

Nombres, apellidos y roles de los miembros:

Mario Aceituno Cordero (Rol: Artista)
Javier Albaráñez Martínez (Rol: Diseñador)
César Carbajo García (Rol: Programador)
Iago Cruz García (Rol: Service Delivery Manager)
Juan Antonio Martín García (Rol: Programador)
Juan Antonio Peco Valverde (Rol: Sonido)

Diseño ágil: Kanban

Nombre de la aplicación: Tool Master™

Plataforma: PC – Windows

Descripción detallada:

La aplicación se programará en Unity con C#, en principio exclusivamente con objetivo de asistir a las partidas de rol basadas en Pathfinder.

- Al iniciar aparece un menú principal en el que aparece nueva partida o cargar partida. Nueva partida te mostrará como primer paso el manual de rol preferiblemente como texto y con la posibilidad de omitir este paso. A continuación accederá a una ficha de rol de ejemplo, explicando los campos de la misma con la posibilidad de omitir este paso. Después de revisar la ficha, aparecerá un tutorial de cómo crear la historia. Posteriormente accederemos al menú de juego, donde aparecerán las siguientes opciones: historia, ficha, música, escenario, dados, opciones, manuales. La opción de "historia" muestra un área donde se podrá editar texto. En la opción de "fichas" accedemos a un menú con las posibilidades de nueva ficha, editar ficha, leer ficha y eliminar ficha. En la opción de "música" te muestra una lista de canciones disponibles con la posibilidad de agregar canciones a la lista, eliminar canciones, pausar la canción en curso, iniciar la canción, saltar pista, pista anterior, repetir pista, cambiar el volumen. La opción de "escenario" permitirá "Guardar escenario", "editar escenario", "ver fichas", "ver manual", "Cargar escenario". La opción de "dados" permite realizar tiradas con dados de 20,12,10,8,6,4,3,2 caras. En la opción de "opciones" se podrá revisar los tutoriales, volver al menú principal. Seleccionando "manual" podremos acceder al manual de rol principal y al bestiario del juego de rol.
- En el menú principal del programa, la opción de "cargar partida" mostrará las posibles partidas a retomar de una manera identificable como podría ser el título, la última fecha, los jugadores, etc. También se permitirá eliminar partidas en curso. Al elegir una de las posibles partidas, retomará la partida en curso seleccionada abriendo directamente el menú de juego antes mencionado en "nueva partida".
- El progreso de una partida se guardará automáticamente al abandonar la misma bien podría ser por cierre forzoso del sistema, el usuario cierre el programa o salga al menú principal.
- En la opción de "fichas"
 - Nueva ficha permitirá crear desde cero una página de personaje utilizando de plantilla la ficha de rol aportada
 - Editar ficha dará la opción de modificar los parámetros de una ficha previamente creada
 - Eliminar ficha da la posibilidad de eliminar una de las fichas creadas

- En la opción de “música”
 - Agregar canciones a la lista permite al usuario añadir canciones propias a una lista de reproducción interna del programa.
 - Eliminar canciones da la opción de eliminar una de las pistas añadidas a la lista de reproducción
- En la opción de “escenario”
 - Esta opción proporciona las herramientas necesarias al usuario para generar distintos tipos de escenario. Estas herramientas podrían ser un selector de fondos, dibujo manual seleccionando cada tile (cuadrado) de la cuadrícula, elección del tamaño de cuadrícula, introducir personajes, editar personajes, introducir objetos, editar objetos.
 - Para editar un escenario simplemente escogeremos uno de una lista y una vez hechos los cambios podemos guardar el escenario para su uso posterior
 - Cargar escenario da opción a cargar un escenario anterior
 - Como una opción alternativa, se podrá editar la posición de los personajes sin necesidad de crear nuevos, por ejemplo moviéndolos con el ratón
 - Ver ficha realiza la misma acción que acceder a la opción de fichas y ver una ficha en concreto
 - Ver manual accede a la misma opción que “manual” en el menú de juego, permitiendo ver los manuales
- En la opción de manual
 - Accederemos al manual en formato de PDF, con la posibilidad de desplazarse por el documento
- Se podrán añadir sonidos cuando se realicen distintas acciones en la aplicación como seleccionar una opción en los diferentes menús
- Las interacciones con las opciones de los distintos menús podrán ser acompañadas con efectos sin ser ostentosos, se deja a criterio de los artistas

Requisitos de calidad de aplicación

- Extensibility: Se implementará el código de la aplicación teniendo en cuenta la posibilidad de añadir otros juegos de rol (con distintas reglas y sistemas) en posibles versiones posteriores. (Implementación de más de un juego de rol)
- Backup: El programa permitirá regresar a versiones de partida anteriores hasta 9 guardados anteriores. Esto se debe a que no se quiere alcanzar más de 1.5 Mb en el tamaño total de archivos. Para llegar a estas cifras nos hemos basado en distintos juegos realizados en Unity y haciendo una media obtenemos que el peso de los archivos de guardado está en 115kb. Estimando un error del 32.6%, sacamos que el peso medio es de 161.73kb. Aproximadamente, aplicando estas medidas obtenemos que 9 guardados ocuparán 1455.57kb.

Estos son los archivos de guardado de distintos juegos usados para los cálculos, extrayendo los datos de archivos propios

Armello 2.89 kb
 Cuphead 50kb
 Overcooked 14kb
 Hollow Knight 110kb
 Ori and the blind forest 100kb
 Pillars of Eternity 456kb
 Enter the gungeon 140kb
 Hand of Fate 128kb
 Ziggurat 38.74kb

media 115, con un 32.6% de error 161.73

<http://www.gruporadar.com.uy/01/?p=567> Aplicación utilizada para el cálculo del error
[Página de referencia para documentarse sobre los juegos y aplicaciones realizadas en Unity](#)