

Predator

RESUMEN

Se desarrollaron dos aplicaciones en dos plataformas; Android y iOS con el propósito de cumplir con la funciones de un juego móvil, usando el hardware de los dispositivos electrónicos. Brindando al usuario entretenimiento así como otras funciones como compartir ciertos datos. El juego consiste en atrapar a ciertas presas simulando que el personaje del usuario es un predador, esto gracias a los sensores táctiles o el acelerómetro; toda la aplicación móvil debe cumplir con las guías de usabilidad de iOS y también la de Android para poder brindar una aplicación de calidad y buena presentación al usuario.

Integrantes: **Carlos R. Perera Pinette, Aldo Olivares Dominguez, Lupita Martinez Azmitia.**

Asesor: **Rosa Guadalupe Paredes Juarez, Ana Eréndira Flores Mendoza**

METODOLOGÍA

Seguimos los siguientes pasos para el desarrollo de la aplicación móvil:

1. Definición del juego y especificación de requerimientos de software
2. Identificación de los dos lineamientos de diseño de interfaz de usuario de las dos plataformas
3. Diseño de la interfaz gráfica del juego
4. Estructura básica a nivel programación
5. Desarrollo de aplicaciones básicas con funcionalidades específicas
6. Investigación de implementación de más funcionalidades
7. Implementación de funcionalidades específicas nuevas a la aplicación objetivo

CONCLUSIONES

Se desarrollaron exitosamente dos versiones de un juego para dispositivos móviles en las plataformas iOS y Android. En base a la experiencia de desarrollo, los autores recomendamos desarrollar en la plataforma de iOS porque te ofrece muchas más facilidades y mucho más soporte para cualquier herramienta que quieras usar de su plataforma..

RESULTADOS

El jugador debe controlar al personaje principal mediante toques o moviendo el dispositivo, de acuerdo a cada sistema operativo, para poder capturar a sus presas, para así poder ganar puntos y poder superar el nivel.

Funcionalidades	iOS	Android
Música de fondo	Sí	Sí
Persistencia de datos	Sí	Sí
Threads	Sí	Sí
Acelerómetro y giroscopio	No	Sí
Pantalla touch	Sí	Sí
Alertas	Sí	Sí
Compartir Facebook	Sí	Sí
Compartir Twitter	No	Sí
Compartir e-mail	Sí	Sí
Implementación de física	Sí	Sí
Sprites	Sí	Sí
Colisiones	Sí	Sí

Fig. 1 Pantallas principales



BIBLIOGRAFÍA

Android. (n.d.). *Developer Android* . Retrieved Enero de 2014 from Developer Android: <https://developer.android.com/design/index.html>
Apple. (18 de Septiembre de 2013). Retrieved Marzo de 2014 from Developer Apple: https://developer.apple.com/library/ios/documentation/SpriteKit/Reference/SpriteKitFramework_Ref/_index.html
Apple. (10 de Marzo de 2014). Retrieved Marzo de 2014 from Developer Apple: <https://developer.apple.com/library/ios/documentation/userexperience/conceptual/MobileHIG/index.html>

