

Vida de Software, Juego de aviones para móviles.

Programador: Hola señor C, dígame, ¿de qué se trata su programa?

Cliente: Pues quiero un videojuego de aviones, en el juego el jugador maneja un avión y tiene que pasar niveles. Cada nivel tiene que aumentar un poco la dificultad, y al final de cada nivel tiene que aparecer un jefe que el jugador deberá derrotar.

Programador: Vale, ¿y para qué dispositivos quiere que sea compatible su programa?

Cliente: Quiero que sea sólo para móviles.

Programador: ¿Y para algún sistema operativo en concreto?

Cliente: Que sea tanto para Android, iOS, como Windows Phone.

Programador: Vale.

Cliente: Quiero que el juego tenga un sistema de creación de cuentas, pero, los jugadores pueden o no crear cuenta para jugar, pero si crean una cuenta y se identifican con ella, tendrán opciones más personalizadas, como gestión de equipamiento, recibir correos, competir con otros usuarios de cualquier parte del mundo, chatear con otros usuarios, crear grupos de juego, etc.

Programador: ¿Con esas opciones quieres definir la interfaz de usuario? ¿O faltaría alguna opción más?

Cliente: Sí, los jugadores tienen que saber en todo momento, la puntuación que tienen, por lo que en la pantalla quiero que aparezca esos datos en la esquina superior derecha, y en la esquina superior izquierda quiero que se vea la distancia recorrida.

Cliente: Y tenía pensado que en el juego habrá una tienda, donde el jugador podrá comprar equipamientos o subir de nivel a su avión a base de dinero de juego que irán consiguiendo conforme vayan avanzando en los niveles, y quiero que haya 2 tipos de moneda en el juego, uno será oro, y el otro será diamantes. Ambos se pueden conseguir en el juego, pero también quiero que se puedan comprar con dinero real, es decir, pagar una cierta cantidad de dinero real a cambio de una cantidad determinada de dinero de juego.

Cliente: También quiero que en la tienda, aparezca una lista de productos aleatoriamente, pueden ser equipamientos, o aviones. La lista se renovará cada 1 mes.

Programador: ¿Y esas opciones lo pueden tener cualquier jugador?

Cliente: No, sólo estarán disponibles para jugadores registrados, los que no, podrán jugar al juego, pero no tendrán más opciones.

Cliente: Conociendo a la gente de la actualidad, quiero también que en el servicio de chat, los jugadores puedan denunciar a otros que les molesten. Y habrá un administrador que revise las denuncias para comprobar la validez de la denuncia y proceder a sanciones.

Programador: Entendido, y en cuanto al juego, ¿los mapas cómo los quiere?

Cliente: Los mapas para mí es solo un fondo que se mueve, no necesito demasiado detalle, puede estar repitiendo siempre, lo que quiero que varíe es que salga aleatoriamente enemigos por la parte de arriba de la pantalla e irá bajando, podrán ser destruidos o no. La vida de esos enemigos irá aumentando según avance de nivel.

Programador: ¿Quiere que el juego sea en posición vertical verdad?

Cliente: Exacto.

Programador: ¿De cuántos aviones dispone un jugador desde el principio del juego?
¿Y el nivel máximo de los aviones?

Cliente: Los jugadores tendrán a su elección 2 aviones desde el principio, y para los usuarios no registrados también son esos 2 aviones, pero no recibirán más opciones. Habrá más aviones, pero para conseguir esos aviones es necesario comprarlo con dinero de juego.

Programador: ¿Su programa necesitará actualizaciones?

Cliente: Sí, quiero que conforme avance el tiempo, cada 1 mes por ejemplo, se pueda incluir nuevos equipamientos en la sección de tienda del juego, cada vez más potentes, al igual que nuevos aviones con mayores potencias de disparo, niveles, etc.

Cliente: Pero de momento me interesa tener cuanto antes, una versión inicial del juego, para ir viéndolo, y ver si hay cosas que me interese o no cambiar.