

Nombre: César Guzmán

Investigación y Retroalimentación del Motor Unity

Después de la investigación en Unity se ha confirmado a este motor como el definitivo en el que se va a desarrollar, por los siguientes motivos que voy a explicar a continuación.

- Es gratuito, aunque con limitaciones, pero para fines académicos es suficiente.
- Debido a que debemos desarrollar en plataformas diferentes a las usuales, Unity permite crear proyectos hasta en 25 plataformas, por lo que resulta realmente útil para este proyecto.
- Otro factor importante es que la curva de aprendizaje es baja, lo que facilita el rápido aprendizaje de la herramienta.
- La tienda de plugins de Unity, la Asset Store, tiene una gran variedad de complementos que pueden resultar útiles para el proyecto, ya que tiene desde texturas que se pueden aplicar al juego hasta nuevas funcionalidades que se podrían añadir.
- Una desventaja es que Unity no ofrece tantas funcionalidades, ni la mejor calidad gráfica como otros motores como UDK o CryEngine. Pero para este aplicativo simple servirá ya que tiene una mejor curva de aprendizaje.
- Un punto fuerte es que permite el uso del lenguaje de programación C#, lo que hace más fácil el trabajo para nosotros ya que tenemos suficiente conocimiento en dicho lenguaje.