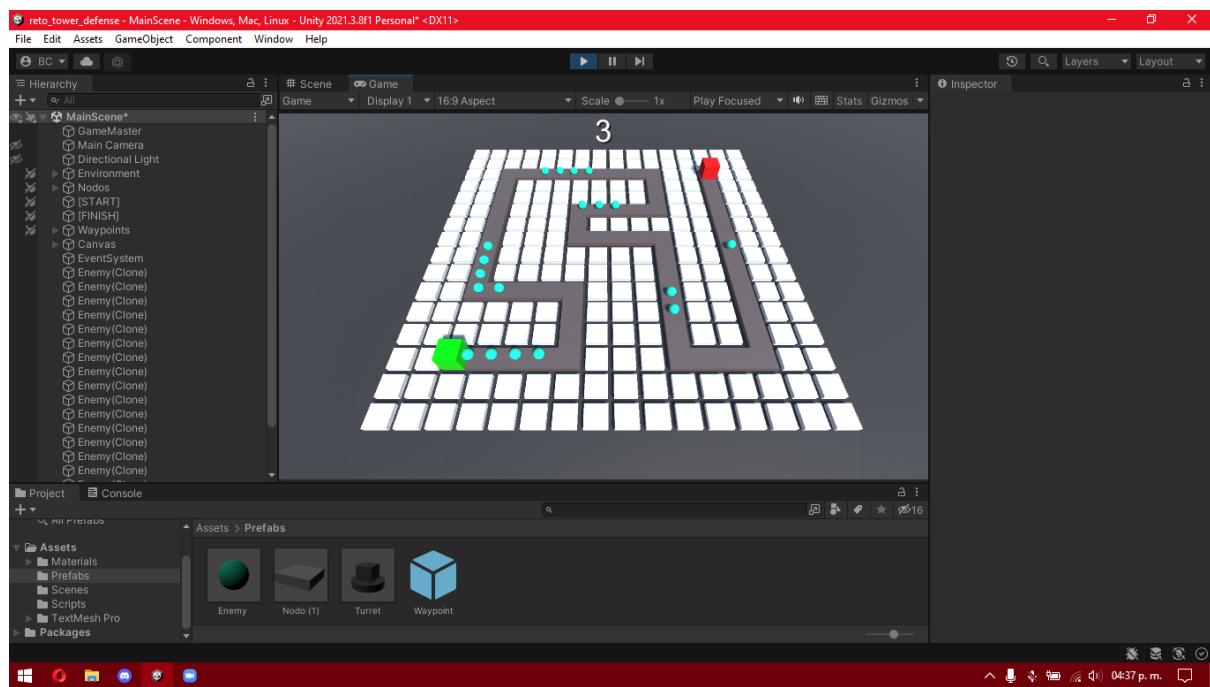
- Consiste en un Tower Defense en tres dimensiones, en dónde los jugadores podrán colocar diferentes torretas para defender su base de los enemigos. Para esto dispondrán de escasos espacios para poder colocar sus torretas que costarán una cierta cantidad de oro que se obtendrá tras derrotar a los enemigos.

- **Pasos que se siguieron para lograr el estatus actual del proyecto (incluir texto, imágenes, capturas de pantalla,etc.)**

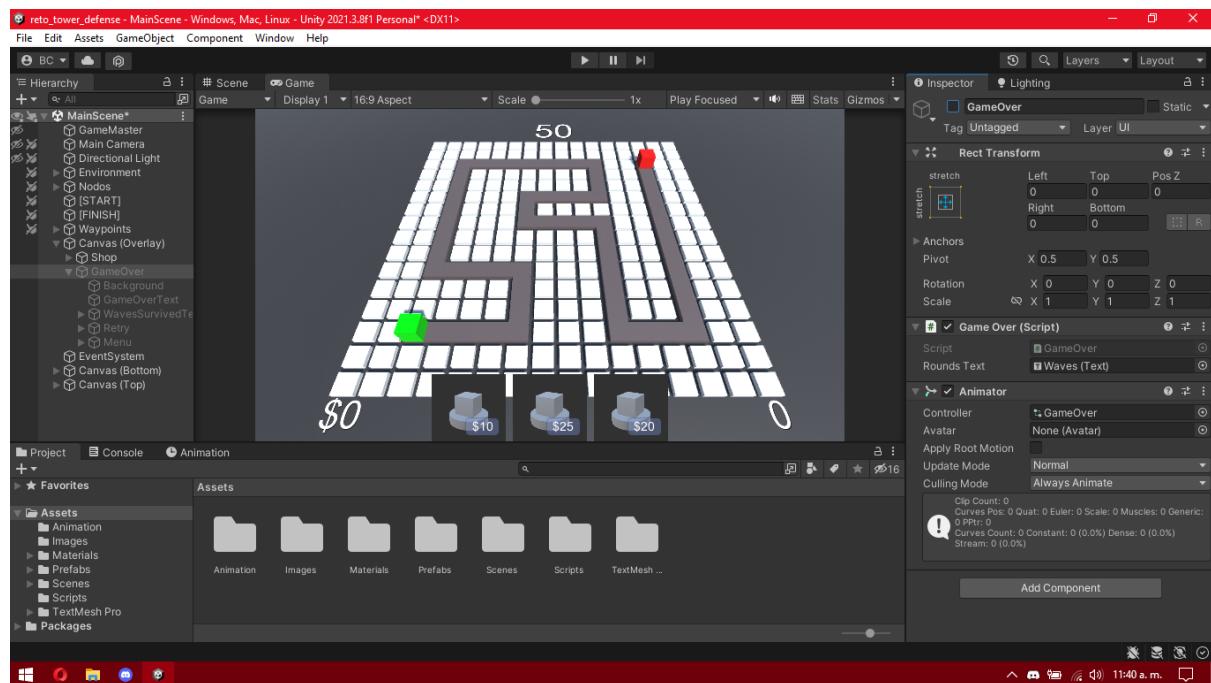
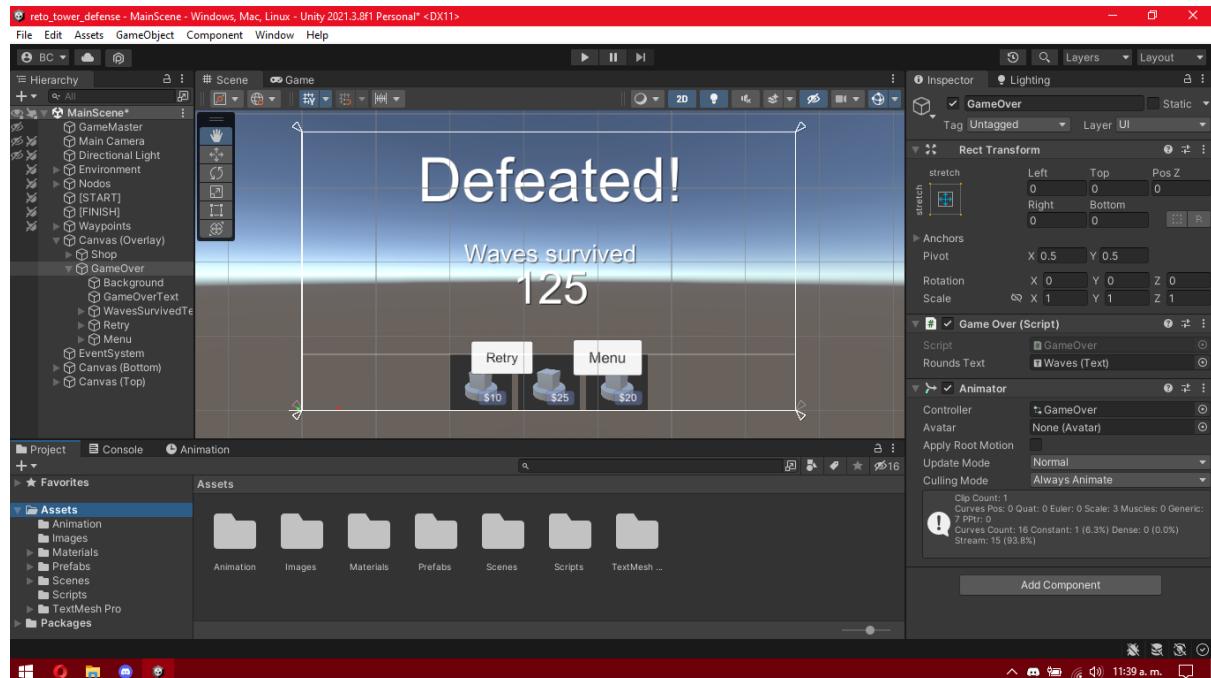
- Lluvia de ideas sobre el funcionamiento del proyecto.
- Creación del repositorio.
- Investigación sobre gente que haya realizado un proyecto similar.
- investigación sobre otros juegos del mismo género
- Creación del terreno en general.
- Marcar el recorrido que seguirán los enemigos.
- Diseño del prototipo de los enemigos y su comportamiento dentro del juego.
- Diseño del prototipo de una torreta.
- Sistema de tienda, compra, venta y mejora
- Implementación de UI para la facilidad visual del jugador
- Daño, rango, entre otros atributos a torretas y enemigos
- Sistema de efectivo, vidas y tiempo
- Pantalla de “GAME OVER” con botones de “Retry” y “Menu”

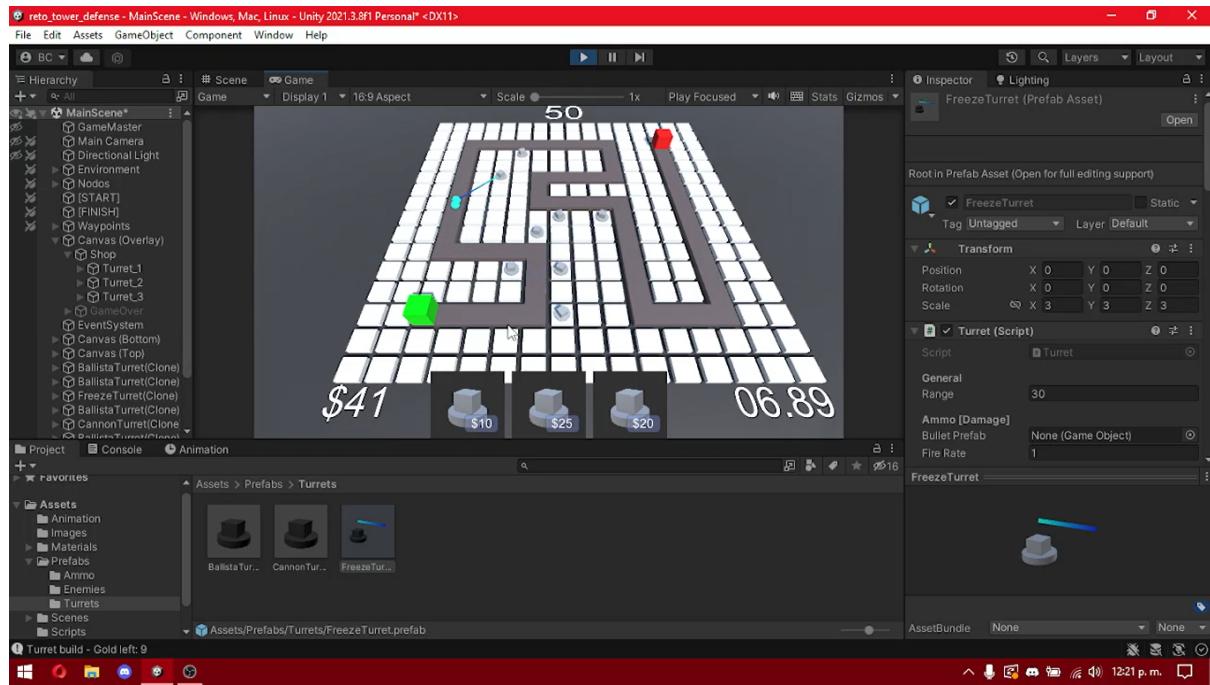
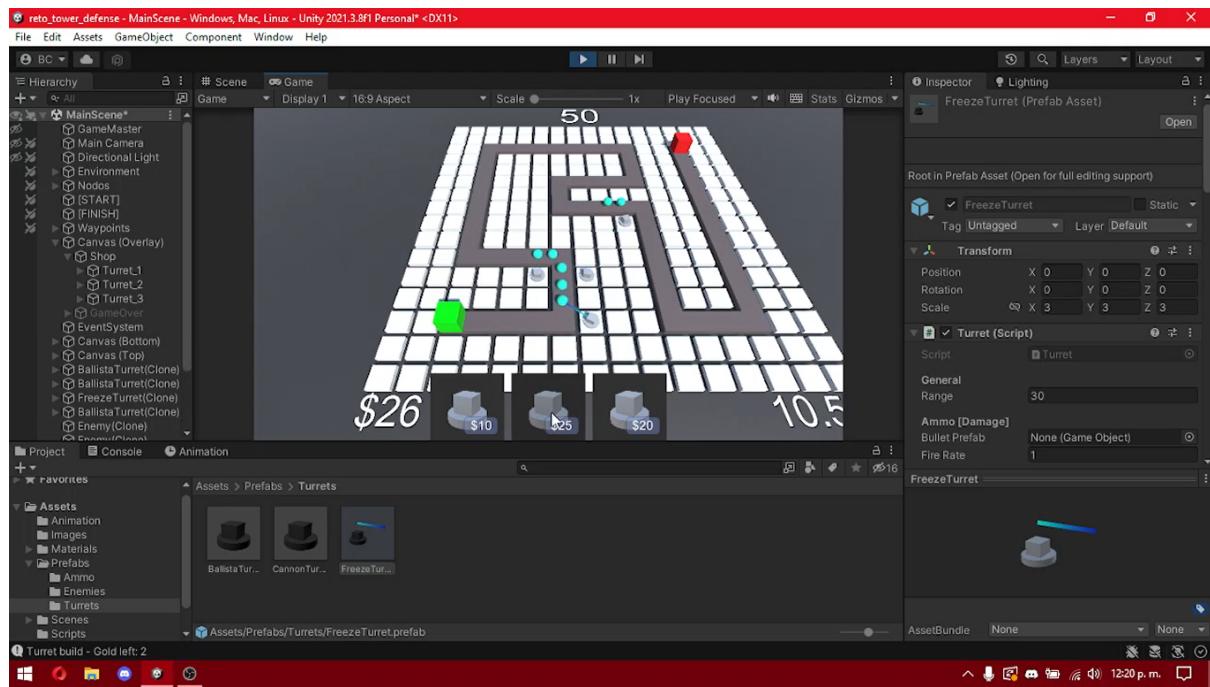
Prototipo 1 - Diseño del mapa, torretas, enemigos, y el comportamiento de cada uno.

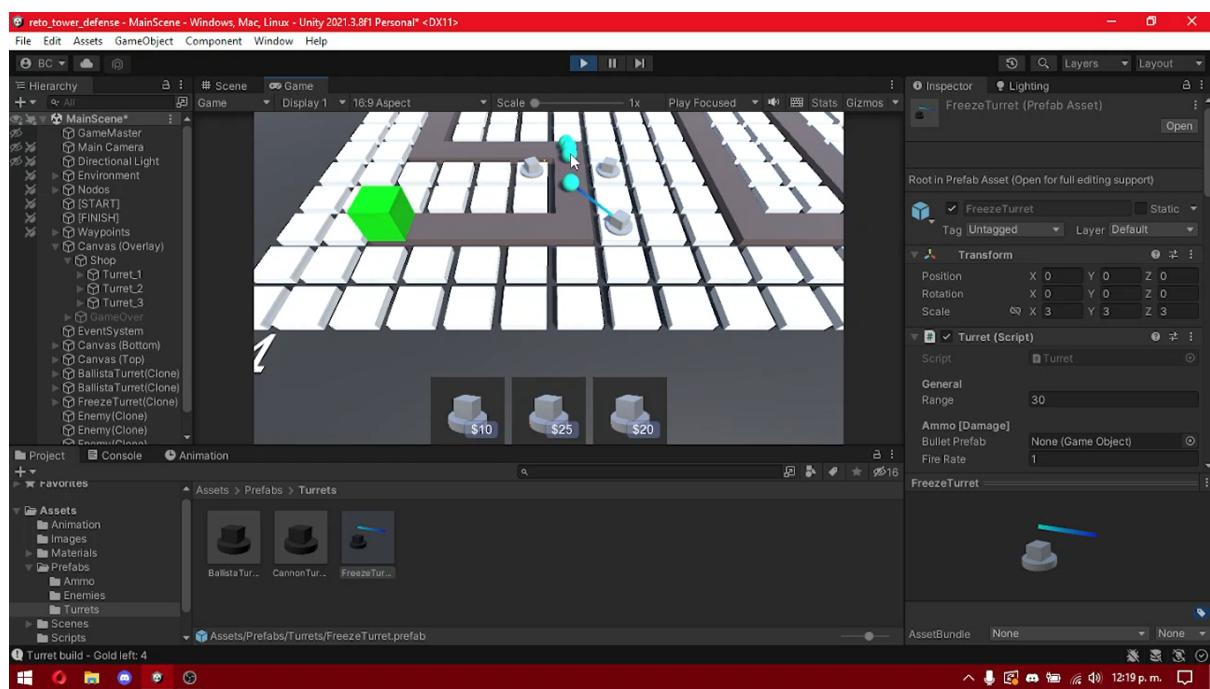
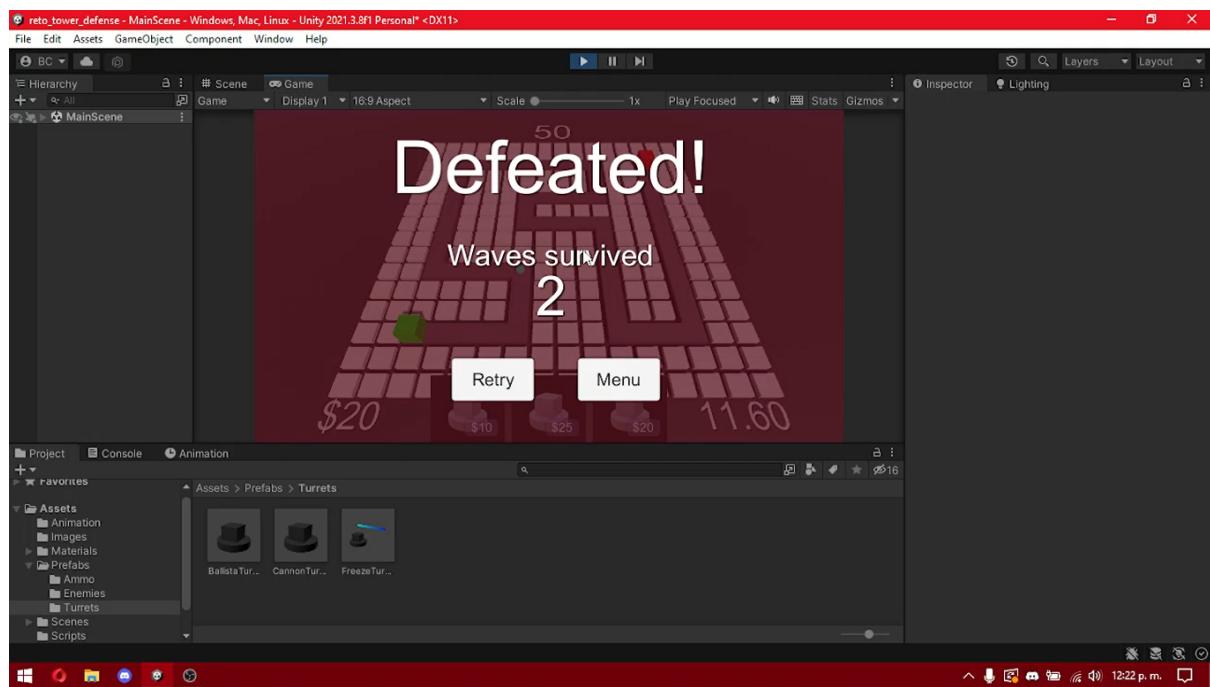




Prototipo 2 - Menú de compra, venta y mejoras de torretas, optimización de UI, menú principal y pantalla de fin del juego. Efectos adicionales en torretas (daño en area, ralentización)







- Agregar un pequeño video de proyecto en su estado inicial
 - Prototipo 1 (Ciclo 1)
 - <https://youtu.be/oeTR0A43c1w>
 - Prototipo 2 (Ciclo 2)
 - <https://youtu.be/tnwIVcjgf4s>
 - Prototipo 3 (Ciclo 3)
 - (link)
 - Prototipo Final (Miércoles)
 - (link)
- Agregar la liga del repositorio
 - <https://github.com/bryancortes/retoConstruccionDeSoftware>
- Agregar una sección de anexos
 - En la sección Anexos incluir
 - Tablero de referencias

Bloon Tower Defense



Hell Fire



■ Diagrama de core loop

Core Loop

