

Facultade de Informática
Universidade de A Coruña
Departamento de Computación

PROYECTO DE FIN DE CARRERA
Ingeniería Informática

**Desarrollo de un videojuego *roguelike* para invidentes
aplicando técnicas de Procesamiento del Lenguaje Natural.**

Alumno: Darío Penas Sabín
Director: Carlos Gómez Rodríguez
Director: Jesús Vilares Ferro
Fecha: 29 de mayo de 2016

Resumen:

La industria del entretenimiento digital ha crecido inmensamente en los últimos años, llegando a alcanzar números de ventas jamás vistos anteriormente. Parte de la razón de este crecimiento viene dada por una mejora radical en el aspecto visual, necesaria para que el jugador se sienta inmerso en la aventura que se le está planteando. Estas mejoras, sin embargo, dejan de lado a muchos jugadores que, por diferentes motivos, no son capaces de apreciar el contenido visual que se les ofrece o tienen problemas para ello, haciendo imposible que disfruten del contenido ofrecido.

Este proyecto consiste en la creación de un videojuego de género *roguelike* para invidentes que, desde un principio, parte de la idea de generar contenido específicamente diseñado para que pueda ser jugado por todo el mundo, haciendo énfasis en ofrecer al jugador una diversa cantidad de frases que describan lo que está sucediendo en su alrededor y que serán generadas automáticamente en base a una serie de gramáticas y diccionarios, empleando para ello técnicas de Procesamiento del Lenguaje Natural.

Lista de palabras clave:

- Tiflotecnología
- Procesamiento del Lenguaje Natural
- Accesibilidad
- Entretenimiento Digital
- *Roguelike*
- Java
- *Open Source*

Agradecimientos

Me gustaría aprovechar este pequeño espacio para agradecer a todas las personas que me ayudaron, en diferentes niveles y formas, a elaborar y terminar este proyecto.

Gracias a todos aquellos que dedicaron parte de su tiempo a resolverme dudas sobre tiflotecnología y accesibilidad, así como a todos los profesores que tuve durante los cinco años de carrera y que lograron que llegue al punto en el que me encuentro profesionalmente. En especial me gustaría agradecer a mis directores, Jesús y Carlos, el esfuerzo extra que han hecho durante este tiempo en el que he estado trabajando en el extranjero para mantenerme al tanto y resolverme dudas a distancia cuando estaba perdido.

Tampoco puedo olvidarme de todos los amigos que he hecho durante todos estos años y con los que he pasado tantas horas delante y fuera de la pantalla. Adrián (insaciable compañero de prácticas que me tuvo que aguantar durante tantos años), Daniel, Vanesa, Santi, Chava, Mónica, Brais, María, Xacobe y otros muchos. ¡Gracias por vuestra ayuda y amistad!

Por último, gracias a todas aquellas personas (especialmente a mis padres y a mi novia Diantha) que me ayudaron y presionaron a que terminara el proyecto cuanto antes y no lo dejara pasar.

¡Gracias a todos por todos estos maravillosos años!

Darío Penas Sabín
Amsterdam, 29 de mayo de 2016

Índice general

Índice de figuras	IX
1. Introducción	1
1.1. Videojuegos y personas invidentes	1
1.1.1. Visita a la <i>ONCE</i>	2
1.2. Motivación	2
1.3. Estructura de la memoria	2
2. Estado del Arte	5
2.1. La industria del entretenimiento digital en la actualidad	5
2.1.1. La industria, en números	6
2.1.2. Conclusión	7
2.2. El género <i>Roguelike</i>	7
2.2.1. Qué es y orígenes	7
2.2.2. En la actualidad	8
2.2.3. Elementos <i>roguelike</i> en nuestro proyecto	11
2.3. Problemas de la tecnología para invidentes y daltónicos	11
2.3.1. Dificultades a las que se enfrentan los invidentes	12
2.3.2. Cómo abordar parte de estos problemas para los invidentes	12
2.3.3. Tiflotecnología	12
2.3.4. Dificultades a los que se enfrentan los daltónicos	13
2.3.5. Cómo abordar parte de estos problemas para los daltónicos	14

3. Metodología	17
3.1. Desarrollo en cascada	17
3.1.1. Etapas del desarrollo en cascada	17
3.2. Scrum	19
3.2.1. Prácticas recomendadas y bases de Scrum	19
3.2.2. Valores de <i>Scrum</i>	21
3.3. Metodología elegida	22
4. Planificación y Seguimiento	25
4.1. Junio 2014 - Septiembre 2014	26
4.1.1. Primera iteración: Análisis de requisitos generales, diseño genérico y preparación y configuración de los elementos necesarios para el comienzo de la implementación	26
4.1.2. Segunda iteración: Generación de mapas y habitaciones	28
4.2. Enero 2015 - Mayo 2015	30
4.2.1. Primera iteración: mapas en IU, análisis, diseño, tests e implementación de los objetos	30
4.2.2. Segunda iteración: análisis, diseño, tests e implementación de los personajes	32
4.2.3. Tercera iteración: interacción entre personajes, tests e implementación	34
4.3. Septiembre 2015 - Abril 2016	36
4.3.1. Primera iteración: Aumentar interacción entre objetos, mapas y personajes, añadir movimiento para el jugador	36
4.3.2. Segunda iteración: Diseño e implementación de los portales, IA de los enemigos y accesibilidad para daltónicos	38
4.3.3. Tercera iteración: Análisis, diseño básico y comienzo de la implementación de las gramáticas	40
4.3.4. Cuarta iteración: Análisis, diseño y comienzo de la implementación de las gramáticas	41
4.3.5. Quinta iteración: Análisis, diseño e implementación de las gramáticas y frases más complejas	43

4.3.6.	Sexta iteración: Implementación de las restricciones, gallego y castellano, creación de la interfaz de usuario para con las frases generadas y primer vídeo	45
4.3.7.	Séptima iteración: Resolución de bugs detectados y añadidas pequeñas funcionalidades	46
4.3.8.	Octava iteración: Implementación en base al <i>feedback</i> recibido	48
4.3.9.	Novena iteración: Más implementación en base al <i>feedback</i> recibido .	51
4.4.	Coste del proyecto	53
5.	Análisis de Requisitos	55
5.1.	Consultas con la comunidad	55
5.1.1.	Resumen de las peticiones recibidas	55
5.1.2.	Cómo hemos abordado el problema de accesibilidad para invidentes en nuestro proyecto	56
5.1.3.	Cómo hemos solventado el problema en nuestro proyecto	57
5.2.	Análisis de los elementos del juego	57
5.3.	Requisitos del aplicativo	58
6.	Diseño e Implementación	61
6.1.	Gramáticas y frases	61
6.1.1.	Explicación general del funcionamiento	61
6.1.2.	<i>Input</i> de gramáticas y diccionario	64
6.2.	Otras partes del sistema	68
6.2.1.	Interfaz de usuario para el texto generado	68
6.2.2.	Generación aleatoria de mapas y elementos	72
6.2.3.	Comportamiento de los enemigos	72
6.3.	Herramientas empleadas	73
6.4.	Herramientas de comunicación con usuarios y <i>testers</i>	75
7.	Recepción, conclusión y trabajo futuro	77
7.1.	Recepción y <i>Feedback</i>	77

7.2. Conclusión	77
7.3. Trabajo Futuro	78
A. Escoger la licencia	81
B. Instalación e Instrucciones	83
C. Bibliografía	85

Índice de figuras

2.1. Captura de pantalla del videojuego <i>Rogue</i> con gráficos ASCII que describen el mapa y los elementos en él, muy usados en muchos <i>roguelikes</i> , incluso hoy en día.	8
2.2. Captura de pantalla del videojuego <i>Vultures</i>	9
2.3. Captura de pantalla del videojuego <i>FTL: Faster Than Light</i>	10
2.4. Captura de pantalla del juego <i>Borderlands</i> para personas sin daltonismo. .	14
2.5. Captura de pantalla del juego <i>Borderlands</i> para personas con cierto tipo de daltonismo.	14
3.1. Estructura general de una etapa del desarrollo en cascada	19
3.2. Proceso concreto de <i>Scrum</i> . En este caso el sprint dura 4 semanas	21
4.1. Diagrama de Gantt de la primera iteración de la primera etapa	27
4.2. Diagrama de Gantt de la segunda iteración de la primera etapa	29
4.3. Diagrama de Gantt de la primera iteración de la segunda etapa	32
4.4. Diagrama de Gantt de la segunda iteración de la segunda etapa	34
4.5. Diagrama de Gantt de la tercera iteración de la segunda etapa	35
4.6. Diagrama de Gantt de la primera iteración de la tercera etapa	37
4.7. Diagrama de Gantt de la segunda iteración de la tercera etapa	39
4.8. Diagrama de Gantt de la tercera iteración de la tercera etapa	41
4.9. Diagrama de Gantt de la cuarta iteración de la tercera etapa	42
4.10. Diagrama de Gantt de la quinta iteración de la tercera etapa	44
4.11. Diagrama de Gantt de la sexta iteración de la tercera etapa	46

4.12. Diagrama de Gantt de la séptima iteración de la tercera etapa	48
4.13. Diagrama de Gantt de la octava iteración de la tercera etapa	50
4.14. Diagrama de Gantt de la novena iteración de la tercera etapa	52
5.1. Captura de pantalla del area donde mostramos las frases generadas de nuestro juego para los invidentes	57
5.2. Diagrama UML de casos de uso del proyecto	60
6.1. Diagrama de clases de las gramáticas	62
6.2. Versión definitiva de la interfaz de usuario para el texto generado	70
6.3. Versión definitiva de la interfaz de usuario para el texto generado	71
6.4. Diagrama de clases sobre el comportamiento de los enemigos	73

Capítulo 1

Introducción

En este capítulo introductorio se explicarán los aspectos necesarios para entender lo más importante del proyecto, la motivación para la realización del mismo y un breve resumen del resto de capítulos que forman parte de la memoria. Cabe destacar que todas las imágenes mostradas en este proyecto son de dominio público.

1.1. Videojuegos y personas invidentes

La mayor parte de los videojuegos comerciales no tienen en cuenta a muchas minorías de la sociedad. Haciendo una pequeña búsqueda online pueden encontrarse miles de usuarios quejándose de *first person shooters*. *Género de videojuegos en primera persona donde el usuario dispara con diferentes armas a enemigos*. que tienen un *campo de visión* limitado, que termina causándoles mareos al poco rato; usuarios zurdos que tienen que acomodarse a ciertos controles a no existir una opción para cambiarlos; usuarios daltónicos protestando que diferentes juegos (como por ejemplo The Witness¹), basan buena parte de su mecánica en que el jugador sea capaz de distinguir diferentes colores; usuarios invidentes que no pueden disfrutar de prácticamente ninguno de los títulos que se encuentran en el mercado, etc.

En este proyecto nuestro objetivo ha sido el crear un videojuego desde cero que tenga en cuenta la problemática de las personas con deficiencias visuales, tomando especial relevancia el desarrollo para invidentes y centrándose en los aspectos que sean relevantes para ellos.

¹Juego de puzzles en primera persona: <http://the-witness.net/>

1.1.1. Visita a la *ONCE*

El pasado curso, junto a uno de mis co-directores, asistí de tiflotecnología organizado por la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) donde, entre otros temas, uno de sus formadores nos habló sobre la tiflotecnología, nos mostró la forma en la que usaban ordenadores y teléfonos móviles, incluso para leer código fuente y los errores, muchos de ellos fácilmente solventables, que se cometían día a día en temas de accesibilidad por parte de los desarrolladores. Esta visita nos resultó muy interesante y gracias a ella fuimos capaces de detectar posibles mejoras que tener en cuenta en el proyecto y los fallos que no deberíamos cometer en su diseño. También se ofrecieron a probar el proyecto una vez estuviera listo, pero este tema será tratado en las próximas secciones.

1.2. Motivación

A nivel personal, como la mayor parte de las personas de mi generación actual, el entretenimiento digital siempre ha sido parte de mi vida y, en mi caso, una de las razones por las que desde pequeño estuve interesado en la informática y motivo por el que, finalmente, acabé estudiando esta carrera. Del mismo modo, y habiéndome relacionado con bastante gente con toda clase de necesidades especiales durante un gran periodo de tiempo, mi interés por la tiflotecnología y las limitaciones que la tecnología ofrece a millones de personas no hizo más que crecer año a año.

1.3. Estructura de la memoria

La memoria está formada por ocho capítulos en los que se explican los pasos tomados a la hora de crear el proyecto.

Capítulo 1. Introducción. El presente capítulo, donde se explican, de manera general y resumida, en qué consiste el proyecto, la motivación del mismo y la estructura de la memoria.

Capítulo 2. Estado del Arte. En este apartado hablaremos de otros proyectos similares, de la situación actual de la industria sobre el problema que tratamos en este proyecto y del diferente software que es utilizado en relación con la tiflotecnología.

Capítulo 3. Fundamentos Tecnológicos. Trataremos las herramientas y recursos empleados durante la elaboración del proyecto.

Capítulo 4. Metodología. Se detallarán las prácticas y metodologías de desarrollo empleadas y la razón de su uso.

Capítulo 5. Planificación y Seguimiento. Detallaremos la planificación y seguimiento de cada una de las etapas del proyecto.

Capítulo 6. Análisis de Requisitos. Se comentará el análisis de requisitos para este proyecto y se explicará en detalle cada uno de los mismos.

Capítulo 7. Diseño e Implementación. En este capítulo explicaremos los detalles del diseño e implementación del sistema, centrándonos especialmente en aquellas partes del programa que consideramos más relevantes.

Capítulo 8. Conclusión y trabajo futuro. En este apartado se comentarán las conclusiones obtenidas y se detallarán los posibles cambios, mejoras y extras que se podrían tener en cuenta en el futuro para su mejora.

Capítulo 2

Estado del Arte

En este capítulo hablaremos, principalmente, de dos importantes aspectos. El primero es la situación de la industria del entretenimiento digital hoy en día, seguido de una introducción a los videojuegos del género *roguelike*. El segundo son los elementos que dificultan y facilitan el uso de diferentes programas y *software* a ciertos sectores de la sociedad como invidentes o daltónicos; cómo algunos programas intentan solventar estos problemas y las razones por las que hemos elegido introducir ciertos elementos en nuestro proyecto para lidiar con los mismos.

2.1. La industria del entretenimiento digital en la actualidad

Desde sus primeros pasos hasta hoy en día, tal y como sucede con muchas de las novedades en el mundo del entretenimiento y la cultura, el sector del ocio digital ha sufrido cierto estigma por parte de una gran parte de la población, siendo censurado y degradado en mayor o menor medida, no tan solo por cierta parte de la sociedad al considerarlo como algo enfocado para niños y sin mucho interés o relevancia cultural, sino también por muchos medios de comunicación e incluso administraciones públicas. A pesar de que hoy en día este problema todavía está activo,¹ la industria se ha expandido tanto (consolas, ordenadores, navegadores, redes sociales, móvil...), que cada vez es más complicado encontrar a alguien que no haya jugado a algún videojuego en algún momento de su vida, ya que algo que forma parte del día a día de buena parte del público y defenderlo como un elemento de gran importancia cultural es cada vez más sencillo.

¹Es común que cada año en Australia se censuren algunos juegos como [Paranautical Activity](#) por razones por las cuales otras formas de entretenimiento y cultura como películas o libros no se ven tan afectados <http://goo.gl/H2DXCW>

2.1.1. La industria, en números

En todo el mundo, pero especialmente en EEUU, la industria de los videojuegos es uno de los sectores con más crecimiento [The14] llegando a generar, solamente en ventas digitales, alrededor de 61 billones de dólares en el año 2015 [CNB14] y nuevos estudios comentan que no parará de crecer hasta el año 2019 ². Ya en 2009 grandes títulos generaban más beneficios que las grandes producciones de *Hollywood* ³ y esta diferencia no ha hecho más que crecer desde entonces. En el año 2013 la industria cinematográfica americana ingresó globalmente 35.9 millones de dólares ⁴, mientras que la industria del entretenimiento digital en el mismo periodo ingresó 70.9 billones ⁵ y no ha hecho más que crecer desde entonces. En comparación con la industria musical, solamente el videojuego *Grand Theft Auto V* prácticamente generó el mismo número de beneficios. ⁶

Este gran éxito se debe, en gran parte, a la irrupción de los juegos desarrollados para dispositivos móviles, cuyo beneficio ha ido aumentando enormemente durante los últimos años. ⁷ Sin embargo, esto no significa que el resto de plataformas no estén triunfando o se hayan quedado estancadas. Solamente Steam, ⁸ la plataforma de distribución digital para PC por excelencia que ha sido desarrollada por Valve, ha generado alrededor de 3 billones y medio de dólares en el año 2015 [Gam16].

También hemos visto nuevas consolas salir al mercado hace poco más de dos años: PlayStation 4 y Xbox One. La primera de ellas ha logrado vender, a principios del año 2016, alrededor de 36 millones de unidades [Sar16], mientras que la consola de Microsoft llega a los 19.1 millones en el mismo periodo [Goo16], haciendo un total de más de 55 millones de unidades en total, la cual es una gran cifra en comparación con los años anteriores.

Con el mercado del PC resurgiendo, las consolas de sobremesa obteniendo grandes cifras de ventas, las portátiles resistiendo la lucha contra los móviles, el mercado de los videojuegos para móvil en esplendor y los cascos de realidad virtual llegando al mercado este año 2016 y obteniendo grandes números de ventas y preventas, todo parece indicar que la industria de ocio digital no hará más que crecer durante los próximos años.

²<http://goo.gl/y0lAzc>

³<https://goo.gl/yu3B40>

⁴<http://goo.gl/2A44Xk>

⁵<https://goo.gl/6avRXf>

⁶<http://goo.gl/E79c68>

⁷La venta de videojuegos a nivel global crece año tras año, pero el mayor aumento de beneficio se está centrando en el mercado de los juegos para móvil.

⁸store.steampowered.com

2.1.2. Conclusión

Lo que comenzó hace varias décadas como un modo de entretenimiento minoritario, generalmente enfocado a un público infantil o adolescente y que miraba a otras industrias como la cinematográfica con recelo, tanto en números como en visibilidad, se ha convertido en todo lo que había deseado y más. Gracias a grandes títulos y a su expansión a toda clase de dispositivos, no se puede hablar de la industria del entretenimiento sin hablar de videojuegos y, en muchos casos, algunos de esos títulos han logrado ser nombrados como obras de arte en su género, pasando a la historia y siendo recordados a lo largo de los años. De hecho, varios museos, como el Museum of Modern Art (MoMA), están creando colecciones permanentes de videojuegos ⁹.

2.2. El género *Roguelike*.

2.2.1. Qué es y orígenes

En 1983, Michael Toy y Glenn Wichman crearon un videojuego llamado *Rogue*,¹⁰ que acabó definiendo el género *roguelike*, el cual sigue vigente y gozando de gran esplendor hoy en día. Principalmente se centra en el control de un personaje que avanza por diferentes tipos de mazmorras derrotando enemigos, consiguiendo mejores estadísticas personales y objetos que permiten al usuario seguir avanzando. Se puede observar en la Figura 2.1.

Las características principales que definieron inicialmente a *Rogue* y, por extensión, al género son:

Permadeath : Se trata de videojuegos con un nivel de dificultad destacado y caracterizados por lo que se denomina *permadeath*. Una vez que el jugador muere, tiene que empezar desde el principio; no hay partidas guardadas (por lo que no puedes volver a atrás), aunque suele permitirse jugarse una misma partida en diferentes sesiones. Esta dificultad obligará al jugador a rejugarlo una y otra vez.

Aleatoriedad : Cada vez que el jugador comienza una nueva partida se encontrará con ciertos elementos que han cambiado con respecto a la vez anterior: el mapa es distinto, los elementos y enemigos se encuentran en sitios diferentes, los objetos obtenidos han cambiado, etc., lo que favorece la rejugabilidad.

⁹<https://goo.gl/nioYtu>

¹⁰Desde 2014 este juego se encuentra disponible en su totalidad y completamente gratuito en archive.org

Progresión : Una de las frases más escuchadas en las críticas positivas que *Rogue* recibió tras su lanzamiento era que el jugador sentía la necesidad de intentar llegar más lejos en cada una de las partidas jugadas [Pou84]. Esto viene dado, sobre todo, por la sensación de progresión y de que en cada *run*¹¹ el usuario vaya mejorando. Dentro de la propia partida también existe una progresión a medida que el usuario derrota enemigos, consiguiendo puntos de experiencia, mejorando su personaje y equipamiento. La intriga por saber los nuevos objetos que se pueden conseguir, los nuevos enemigos con los que nos enfrentaremos y mapas que se generarán y explorarán, hace que el juego sea fácilmente rejugable y atractivo para todo tipo de usuarios.

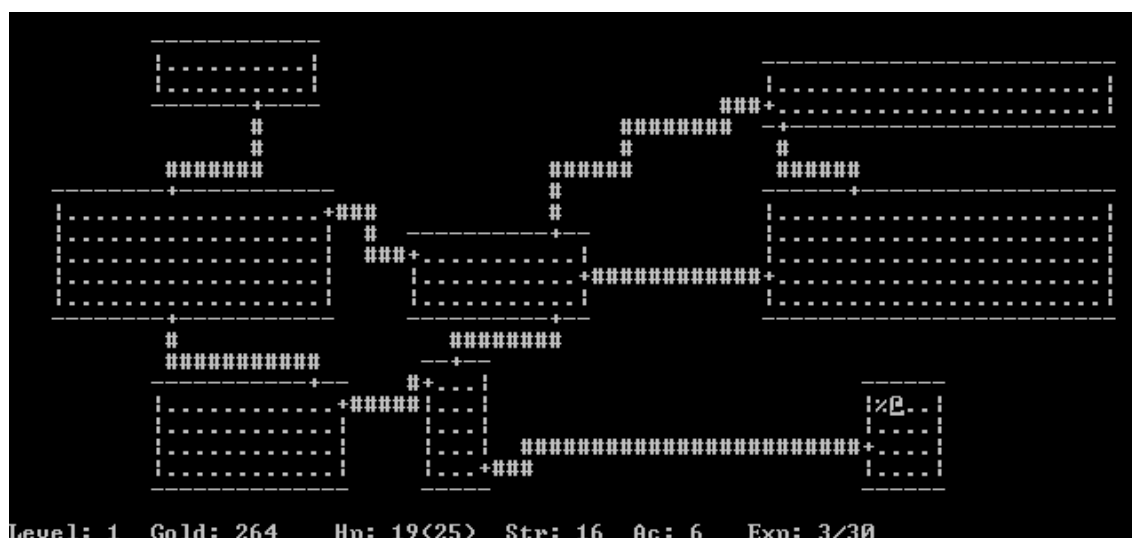


Figura 2.1: Captura de pantalla del videojuego *Rogue* con gráficos ASCII que describen el mapa y los elementos en él, muy usados en muchos *roguelikes*, incluso hoy en día.

A partir de este momento muchos fueron los títulos, algunos de ellos desarrollados por aficionados, que decidieron imitar estas características que hemos mencionado y añadiendo, cambiando o enfatizando diferentes elementos. Por este motivo es por lo que se denominan *roguelikes*, dado que siguen los pasos marcados por *Rogue*. Por ejemplo, *Rogue Legacy*¹² tiene todos los elementos que hemos comentado, pero su combate en vez de ser por turnos es en tiempo real y la progresión viene dada a la hora de elegir el personaje a jugar y los objetos con los que equiparse en cada una de las partidas.

2.2.2. En la actualidad

Tras el éxito de *Rogue*, fueron muchos los juegos que simulaban su fórmula de éxito e intentaron mejorarlo, sobre todo gráficamente. Algunos se centran en diferentes aspectos

¹¹Palabra comúnmente usada en estos géneros y que se refiere a una partida desde su inicio hasta que el jugador pierde

¹²roguelegacy.com

(combate en vez de exploración, por ejemplo) y llegan a ser completamente diferentes a la hora de jugarlos (por turnos o tiempo real) pero, sin embargo, todos conservan buena parte de las características que hicieron al género famoso hasta hoy en día. Uno de ellos fue *Vultures*. Figura 2.2.



Figura 2.2: Captura de pantalla del videojuego *Vultures*

Incluso en la actualidad una gran cantidad de nuevos títulos, muchos de ellos desarrollados por empresas independientes, no dan especial importancia a tener gráficos realistas en tres dimensiones o texturas increíbles (por ello sigue habiendo muchos títulos con pseudo-gráficos en *ASCII*), sino que optan por profundizar en crear una ambientación interesante y ofrecer un sistema de combate y exploración únicos y pulidos. Uno de estos títulos que ha triunfado enormemente desde su lanzamiento en 2012, con más de dos millones de copias vendidas solamente en Steam,¹³ es *FTL: Faster Than Light*, del que hemos adjuntado una captura de pantalla en la Figura 2.3, aunque no está considerado un roguelike al 100%. *ADOM*,¹⁴ sin embargo, que es un *roguelike* a la vieja usanza, fue un proyecto de *crowdfunding* que consiguió alrededor de cien mil dólares por parte de la comunidad y actualmente se vende en *Steam*.

¹³<http://goo.gl/ZqrYbs>

¹⁴<http://goo.gl/XHcVQ9>

El género *roguelike* también ha influido otros géneros como los *action RPGs* y sagas como *Diablo*¹⁵, que goza de millones de jugadores. Elementos como el mencionado *permadeath* o la generación procedural de mapas y misiones se han incluido en muchos títulos para hacerlos más atractivos, por ejemplo *X-COM 2*¹⁶ o el futuro y muy esperado *No Man's Sky*, donde todo el universo y todos sus elementos son generados proceduralmente.¹⁷



Figura 2.3: Captura de pantalla del videojuego FTL: Faster Than Light

2.2.2.1. La aparición de subgéneros

Perder todo el progreso y tener que empezar desde el principio sin haber conseguido nada más que la experiencia personal es algo que no atrae al perfil del jugador actual (con una media de edad que no puede permitirse cientos de horas jugando). Por esta razón son numerosos los juegos que han añadido más elementos de progreso general para que el jugador no se sienta frustrado y consiga una recompensa de forma más inmediata. Estos incentivos pueden ser nuevos personajes con los que jugar, puntos de experiencia generales o dinero con lo que poder equipar y mejorar desde un principio a nuestro personaje para poder llegar más lejos que la anterior vez, diferentes modos de juegos que se desbloquean al llegar a una cierta puntuación, etc. También es más común ver juegos de este tipo que se basan en partidas cortas, de como mucho una hora, para que la repetición sea mayor y perder el personaje no se vea como un fracaso, sino algo que forma parte del juego en sí.

¹⁵us.battle.net/d3/en

¹⁶<https://xcom.com>

¹⁷<http://goo.gl/ESoiml>

Estos cambios han modificado el género que *Rogue* creó en un inicio y no siempre se han tomado positivamente por parte de la comunidad de aficionados más conservadores, que se suele quejar de que muchos títulos que se definen a sí mismos como *roguelike* no contienen ciertas características, que una vez definieron el género, especialmente en tema de dificultad. Por este motivo se han definido subgéneros como el *roguelite*, que toman muchas de esas ideas iniciales, pero añaden o ignoran otras muchas para crear un título que sea un poco más sencillo y no penalice tanto al jugador. Algunos títulos de este género son *Binding of Isaac*¹⁸ o *Ziggurat*¹⁹.

Debido a estos nuevos subgéneros, se han creado definiciones que miden el nivel de *roguelike* que tiene un título. Una de ellas es llamada “Berlin interpretation”.²⁰

2.2.3. Elementos *roguelike* en nuestro proyecto

En nuestro caso hemos creado un *roguelike* de corte más purista, similar a *Rogue*, no solamente estéticamente, pero también en diseño y funcionalidad. El jugador explorará un mapa aleatoriamente generado y luchará contra diferentes enemigos que intentarán eliminarlo de diferentes formas. En base al nivel que el usuario tenga, los enemigos serán más o menos poderosos y la recompensa por abatirlos será mayor.

El objetivo del juego es llegar lo más lejos posible dentro de la mazmorra. Cada vez que el jugador entre en un portal se incrementará su puntuación (el número de puntos se mostrará en la pantalla) y, cada vez que esto suceda, un nuevo mapa será generado con diferentes características y contenido, por lo que el jugador tendrá que volver a buscar la salida de este nuevo nivel, batiendo enemigos, descubriendo tesoros, y mejorando sus estadísticas personales durante dicho recorrido. El juego es complicado, aleatorio y con una sensación de progreso, tal y como corresponde al género *roguelike*.

2.3. Problemas de la tecnología para invidentes y daltónicos

Algunos de los factores que hacen de la tecnología un elemento prácticamente imprescindible hoy en día y que facilitan su usabilidad crean, paradójicamente, una barrera para mucha gente que no puede disfrutar de ella, dificultando su día a día enormemente.

En esta sección hablaremos sobre algunos de los problemas que tanto invidentes como daltónicos se encuentran actualmente a la hora de usar diferentes tipos de software (especialmente videojuegos). Asimismo veremos cómo, en bastantes ocasiones, solventarlos no requiere nada más que prestar un poco de atención y tener en cuenta aspectos sim-

¹⁸bindingofisaac.com

¹⁹<http://goo.gl/wB1kCU>

²⁰<http://goo.gl/29nDsp>

ples, lo que pone en manifiesto que muchas de estas limitaciones son dadas más por el desconocimiento que por la dificultad o coste de implementar una solución.

2.3.1. Dificultades a las que se enfrentan los invidentes

A pesar de que han sido muchos los avances que hemos podido observar durante los últimos años en esta área, las dificultades que tienen invidentes o personas con diferentes grados de ceguera en nuestra sociedad son enorme y, tristemente, tanto dispositivos tecnológicos como *software* no se ven excluidos de esta lista. No poder hacer uso de una interfaz gráfica o ver lo que está sucediendo en la pantalla es un problema que automáticamente imposibilita el uso de la mayoría de las aplicaciones y videojuegos. Incluso navegar por Internet, donde la mayoría del contenido es texto que debería poder ser leído fácilmente por un lector de pantalla, puede llegar a ser un quebradero de cabeza.

2.3.2. Cómo abordar parte de estos problemas para los invidentes

Uno de los principales problemas de los que se quejan los usuarios, tal y como nos señalaron los informadores en la charla de la *ONCE*, es que muchos de los desarrolladores de software o adaptaciones específicas para ciegos no tienen en cuenta que, la mayoría de las veces, junto al usuario invidente hay también usuarios videntes que les pueden describir lo que está sucediendo en la pantalla. Por ello es muy importante crear una interfaz que esté actualizada y muestre la misma información que la persona invidente reciba.

En el caso de los videojuegos, algunos de ellos han visto versiones adaptadas para invidentes, la mayoría de ellas creadas por la propia comunidad y no por las empresas desarrolladoras, así como nuevos títulos que se centran en ofrecer una experiencia revolucionaria desde el principio. Un buen ejemplo de ello es *Shades of Doom*,²¹ que solamente usa sonido (principalmente ruidos repetitivos) y muy pocas frases para que el jugador sea capaz de descubrir lo que tiene que hacer, dónde está dentro del mapa, y describir todos los elementos que un usuario vidente recibe a través del uso de una interfaz gráfica.

También existen juegos originales que están completamente adaptados para invidentes, como es el caso de *A Blind Legend*²² para *Android*.

2.3.3. Tiflotecnología

La tiflotecnología es el conjunto de técnicas, conocimientos y recursos enfocados a ayudar a personas con cualquier tipo de deficiencia visual para que puedan usar dispositivos

²¹<http://www.gmagames.com/sod.html>

²²<https://goo.gl/nasbIx>

electrónicos fácilmente. Ejemplos de tiflotecnología serían lupas magnificadores, tanto a nivel de *software* como *hardware*; *software* de lectura de pantalla como *NVDA*, o barras de braille que permiten al usuario leer lo que está en la pantalla y que suele ser usada para diferentes tareas como programar o realizar cálculos matemáticos.

En nuestro proyecto hemos tenido en cuenta estos elementos para adaptar lo mejor posible nuestro juego a las herramientas que las personas con deficiencia visual usan en su día a día.

2.3.4. Dificultades a los que se enfrentan los daltónicos

El daltonismo es un defecto genético que afecta aproximadamente al 1 % de la población y que tiene diferentes variantes dependiendo de los tipos de colores con los que tienen problema. Lo que en un principio parece como un pequeño inconveniente que no debería afectar demasiado la vida de la persona que lo sufre, lo cierto es que hay muchas ocasiones en las que incluso disfrutar de un simple partido de fútbol puede convertirse en algo casi imposible para ellos, dado que en algunos partidos los jugadores llevan camisetas con colores problemáticos.²³ Incluso ver un mero mapa puede ser una complicación²⁴.

En el caso de los videojuegos, donde los gráficos y paletas de colores juegan un gran papel en el arte del título, este problema se ve acentuado, especialmente si parte de las mecánicas del juego necesitan que el jugador sea capaz de distinguir colores para obtener cierta información relevante, y esto es algo que sucede en numerosos títulos. En algunos casos puede suponer una pequeña molestia como en *Borderlands*,²⁵ un juego de acción en primera persona donde hay armas especiales que se diferencian, únicamente, por el color en el que se encuentra un determinado texto. En la Figura 2.4 se puede observar cómo se vería normalmente y en la Figura 2.5 cómo algunas personas daltónicas lo ven. Sin embargo, el mayor problema viene cuando estas limitaciones pueden llegar a arruinar el juego, como ocurre en *The Witness*,²⁶ un juego de puzzles ya mencionado en apartados anteriores en el que, para poder resolver muchos de ellos, es preciso que el usuario pueda distinguir distintos colores. También nos encontramos con juegos de lucha en dos dimensiones donde la única diferencia entre los escenarios del fondo y los personajes principales es el color de los mismos. No ver la diferencia complica que el jugador detecte si un elemento está al frente o al fondo de dicho escenario.

²³<http://goo.gl/o3GkrP>

²⁴Imagen que muestra los diferentes tipos de daltonismo y cómo lo perciben personas con diferentes tipos de daltonismo

²⁵www.borderlandsthegame.com

²⁶<http://goo.gl/GYPdhH>



Figura 2.4: Captura de pantalla del juego Borderlands para personas sin daltonismo.



Figura 2.5: Captura de pantalla del juego Borderlands para personas con cierto tipo de daltonismo.

2.3.5. Cómo abordar parte de estos problemas para los daltónicos

Para poder dar respuesta a esta cuestión, y debido a su naturaleza, se creyó conveniente informarse respecto a la misma de mano de los propios afectados. En nuestro caso recurrimos al portal *Reddit* para consultar a los usuarios daltónicos sobre cómo desarrollar un juego que sea adecuado para ellos ²⁷. Fueron muchas las respuestas obtenidas, pero se puede resumir en dos alternativas.

²⁷<https://goo.gl/d6cTqe>

La primera es que, en la medida de lo posible, nunca tengamos que diferenciar dos elementos distintos únicamente por su color. A modo de ejemplo y, tal y como un usuario comentó, si estamos desarrollando un juego tipo “Hundir la Flota” y la diferencia entre un barco intacto y uno averiado es que cambiamos su color de verde a rojo, también deberíamos de añadir llamas u otros elementos distintivos a mayores que faciliten al usuario apreciar visualmente que se ha producido un cambio. Del mismo modo, si tenemos un juego tipo *Tetris* o *Candy Crush* donde las piezas son relevantes, en vez de distinguirlas sólo por su color, podríamos hacerlas de formas diferentes o añadir una imagen a cada una de ellas.

La segunda opción es que, si fuese completamente necesario emplear únicamente diferentes colores para diferenciar ciertos elementos entonces deberíamos, o bien optar por combinaciones de colores que, generalmente, no creen ningún problema (azul, amarillo, verde...) lo cual tampoco nos garantiza que hayamos solventado el problema dado que, como ya hemos comentado, hay muchas formas de daltonismo y en algunas de ellas el usuario todavía puede tener problema diferenciándolos dependiendo del color concreto usado), o bien añadimos una opción mediante la que podamos cambiar la paleta de colores usada. Hay algunos videojuegos, la mayor parte de ellos independientes, donde se da esta última opción.

Capítulo 3

Metodología

En este apartado describiremos la metodología utilizada para la creación del proyecto. Una metodología es un conjunto de procesos, métodos y prácticas llevadas a cabo para asegurar, en la mayor medida posible, calidad en el producto final y en el tiempo acordado.

En nuestro caso, al ser un proyecto realizado por una sola persona y con un tiempo diario limitado, hemos optado por adaptar una serie de ideas y valores principales de varias metodologías para optimizar los pocos recursos que disponemos.

3.1. Desarrollo en cascada

El desarrollo en cascada, también denominado como modelo en cascada, es una metodología con varias etapas donde, para pasar a la siguiente, es completamente necesario que la anterior haya acabado y haya sido completada en su totalidad.

Las ventajas que ofrece en desarrollo en cascada es que es muy sencillo de implementar en comparación con otras metodologías, requiere menos tiempo y capital para hacerlo funcionar de manera óptima y es usado con bastante frecuencia, por lo que sus problemas y beneficios son conocidos de antemano y, gracias a ello, podemos planear las posibles dificultades que nos puede dar. La mayor de estas desventajas es que detectar un error en una de las fases finales puede significar tener que replantear los pasos tomados en las anteriores, perdiendo parte del progreso realizado. Incluso un pequeño cambio puede llegar a afectar otras partes del análisis o diseño y nos forzará a rehacer y perder parte del trabajo hecho.

3.1.1. Etapas del desarrollo en cascada

Análisis de requisitos :

En esta fase se definen y determinan los requisitos que el *software* debe de cumplir entre el desarrollador y el cliente. Generalmente se generan documentos que formalizan dichas decisiones para no tener que cambiarlos en el futuro, dado que un cambio en los requisitos puede significar cambiar gran parte del proyecto, tal y como acabamos de comentar, por lo que llegar a un consenso es necesario.

Diseño :

Una vez del análisis haya finalizado, es hora del diseño. La idea principal es descomponer lo detallado durante el análisis de requisitos con el cliente y crear diferentes diagramas y diseños que ayuden a los programadores a entender lo que debe de ser realizado y cómo debe de funcionar, incluyendo pseudocódigo o algoritmos de alto nivel en caso de que sea necesario.

Implementación :

En esta fase es donde se escribe el código fuente en base a lo especificado anteriormente, intentando dar gran importancia a la reutilización del código siempre y cuando sea posible. También es importante tener en cuenta la creación de tests y la realización de las primeras pruebas preliminares por parte de los programadores.

Verificación :

Este es el momento final en el que el cliente es capaz de probar lo desarrollado. El programa debe de estar bien testado por parte de los programadores para evitar la mayoría de los problemas que pueden ocasionarse en esta fase.

Mantenimiento :

Una vez el software ha finalizado y se ha entregado al usuario final, empieza la fase de mantenimiento. En ella el usuario pedirá que se resuelvan problemas, se añadan nuevas funcionalidades y se cambien otras características ya añadidas en base a los nuevos requisitos que vayan apareciendo o funcionalidades que sean necesarias y no se tuvieron en cuenta en las anteriores fases del desarrollo. Esta es una de las fases más críticas, dado que se estima que alrededor de un 80 % de los recursos de un proyecto se emplean en el mantenimiento ¹.

¹<http://eu.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-0471170011.html>

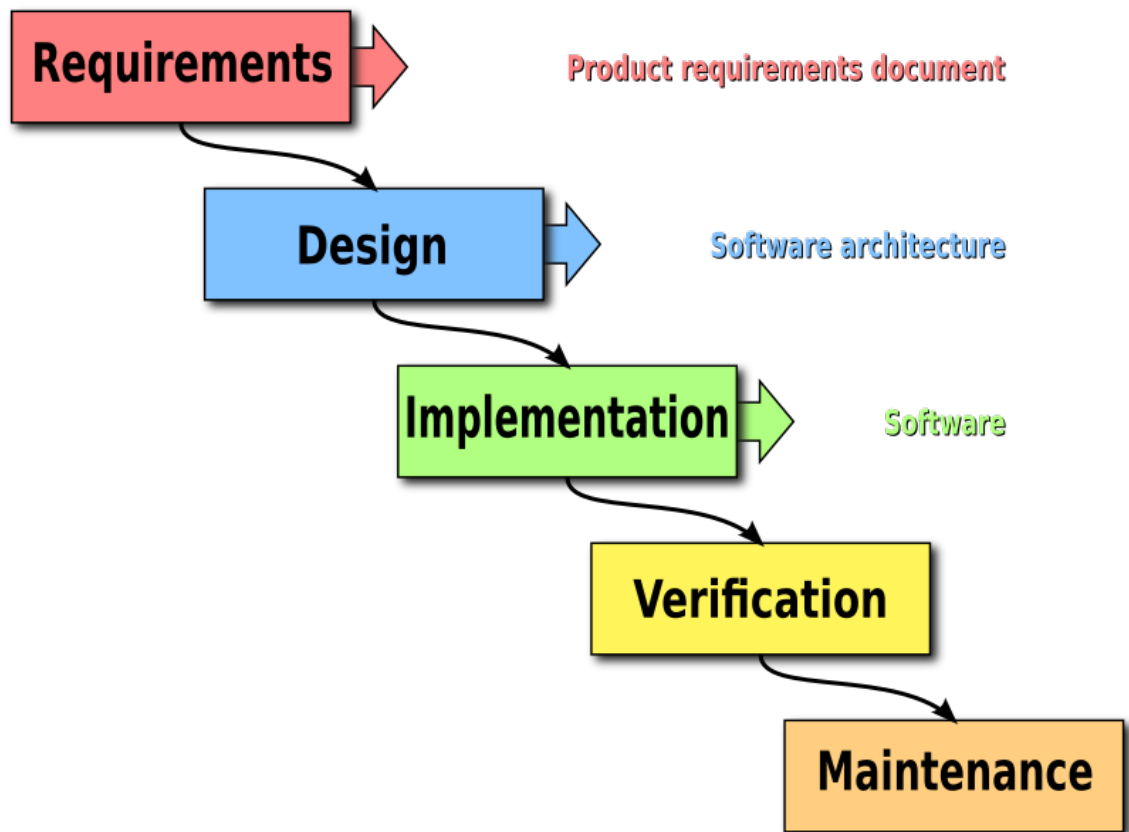


Figura 3.1: Estructura general de una etapa del desarrollo en cascada

3.2. Scrum

Scrum es una metodología ágil definida inicialmente por Hirotaka Takeuchi y Ikujiro Nonaka en 1986 ². Su relativa sencillez, así como su flexibilidad y orientación al trabajo en equipo, hace que Scrum sea una de las metodologías más usadas en el desarrollo de software, sobre todo en entornos laborales donde el equipo de desarrollo consta de un equipo de menos de 10 personas, aunque su implementación también es posible en estos casos, generalmente dividiendo el equipo en pequeños grupos y manejándolos de forma independiente.

3.2.1. Prácticas recomendadas y bases de Scrum

Uno de los aspectos esenciales de scrum es el “sprint”, que se trata de un bloque temporal (comúnmente de entre 2 y 4 semanas) donde el equipo de desarrollo trabajará para llegar a un objetivo determinado, que generalmente se trata de acabar todas las tareas definidas

²<https://cb.hbsp.harvard.edu/cbmp/product/86116-PDF-ENG>

para ese sprint. Al principio de cada sprint el “product owner” y “scrum master”, junto con el equipo de programadores, definirán lo necesario a realizar en dicho sprint en base a las tareas que se encuentran en el backlog³. Todos los integrantes del grupo, así como el propio *product owner* y *scrum master*, decidirán cuánto esfuerzo o tiempo llevará realizar cada una de ellas (hay algunas formas de decidir esto, como *planning poker*, pero no es muy relevante en nuestro caso), dividiéndola en tareas menores en caso de que sea demasiado grande. También se decidirá quién hará qué, aunque variaciones donde los desarrolladores las van cogiendo a medida que finalizan en las que han estado trabajando⁴. De esta manera no todas las tareas tienen un responsable al inicio del *sprint*.

Durante cada día del desarrollo hay una pequeña reunión llamada “sprint stand-up” donde cada uno de los programadores comenta brevemente lo que ha hecho el día anterior, qué tiene planteado realizar ese día y si se ha encontrado con algún problema que le impida continuar.

Al acabar cada sprint, el equipo se reúne de nuevo para analizar lo que ha ido bien, qué problemas hubo y las mejoras que deben de aplicarse y tener en cuenta de cara al futuro, así como un resumen de estadísticas del equipo en general como la *burn down chart*. De esta manera, cada nuevo sprint será más preciso (dado que sabremos la cantidad de trabajo que el equipo de desarrollo es capaz de hacer en el periodo definido de tiempo) e incluirán el “feedback” de los propios programadores para que su trabajo diario sea más llevadero.

Estas son las características especiales de *Scrum*, pero al tratarse de una metodología ágil, nada es inamovible y existen bastantes variaciones (como la inclusión de otras metodologías como *Kanban*) que se adaptan a todo tipo de equipos. Dependiendo de la empresa, equipo y necesidades del mismo, se pueden cambiar o introducir nuevas ideas que mejoren el proceso para ese grupo de trabajadores y empresa en concreto.

³Lista de tareas que se quieren realizar en el producto y que suele ir creciendo a medida que los usuarios encuentran fallos o necesitan nuevas funcionalidades. Normalmente el *product owner* es el encargado de organizar y decidir aquellas que tienen más prioridad

⁴Algunas compañías llevan Scrum al límite y entrenan a sus empleados para que puedan realizar cualquier tipo de tarea sin limitaciones, por lo que esto es algo que funcionaría muy bien en situaciones similares

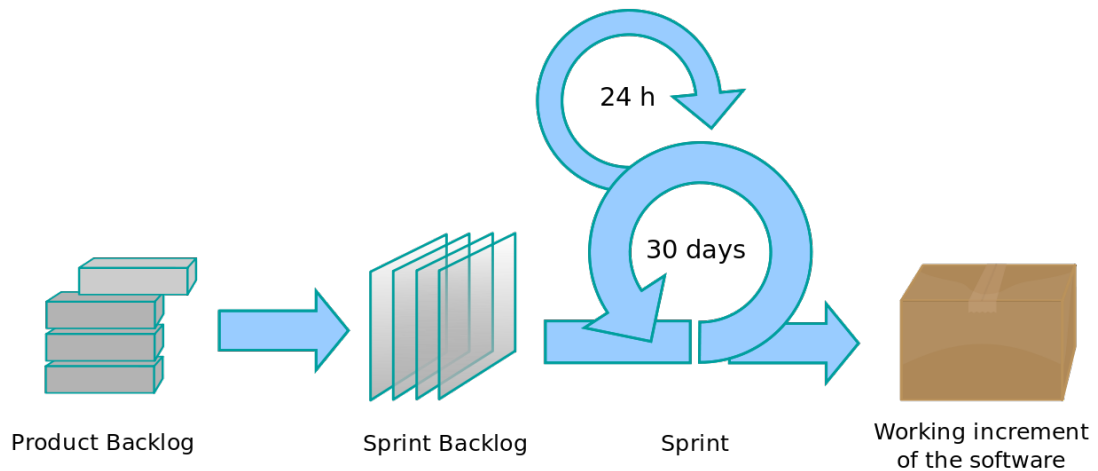


Figura 3.2: Proceso concreto de *Scrum*. En este caso el sprint dura 4 semanas

3.2.2. Valores de *Scrum*

Scrum se basa en flexibilidad y trabajo en equipo. Este es el motivo por el que es muy importante tener un equipo que tenga claro y cumpla con una filosofía y valores básicos. Estos valores son los siguientes:

3.2.2.1. Concentración

Al tener que finalizar las tareas asignadas al final del *sprint*, la concentración del equipo en general y de cada uno de los miembros en particular, es esencial. Para lograr este objetivo, el *product owner* es el encargado de responder las preguntas del resto de la compañía en nombre de los desarrolladores y solamente molestarlos en caso de que sea realmente necesario. Hay varios elementos asociados a *Scrum* que ayudan a resolver este problema.

3.2.2.2. Coraje

Dado que *Scrum* es una metodología de equipo, la ayuda entre cada uno de los miembros es primordial. De igual modo, cada persona debe de ser capaz de enfrentarse a nuevos retos y asumir nuevas responsabilidades para que, en conjunto, el producto final sea el deseado.

3.2.2.3. Compromiso

Cada integrante tiene que saber lo que puede hacer y comprometerse a ello. Una vez la reunión inicial se haya completado, es importante que cada desarrollador sepa en lo que tiene que trabajar y pregunte al responsable de la tarea en caso de que no tenga algo claro o crea que no puede llegar a terminar lo acordado durante la reunión. Cada programador debe de comprometerse con lo establecido para lograr el éxito del equipo.

3.2.2.4. Sinceridad

Ser capaz de asumir los errores personales y del propio equipo es la clave para mejorar y evolucionar. Si un miembro del equipo de desarrollo se queda estancado en un problema y no avisa al resto de sus compañeros, el *sprint* en su totalidad puede llegar a fracasar por su culpa. Asumir responsabilidades, errores y pedir ayuda cuando sea necesario debe de ser una práctica habitual para que esta metodología funcione sin problemas.

3.2.2.5. Respeto

Similar al anterior punto. Al trabajar en equipo es imprescindible que tanto los logros como los fracasos se tomen como una nueva forma de aprender y mejorar, por lo que el respeto mutuo y asumir los fallos cometidos durante la iteración es la mejor forma de evolucionar, tanto individualmente como en equipo.

3.3. Metodología elegida

Mayoritariamente hemos usado una metodología en cascada con algunos elementos de *Scrum* y otras metodologías y prácticas relacionadas.

Para las características grandes del proyecto como la creación de los mapas, enemigos, sistema creación de frases, etc. nos hemos basado en cascada para analizar lo que tenemos que realizar, crear el diseño, implementarlo (empezando siempre por los tests, tal y como comentaremos a continuación) y verificarlo. Sin embargo, y dado que los juegos tienden a querer mejorarse continuamente con nuevos elementos de diferente importancia y tamaño (tanto por nuestra parte como de la gente que lo ha probado), tiene sentido mantener un *backlog* con todas las nuevas ideas que vayamos recibiendo y *feedback* recogido, algo de lo que *Scrum* es maestro. También hemos seguido la idea de la creación de tareas cortas y *sprints*, donde en cada una de las iteraciones intentaremos tener un elemento del juego finalizado, siempre y cuando nuestras estimaciones iniciales no se vean comprometidas. De esta manera seremos capaces de seguir más fácilmente el progreso que hemos realizado y

tenemos constancia de los nuevos elementos que queremos implementar en un futuro, así como los bugs que arreglar en próximos *sprints*. Al acabar con el núcleo del juego, la mayor parte de las tareas a realizar a continuación son pequeños cambios y nuevos elementos que no trastocan el diseño realizado del proyecto, por lo que seguir una metodología ágil como *Scrum* es el mejor paso a seguir para terminar las tareas más relevantes lo antes posible. Además, el juego en sí lo hemos desarrollado con la idea de hacerlo lo más ampliable y extendible posible. De esta forma, incluso aunque tengamos que cambiar algo en medio del desarrollo, las bases creadas serán sólidas y fácilmente modificables.

Por último, también hemos seguido la práctica de *test driven development* (desarrollo guiado por pruebas) cuya base está en que por cada nueva tarea a realizar, deberemos de implementar primero los tests unitarios (que, lógicamente, fallarán) y luego programar la solución en sí para que el test sea válido, refactorizando la solución en caso de que no sea la ideal. Esto nos dará desde el primer momento una idea clara de lo que queremos hacer antes de ponernos con la implementación y nos asegurará de que siempre tendremos el test hecho.

Capítulo 4

Planificación y Seguimiento

En este capítulo detallaremos la planificación de cada una de las iteraciones que hemos hecho durante todos los meses de trabajo, así como el seguimiento que hemos realizado de la misma. La elaboración de este proyecto se llevó a cabo durante alrededor de dos años, comenzando en junio del año 2014 y teniendo un par de parones durante varios meses (desde septiembre de 2014 hasta enero de 2015 y desde mayo de 2015 hasta septiembre del mismo año) a causa de tener que realizar otras actividades que no permitían trabajar en el proyecto al mismo tiempo. También el tiempo dedicado en cada una de las secciones difiere dependiendo del tiempo disponible (durante la mayoría de estos dos años tuve que combinar el proyecto con una jornada laboral a tiempo completo), pero esto es algo que se discutirá en cada una de las secciones individualmente.

Para resumir y clarificar lo que acabamos de comentar, mostramos los periodos de actividad:

- Desde junio del año 2014 hasta septiembre del 2014 (3 meses).
- Desde enero de 2015 hasta mayo del mismo año (4 meses).
- Desde septiembre del 2015 hasta abril de 2016 (8 meses).

En las próximas secciones hablaremos de lo que hemos desarrollado durante estos tres periodos de tiempo y las iteraciones seguidas en los mismos.

Cabe destacar que todos los datos y tareas mostradas a continuación están realizadas de forma lineal, dado que solamente disponemos de un recurso.

4.1. Junio 2014 - Septiembre 2014

Este periodo comienza el 4 de junio, que es cuando se nos comenta la posibilidad de realizar este proyecto, y termina el 24 de septiembre, por lo que consta de un total de 15 semanas. Hay que tener en cuenta que durante parte de este verano (desde agosto) es cuando me mudé a Holanda y empecé mi *internship*, por lo que las jornadas en días laborables solamente constaban de una o dos horas y alrededor de 7/8 horas durante los fines de semana.

Sumando todo el tiempo empleado durante estas semanas se calcula que se han empleado 190 horas en total para la realización de las tareas asignadas a esta iteración en su totalidad.

Durante todas estas semanas nuestro principal objetivo es el de recoger toda la información general posible para poder empezar el proyecto con buen pie, así como empezar con la implementación de los mapas y habitaciones que se utilizarán en el juego.

4.1.1. Primera iteración: Análisis de requisitos generales, diseño genérico y preparación y configuración de los elementos necesarios para el comienzo de la implementación

Esta primera iteración empieza el día 4 de junio y termina el 29 del mismo mes. Las tareas realizadas se muestran a continuación:

Análisis de requisitos generales Al desarrollar un proyecto enfocado a una parte de la población de la que no formas parte, es muy importante documentarse sobre todos los aspectos que hay que tener en cuenta e intentar ponerse en su piel (por ejemplo usar las herramientas que utilizan diariamente para recabar ideas), además de preguntar a diferentes personas para coger distintas perspectivas que luego se puedan incluir en nuestro proyecto. Así mismo, desarrollar un videojuego puede llegar a ser una tarea infinita, dado que es común que tanto a nosotros como a los usuarios se nos ocurran nuevas características o ideas que añadir, por eso debemos de sentar las bases que definan lo que es realmente necesario y lo que no para poder priorizarlo. Aprender sobre lo básico del género y poner límites es fundamental para centrar los pocos recursos que tenemos en crear lo necesario y luego, si el tenemos tiempo, empezar con la implementación de características a mayores.

Diseño genérico del juego a implementar Crearemos el primer diseño genérico que nos dará una idea sobre lo que tendremos que realizar y nos guiará sobre el proceso de creación del proyecto. Este primer boceto cambiará a medida que queramos añadir nuevos elementos y ser más específico en ellos, pero contendrá las partes generales y más básicas de lo que queremos realizar.

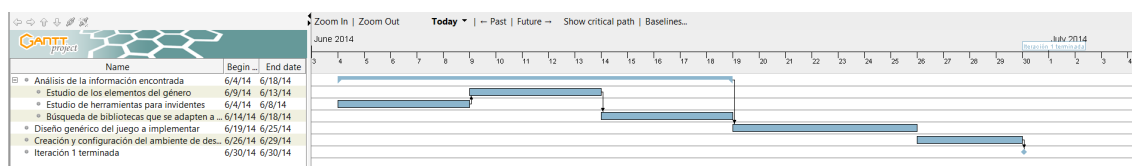


Figura 4.1: Diagrama de Gantt de la primera iteración de la primera etapa

Búsqueda de bibliotecas que se adapten a nuestros requisitos Hay varias bibliotecas con las que se puede crear una interfaz gráfica sencilla como la del videojuego *Rogue* que mencionamos al principio de esta memoria, pero todas ellas tienen sus ventajas e inconvenientes. Debemos de averiguar cuál de ellas es la más adecuada para nuestro caso y tomar una decisión sobre cuál usar.

Creación y configuración del ambiente de desarrollo para poder empezar la implementación Al empezar un nuevo proyecto debemos de crear un repositorio en *git*, instalar todo el software necesario y preparar el entorno de desarrollo para que podamos empezar a programar sin encontrarnos con ninguna dificultad a posteriori.

4.1.1.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 1.1 Análisis de requisitos generales

WBS 1.1.1 Estudio de herramientas para invidentes.

WBS 1.1.2 Estudio de los elementos del género *roguelike*.

WBS 1.1.3 Analizar los elementos encontrados y especificación de lo que queremos en nuestro caso.

WBS 1.2 Diseño genérico del juego a implementar.

WBS 1.3 Búsqueda de bibliotecas que se adapten a nuestros requisitos.

WBS 1.4 Creación y configuración del ambiente de desarrollo para poder empezar la implementación.

Para la realización de todas estas tareas se planificaron 65 horas en total. Esta estimación se cumplió sin ningún inconveniente, por lo que el día 30 de junio todas las tareas habían sido realizadas sin ningún tipo de inconveniente. Ver la figura 4.1 para más información sobre cómo se planificaron cada una de las tareas individualmente.

4.1.1.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Comenzar un nuevo proyecto e investigar sobre un área que nunca hemos experimentado anteriormente puede ser bastante complicado. En algunas ocasiones la información que nos encontramos puede ser contradictoria o insuficiente, por lo que reconocer lo relevante para nuestro caso es muy importante. Tener idea donde asentar las bases en las que se sembrarán las próximas iteraciones siempre es una tarea ardua y complicada, pero necesaria. En esta iteración hemos sentado estas bases, definiendo lo que debemos de realizar y creando un primer boceto de lo que tendremos que cumplir, concretar, diseñar y programar durante los próximos meses.

4.1.1.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Con todo lo básico definido, ahora debemos de materializarlo. Durante las siguientes iteraciones deberemos de empezar a crear el juego en sí, comenzando por la creación de mapas y habitaciones de manera aleatoria.

4.1.2. Segunda iteración: Generación de mapas y habitaciones

Desde el 15 de julio hasta el 24 de septiembre. Se han usado 7 semanas para terminar esta iteración, trabajando entre 2 y 3 horas durante los días de semana y alrededor de 6 y 7 horas durante los días de fin de semana.

Análisis de requisitos de los mapas y habitaciones Hay mucho escrito y realizado sobre la creación de mapas y habitaciones de forma aleatoria y pseudo-aleatoria para el género de los *roguelikes*. Con toda esta información recogida y recopilada debemos de elegir lo que queremos realizar en base a diferentes factores como, por ejemplo, si el tamaño de dicho mapa siempre será el mismo o no, cómo y cuántas habitaciones queremos tener en cada mapa y el tipo de aleatoriedad que debemos de usar (completamente aleatorio o pseudo-aleatorio). Estas decisiones deben de concordar con los objetivos que nos hemos marcado anteriormente.

Diseño de los mapas y las habitaciones Una vez hayamos creado el análisis de requisitos y tengamos toda la información necesaria sobre la mesa, es hora de crear el diseño. Dicho diseño debe de ser fácilmente extendible para que la realización de pequeños cambios no sean un gran reto.

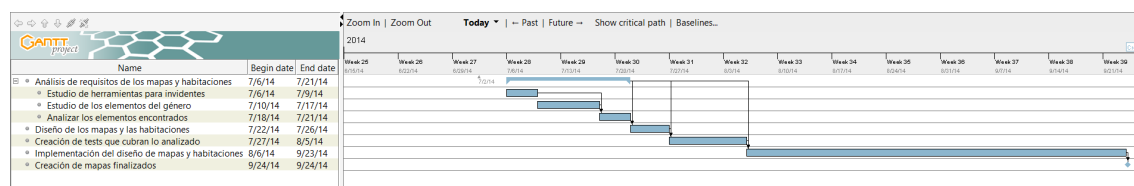


Figura 4.2: Diagrama de Gantt de la segunda iteración de la primera etapa

Creación de tests que cubran lo analizado Tal y como comentamos anteriormente a la hora de elegir la metodología 3.3, antes de ponernos con la programación crearemos los tests que especifiquen y cumplan lo diseñado para, posteriormente, empezar con la parte de programación.

Implementación del diseño de mapas y habitaciones Con el diseño y los tests creados, es hora de la implementación del código analizado y diseñado. También deberemos de mostrarlo en la interfaz gráfica.

4.1.2.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 2.1 Análisis de requisitos de los mapas y habitaciones.

WBS 2.1.1 Estudio de diferentes algoritmos de creación aleatoria de mapas y habitaciones.

WBS 2.1.2 Decisión sobre la estructura y tamaño a elegir en base al tipo del juego.

WBS 2.2 Diseño de los mapas y las habitaciones.

WBS 2.3 Creación de tests que cubran lo analizado.

WBS 2.4 Implementación del diseño de mapas y habitaciones.

Para la realización de esta segunda iteración se planificaron 125 horas en total, las cuales fueron insuficientes para terminar todas las tareas asignadas inicialmente. Dado que la estimación inicial no fue correcta y no fuimos capaces de finalizar todo lo necesario, tuvimos que dejar la tarea de representar el mapa en la interfaz gráfica para la siguiente iteración. Ver la figura 4.2

4.1.2.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Hemos conseguido generar mapas y habitaciones de manera aleatoria, pero todavía no mostrarlos en la interfaz de usuario. Uno de los puntos esenciales del género de los *roguelike*

es su aleatoriedad y conseguir que los mapas puedan ser generador de esta forma es un primer gran punto.

4.1.2.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

En la siguiente iteración debemos de terminar lo que no hemos conseguido hacer en ésta, por lo que representar estos mapas en la interfaz gráfica toma prioridad. A continuación comenzaremos con la creación de objetos. Dichos objetos es otro de los puntos esenciales del género y poder crearlos de forma sencilla (al igual que mostrarlos en el mapa) es muy importante, por lo que debemos de tenerlo lo antes posible.

4.2. Enero 2015 - Mayo 2015

Este periodo comienza el 2 de enero, tras los días libres de navidad y nuevo año, y termina el 31 de mayo, en el que pararemos para preparar los exámenes y volver a España durante una semana. Por lo tanto, este periodo consta de un total de 21 semanas. Durante estas semanas he estado trabajando a tiempo completo y algunos días fueron dedicados a estudiar para los exámenes, por lo que el tiempo semanal empleado fue de alrededor de 12 horas de media, aunque algunas de estas semanas fueron de más trabajo que otras y también hubo periodos de días libres, por lo que la cantidad de horas usadas diariamente no son las mismas durante todos estos meses. La cantidad de horas con más detalle se dan en cada una de las iteraciones mencionadas a continuación.

En total, 170 horas fueron dedicadas para cumplir todas las tareas que teníamos preparadas para este *sprint*.

Durante el *sprint* nos hemos centrado en continuar lo realizado anteriormente y, en general, seguir con el desarrollo del juego en sí, centrándonos en los objetos, usuarios, enemigos e interfaz gráfica, pero dejando de lado el tema de las gramáticas para los siguientes *sprints*.

4.2.1. Primera iteración: mapas en IU, análisis, diseño, tests e implementación de los objetos

Esta primera iteración comienza el 2 de enero y termina el 4 de marzo, por lo que consta de unas 9 semanas en total.

Mostrar los mapas y habitaciones en el interfaz de usuario En la anterior fase implementamos los mapas, pero no los enseñamos en la interfaz de usuario. En esta ocasión debemos de acabar con esta tarea para terminar con todo lo relacionado con la creación

de mapas y poder continuar con el resto de los cometidos que teníamos planeados desde un principio para este *sprint*.

Análisis de requisitos para sobre los objetos En un *roguelike* los objetos y la iteración con los mismos son primordiales. Debemos de investigar qué objetos vamos a usar y cómo los representaremos en el mapa diseñado en las iteraciones previas.

Crear un diseño simple sobre cómo los objetos interactuarán con el mapa Crearemos un diseño genérico que nos permita añadir toda clase de objetos de manera sencilla.

Creación de tests que cubran lo analizado Al igual que antes, es necesario crear primero los tests en vez de empezar con la implementación del diseño directamente. En este caso también añadiremos tests que interactuen mapas y objetos para asegurarnos que no vamos a tener ningún error cuando combinemos ambos.

Implementación de los objetos en el juego Una vez realizado el análisis, el diseño y los tests, podremos implementar la solución encontrada.

4.2.1.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 1.1 Mostrar los mapas y habitaciones en el interfaz de usuario.

WBS 1.2 Análisis de requisitos sobre los objetos.

WBS 1.1.1 Buscar información sobre los diferentes tipos de objetos necesarios en el juego.

WBS 1.1.2 Estudiar cómo estos objetos deben de interactuar con el mapa.

WBS 1.1.3 Decidir y resumir lo encontrado.

WBS 1.3 Crear un diseño simple sobre cómo los objetos interactuarán con el mapa.

WBS 1.4 Creación de tests que cubran lo analizado.

WBS 1.5 Implementación de los objetos en el juego y su asociación con el propio mapa y habitaciones.

Para la realización de la primera iteración del segundo bloque de trabajo se planificaron 55 horas en total. La estimación fue correcta y fue posible cumplirla, por lo que a principios

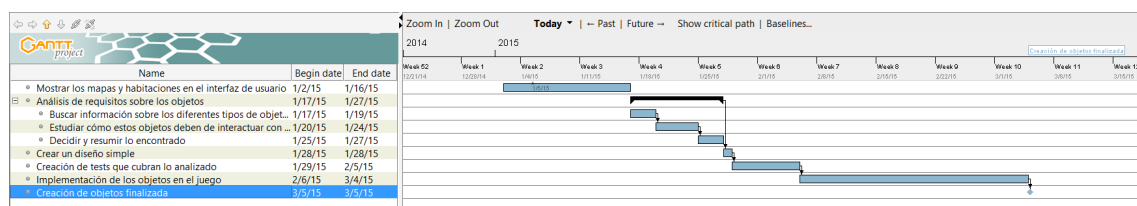


Figura 4.3: Diagrama de Gantt de la primera iteración de la segunda etapa

de marzo tuvimos todas estas tareas terminadas. Ver la figura 4.3 para más información sobre la distribución de las mismas.

4.2.1.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Terminar la tarea restante que nos habíamos dejado del *sprint* anterior y permitir la creación y uso de diferentes objetos (pociones, armas y armaduras) que los que los personajes podrán interactuar. También podemos representar dichos objetos en el mapa y, además, crear nuevos elementos es muy sencillo gracias al diseño genérico.

4.2.1.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

La próxima iteración tendrá que ver con la creación de los personajes. Éste es uno de los pilares esenciales del género y la última pieza que nos falta para tener los elementos primordiales acabados. Por estos motivos es por los que hemos decidido hacerlo a continuación.

4.2.2. Segunda iteración: análisis, diseño, tests e implementación de los personajes

La segunda iteración comienza el 5 de marzo y acaba el 23 de mayo, contando con un total de 7 semanas de duración. Durante estas semanas la cantidad de horas trabajadas fue de 11 a la semana.

Análisis de requisitos para sobre personajes En el juego tendremos un personaje principal, que será controlado por el usuario, y una serie de enemigos con diferentes características que intentarán eliminarle y que el usuario deberá de batir para luchar por su objetivo y conseguir mejores objetos que le ayuden a avanzar en el juego. En esta tarea nos encargaremos de buscar información sobre el tipo de enemigos a crear y diferentes métodos para hacerlo de forma más genérica posible, dado que ser capaz de crear estos enemigos fácilmente es una característica muy importante.

Creación del diseño de los personajes Una vez hayamos realizado el análisis para obtener la idea de los enemigos y personajes a usar, es hora de crear el diseño. Tal y como hemos comentado en el apartado de análisis, es necesario crear un diseño extendible donde para que aumentar el número de clases y tipos de enemigos sea lo más sencillo posible.

Implementación de los tests Como hasta ahora, antes de empezar con la implementación directamente, debemos de crear tests sobre ello, que nos indicará las características que deben de cumplir y nos ayudará a detectar fallos en la implementación desde el primer momento.

Programación de lo diseñado y analizado previamente Con el análisis, diseño y tests preparados, podremos realizar la tarea de implementación de la creación de personajes y enemigos. Inicialmente solamente contaremos con tres enemigos a batir que tienen diferentes estadísticas.

4.2.2.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 2.1 Análisis de requisitos sobre personajes (jugadores y enemigos)

WBS 2.1.1 Buscar información sobre los diferentes tipos de enemigos a los que nos enfrentaremos.

WBS 2.1.2 Estudiar cómo estos enemigos interactuarán con el mapa y los objetos creados anteriormente.

WBS 2.1.3 Decidir y resumir lo encontrado.

WBS 2.2 Crear un diseño para crear, fácilmente, nuevos enemigos que aparezcan aleatoriamente en el mapa.

WBS 2.3 Creación de tests que cubran lo analizado.

WBS 2.4 Implementación de los enemigos en el juego y su asociación con el propio mapa, habitaciones y objetos.

Para la realización de todas las tareas de este *sprint* se han asignado 80 horas en total, las cuales fueron suficientes para cubrir todo lo que se quiso realizar. Ver la figura [4.4](#) para más información sobre cómo se han dividido el número de horas por cada una de las tareas.

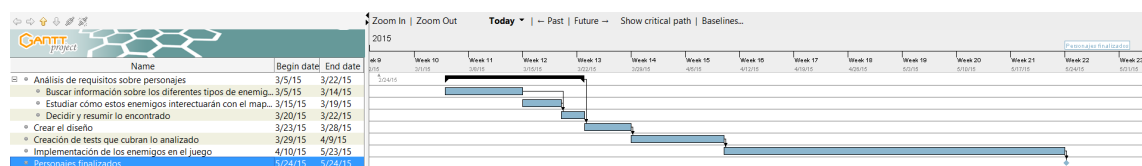


Figura 4.4: Diagrama de Gantt de la segunda iteración de la segunda etapa

4.2.2.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Al igual que con los objetos, hemos conseguido facilitar la creación de diferentes tipos de personajes, así como la representación del mapa de los mismos en la interfaz gráfica. Hemos creado un personaje principal (que será controlado por el usuario) y diferentes tipos de enemigos a los que enfrentarse (*goblins*, ratas y dragones). Ambos tipos (el personaje principal y los enemigos) se muestran en el mapa de forma diferente para que sea sencilla su identificación.

4.2.2.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

El estado del proyecto actualmente es bastante avanzado. Al final de este *sprint* tenemos el mapa creado aleatoriamente y en él podemos mostrar objetos y personajes con facilidad, además de que crear nuevos objetos o personajes es algo trivial. El siguiente paso consiste en que los personajes puedan interactuar con los objetos para que podamos realizar acciones como recoger objetos, equiparlos, tirarlos... También estaría bien que los personajes interactúen entre sí para que sea posible que se ataquen entre ellos de diferentes maneras.

4.2.3. Tercera iteración: interacción entre personajes, tests e implementación

Esta última iteración de la sección, y la más corta, comienza el 24 de mayo y acaba el 31 del mismo mes, por lo que su duración es solamente de una semana, aunque es una semana que tenemos libre, por lo que las horas al día que empleamos en el proyecto es alrededor de 6 en vez de 1 o 2, que es lo que solíamos trabajar en las iteraciones anteriores.

En la segunda iteración de esta sección teníamos el objetivo de crear los personajes y enemigos y que éstos fueran capaces de ser representados en la interfaz gráfica. En este caso daremos un paso más allá y deberemos de añadir funciones para que dichos personajes puedan comunicarse y usar los objetos que hemos creado: crearemos un inventario para que puedan almacenarlos y, de tal modo, tanto el usuario como los enemigos puedan tener la habilidad de coger objetos (del mapa al inventario), tirarlos (del inventario al mapa), equiparlos (del inventario al personaje) y desequiparlos (del personaje al inventa-

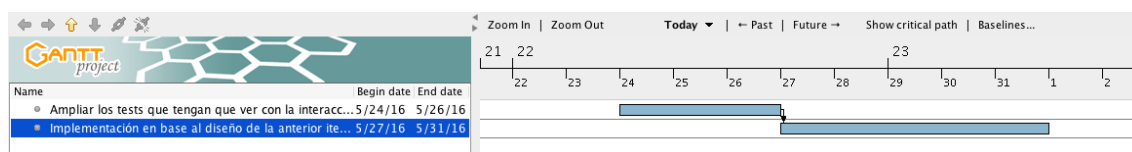


Figura 4.5: Diagrama de Gantt de la tercera iteración de la segunda etapa

rio). Cuando un personaje muera, los objetos se tirarán al mapa para que puedan volver a cogerse.

Ampliar los tests sobre la interacción entre los objetos y personajes En la iteración anterior fuimos capaces de crear los personajes de forma genérica y en este caso deberemos de construir nuevas funciones que ayuden a la interacción entre los objetos y los personajes, tal y como acabamos de describir.

Implementación en base a los tests, análisis y diseño de la anterior iteración El diseño y el análisis ya lo tenemos hecho y, una vez tengamos los tests creados, podremos realizar la implementación.

4.2.3.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 3.1 Ampliar los tests que tengan que ver con la interacción entre los objetos y personajes

WBS 3.2 Implementación en base al diseño de la anterior iteración y los nuevos tests creados.

Al ser un pequeño sprint y teniendo más tiempo del normal, hemos sido capaces de terminarlo sin mayor problema. El diagrama de Gantt puede verse en la figura 4.5 y en él se indicará cómo hemos dividido estas dos tareas y cuánto tiempo dedicamos a cada una de ellas.

4.2.3.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

En esta iteración hemos conseguido que los personajes y objetos interacciones de una forma básica, lo que nos permitirá, en un futuro, que los personajes utilicen estos objetos para interaccionar entre ellos mismos.

4.2.3.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Aumentar esta interacción entre personajes. Por ejemplo, que un usuario pueda ser capaz de atacar a un personaje y que, dependiendo de los objetos equipados, el daño realizado sea mayor. También dedicaremos algo de tiempo en dar control al usuario, por lo que tendremos que diseñar la manera de que el usuario pueda decidir moverse, atacar, coger un objeto del mapa, etc. y pensar la manera de distribuir todas estas teclas.

4.3. Septiembre 2015 - Abril 2016

Este periodo empieza el 1 de septiembre, tras un breve descanso en verano, y termina el 31 de abril. Durante este tiempo hemos empleado más tiempo que anteriormente en el proyecto y desarrollando mucho más que durante las iteraciones anteriores (alrededor de 20 horas a la semana durante todos estos meses). También hemos buscado *feedback* sobre lo que hemos realizado y, una vez recibido, tuvimos tiempo disponible para poder tenerlo en cuenta e implementarlo durante las últimas iteraciones de este sprint asegurarnos, de este emodo, de que lo que hemos realizado es aceptado por la comunidad.

Tal y como se puede calcular, este periodo consta de un total de 34 semanas, siendo el periodo más largo de todos los que hemos tenido hasta ahora.

En total, 680 horas fueron dedicadas para este sprint.

4.3.1. Primera iteración: Aumentar interacción entre objetos, mapas y personajes, añadir movimiento para el jugador

Esta primera iteración da comienzo el 1 de septiembre y acaba el 5 de octubre. Su duración total es de 5 semanas.

Aumentar la interacción entre objetos, personajes y mapa Hasta el momento tenemos el mapa, objetos y personajes, pero debemos de ser capaces de interactuar completamente (sobre todo entre los personajes, dado que entre ellos mismos y los objetos ya lo hemos realizado en iteraciones anteriores) y aumentar en características. Por ejemplo añadiendo puertas entre habitaciones que también se muestren en el mapa, que el usuario y enemigos puedan atacarse entre sí (teniendo en cuenta las armaduras y armas que llevan) y la creación de un campo de visión para que el usuario solamente pueda ver lo que hay a su alrededor y no todo el mapa, habitaciones, objetos y enemigos que se han generado.

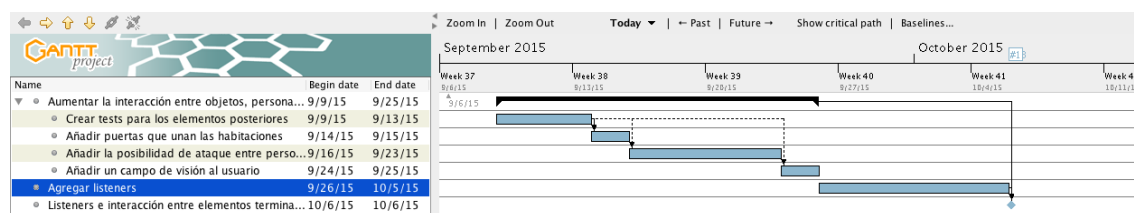


Figura 4.6: Diagrama de Gantt de la primera iteración de la tercera etapa

Agregar *listeners* para que el jugador pueda decidir lo que hacer En este momento el jugador no puede hacer nada, dado que no hemos creado un sistema para que el usuario pueda moverse o atacar. Ahora es el momento de introducir los elementos necesarios para que nos podamos mover por el mapa y realizar todas las acciones implementadas anteriormente con nuestro personaje.

4.3.1.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 1.1 Aumentar la interacción entre objetos, personajes y mapa.

WBS 1.1.1 Crear tests para los elementos posteriores

WBS 1.1.2 Añadir puertas que unan las habitaciones para que el jugador pueda pasar de habitación a habitación.

WBS 1.1.3 Añadir la posibilidad de ataque entre personajes.

WBS 1.1.4 Añadir un campo de visión al usuario para que no sea capaz de ver todo el mapa, pero solamente cierta área a su alrededor.

WBS 1.2 Agregar *listeners* para que el jugador pueda decidir lo que hacer.

Hemos asignado 100 horas para la estimación de este *sprint*, las cuales cumplimos sin problema. Ver la figura 4.6 para comprobar el diagrama de Gantt y obtener más información sobre la división de las tareas de forma más detallada.

4.3.1.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Al acabar esta iteración tenemos lo básico de un juego: el usuario puede moverse por el mapa usando el teclado, coger objetos y combatir enemigos (aunque estos enemigos todavía no tienen inteligencia artificial, por lo que no se mueven) e ir de habitación en habitación.

4.3.1.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

En la próxima iteración deberemos terminar lo básico del proyecto para poder empezar a diseñar la parte de las gramáticas y la generación automática de frases. Para ello tendremos que implementar el sistema de portales (que nos transportarán a un mapa completamente diferente, consiguiendo puntos de esta manera), añadir básica inteligencia artificial a los enemigos e incorporar la opción de cambiar el color de la interfaz de usuario para que se adapte a los jugadores daltónicos, tal y como hemos explicado en la sección 2.3.5

4.3.2. Segunda iteración: Diseño e implementación de los portales, IA de los enemigos y accesibilidad para daltónicos

Esta segunda iteración comienza el 6 de octubre y termina el 8 de noviembre, con 4 semanas y media para su completa realización.

Diseño e implementación de los portales El sistema de portales fue la idea principal que tuvimos para crear un sistema de puntuación y progreso para el usuario. El objetivo está en encontrar el portal dentro del mapa y, una vez encontrado, un nuevo mapa será generado, con otro portal en una posición diferente a la anterior. De esta manera, la meta del juego se centra en derrotar enemigos (consiguiendo mejores armas y armaduras en el proceso) para encontrar el mayor número de portales posibles, consiguiendo así mejor puntuación. Deberemos de diseñar e implementar estos portales en esta iteración, dado que otorgará de un objetivo al título.

Añadir inteligencia artificial Dependiendo del enemigo al que nos enfrentemos, éste se comportará de forma distinta. Habrá enemigos que sean activos y vayan contra el usuario, mientras que otros serán pasivos y no querrán atacarlo. Puede ser que en el futuro queramos incrementar el número de este tipo de comportamientos, por lo que deberemos de diseñarlo de la mejor forma posible.

Añadir opciones para cambiar el color de la interfaz gráfica El punto central de este proyecto es la accesibilidad e incluir una opción para que daltónicos puedan disfrutar de nuestro juego, es decisivo.

4.3.2.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 2.1 Diseño e implementación de los portales.

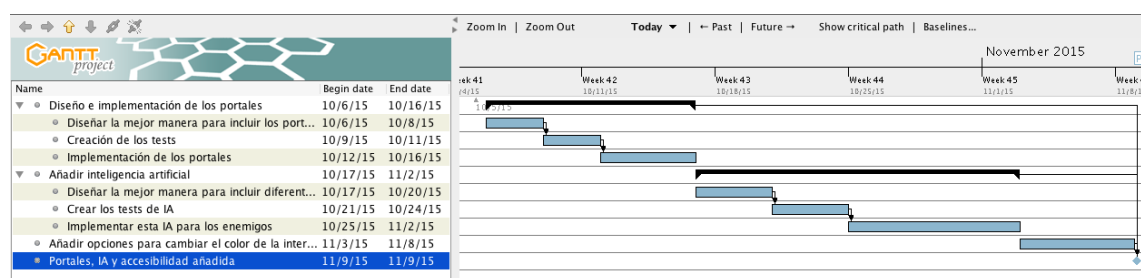


Figura 4.7: Diagrama de Gantt de la segunda iteración de la tercera etapa

WBS 2.1.1 Diseñar la mejor manera para incluir los portales en nuestro diseño (en el análisis es algo que se había considerado hacer).

WBS 2.1.2 Creación de los tests.

WBS 2.1.3 Implementación de los portales.

WBS 2.2 Añadir inteligencia artificial.

WBS 2.2.1 Diseñar la mejor manera para incluir diferentes tipos de IA.

WBS 2.2.2 Crear los tests de IA.

WBS 2.2.3 Implementar esta IA para los enemigos.

WBS 2.3 Añadir opciones para cambiar el color de la interfaz gráfica para usuarios daltónicos

48 horas fueron las que creímos suficientes para la estimación del *sprint* y que fueron necesarias para la conclusión del mismo con todas las tareas terminadas. Ver la figura 4.7 como referencia para recabar más información sobre la distribución de las tareas mencionadas en este *sprint*.

4.3.2.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Con esta última iteración tenemos la parte básica del juego completada. Hay un objetivo, enemigos con IA que deberemos de batir, diferentes objetos que podemos coger, puertas que conectan distintas habitaciones y varias acciones que se pueden realizar y que nos permitirán interactuar con el resto de elementos que acabamos de mencionar.

4.3.2.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Con el juego en sí completado (o por lo menos la parte primordial), es hora de empezar a analizar y diseñar la parte de la generación automática del lenguaje y estudiar su relación con lo que ya tenemos terminado.

4.3.3. Tercera iteración: Análisis, diseño básico y comienzo de la implementación de las gramáticas

Esta segunda iteración comienza el 9 de noviembre y termina el 31 de diciembre, con 6 semanas y media para su finalización.

Análisis de las gramáticas Una parte muy importante del juego es crear frases que sean generadas de forma automática y pseudo-aleatoria en base a una serie de gramáticas y diccionario dado. Si conseguimos realizar esto, traducir nuestro juego a diferentes idiomas sería trivial (solamente tendríamos que cambiar la gramática en caso de que en dicho idioma sea diferente y traducir el diccionario empleado). Para ello tendremos que investigar cómo podemos hacerlo en nuestro caso de la manera más genérica posible y cómo han solventado este problema otros proyectos similares.

Diseño general sobre la generación del lenguaje Una vez hemos analizado y decidido lo que debemos de realizar, crearemos un diseño lo más simple y adaptable posible para la generación de dichas frases en base a las gramáticas dadas. El objetivo primordial es que la traducción y la adición de nuevas palabras sea lo más fácil posible para que añadir variedad sea una tarea sencilla.

Creación de gramáticas y diccionarios base Para empezar el desarrollo necesitamos tener una gramática y diccionario base con lo que poder ver los diferentes resultados obtenidos. Empezaremos con gramáticas y diccionarios en inglés, dado que sus restricciones son más fáciles que en otros idiomas.

4.3.3.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 3.1 Análisis de las gramáticas.

WBS 3.1.1 Leer la información que existe sobre la generación automática de lenguaje.

WBS 3.1.2 Estudiar cómo lo podemos implementar en nuestro proyecto con lo ya existente.

WBS 3.1.3 Tomar la decisión en base a lo encontrado y sentar las bases sobre ello.

WBS 3.2 Diseño general sobre la generación del lenguaje y cómo las gramáticas interactuarán con nuestro programa.

WBS 3.3 Creación de gramáticas y diccionarios base para tener una base con lo que testar lo que implementaremos.

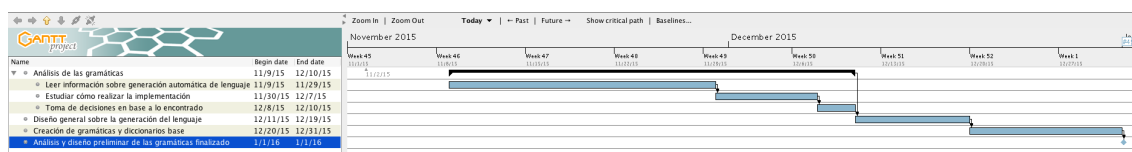


Figura 4.8: Diagrama de Gantt de la tercera iteración de la tercera etapa

Hemos reservado 130 horas para esta iteración y hemos conseguido terminar todas las tareas asignadas a tiempo. Ver la figura 4.8 para ver el diagrama de Gantt asociado y obtener más información sobre esta iteración.

4.3.3.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Hemos sentado las bases de lo que queremos implementar con las gramáticas en un futuro y hemos empezado a crear gramáticas y diccionarios en inglés que iremos ampliando y que servirán de base para el resto de idiomas.

4.3.3.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

En la siguiente iteración empezaremos creando los tests para definir cómo las frases automáticas deben de generarse y empezaremos con el desarrollo de lo que hemos investigado en esta iteración.

4.3.4. Cuarta iteración: Análisis, diseño y comienzo de la implementación de las gramáticas

Esta segunda iteración comienza el 1 de enero y termina el 14 de enero. Es decir, solamente durará 2 semanas.

Análisis sobre cómo crear las gramáticas NP Las gramáticas NP¹ son básicas para describir sustantivos, usando solamente determinantes y adjetivos, pero no iguales en todos los idiomas (por ejemplo, su orden cambian entre inglés y castellano o gallego). Debemos de estudiar qué planteamientos existen que faciliten su implementación de la forma más genérica posible.

Diseño de las gramáticas NP Las frases de sintagma nominal serán las más usadas dentro de nuestro juego. No solamente serán utilizadas para la generación de las frases,

¹Gramáticas de sintagma nominal.

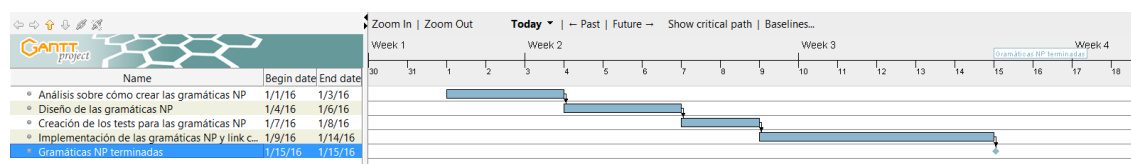


Figura 4.9: Diagrama de Gantt de la cuarta iteración de la tercera etapa

pero también a la hora de representar los elementos en la interfaz de usuario. Por ello debemos de crearlas de la forma más extendible y accesible que podamos.

Creación de los tests para las gramáticas NP Al igual que en otras iteraciones, realizamos los tests antes de empezar con ningún tipo de implementación para tener una base sobre cómo las funciones y clases deben de comportarse.

Implementación de las gramáticas NP Con los tests realizados, debemos de empezar con la implementación. Tenemos que tener en cuenta que hay que ser capaces de sustituir las clases de palabras por las palabras en sí que se encuentran en el diccionario. También hay que tener en cuenta las restricciones posibles. Por el momento solamente contamos con las restricciones que existen en inglés. Es decir, en número, pero con español también tendremos que tener en cuenta el género.

4.3.4.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 4.1 Análisis sobre cómo crear las gramáticas NP de forma genérica y fácilmente extendibles para otros idiomas.

WBS 4.2 Diseño de las gramáticas NP.

WBS 4.3 Creación de los tests para las gramáticas NP.

WBS 4.4 Implementación de las gramáticas NP y *link* con el diccionario.

Hemos reservado 40 horas para esta iteración y terminamos todas las tareas a tiempo. Ver la figura 4.9 para más información y para ver el diagrama de Gantt que muestra la distribución de tiempo durante estas semanas para estas tareas.

4.3.4.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Al finalizar esta iteración hemos conseguido generar sintagmas nominales de forma pseudo-aleatoria que recogen la información en las gramáticas y diccionarios dados. De momento esto solamente está disponible en inglés, pero su implementación en otros idiomas es sencillo y será algo que se realizará en iteraciones posteriores.

4.3.4.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Aumentar lo que las gramáticas pueden generar para que las frases que mostremos no sean solamente sean sintagmas nominales, pero también frases que usen estos sintagmas nominales. De esta forma podríamos crear todo tipo de clases que serían capaces de describir todo lo que tenemos en nuestro juego sin problema.

4.3.5. Quinta iteración: Análisis, diseño e implementación de las gramáticas y frases más complejas

Esta segunda iteración comienza el 15 de enero y termina el 29 de enero. Es decir, tiene 2 semanas y media de duración, un poco más que la anterior.

Análisis sobre cómo crear las gramáticas complejas de forma genérica Una vez somos capaces de crear sintagmas nominales, deberemos de ser capaces de combinarlos con otros elementos del lenguaje como verbos para generar frases que sean capaces de describir todo lo que realmente deseamos. Deberemos de analizar las diferentes formas de hacer esto.

Diseño de dichas gramáticas Una vez hayamos analizado y decidido los pasos que vamos a seguir, nos quedará realizar el diseño del mismo.

Creación de los tests para las gramáticas complejas Al igual que en las veces anteriores, tendremos que crear los tests antes de empezar con la implementación para estar seguros de que lo que implementamos sea coherente con lo que queremos realizar.

Implementación y *link* con el diccionario Implementar las gramáticas más complejas que se comuniquen con las gramáticas NP y nos permitan generar frases que describan lo que ocurre en el juego de forma aleatoria y automática.

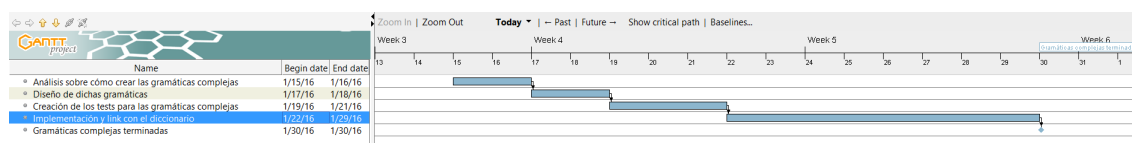


Figura 4.10: Diagrama de Gantt de la quinta iteración de la tercera etapa

4.3.5.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 5.1 Análisis sobre cómo crear las gramáticas complejas de forma genérica, extendibles para otros idiomas y que hagan uso de las NP.

WBS 5.2 Diseño de dichas gramáticas.

WBS 5.3 Creación de los tests para las gramáticas complejas, al igual que su relación con las NP y diccionario.

WBS 5.4 Implementación y *link* con el diccionario.

Hemos reservado 48 horas para esta iteración y la hemos acabado a tiempo. En la figura 4.10 se muestra el diagrama de Gantt de esta iteración.

4.3.5.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Tener gramáticas que generen frases de manera pseudo-aleatoria para todas las descripciones que contemplamos actualmente en nuestro proyecto. Estas nuevas gramáticas utilizan lo creado en la iteración anterior para formar frases complejas. También hemos aumentado el tipo de palabras a usar (ahora incluimos verbos y una mayor cantidad de adjetivos y sustantivos), por lo que el diccionario en inglés va creciendo. En esta iteración todavía no hemos añadido diccionarios o gramáticas en otros idiomas.

4.3.5.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Las frases son generadas, pero todavía no las mostramos en ninguna parte de la interfaz gráfica, por lo que el jugador no puede ni verlas ni escucharlas. En el siguiente *sprint* tenemos que añadir esta opción, además de incluir otros idiomas (es decir, crear las gramáticas y diccionarios) como el gallego y español.

4.3.6. Sexta iteración: Implementación de las restricciones, gallego y castellano, creación de la interfaz de usuario para con las frases generadas y primer vídeo

La sexta iteración dará comienzo el 30 de enero y terminará el 6 de febrero, por lo que solamente tiene 1 semana de desarrollo, una de las más cortas del todo el proyecto, pero fue una semana de 8 horas al día en la práctica, por lo que en total fueron 56 horas de trabajo en la misma.

Creación de la interfaz de usuario para mostrar las frases generadas al usuario

Hasta ahora somos capaces de generar frases que describan lo que sucede en el juego, pero no las mostramos. Ahora es el momento de mostrar en una ventana la frase generada (similar a un *popup*).

Implementación de las restricciones para el resto de idiomas En inglés solamente tenemos la restricción en número entre palabras, pero otros idiomas, como el castellano o gallego, tienen otras restricciones adicionales como el género. Tenemos que tener esto en cuenta e introducirlo en el código.

Añadir gramáticas y diccionarios para gallego y castellano La idea desde un principio fue en tener el proyecto en la mayor cantidad posible de idiomas, por lo que añadirlo en gallego y castellano es importante. Para ello tendremos que traducir las gramáticas y diccionarios a ambos idiomas y crear una opción para elegir su uso en un fichero de configuración.

Añadir las teclas necesarias para mostrar las descripciones del inventario y ambiente El usuario podrá pedir que se genere una frase que describa algo en concreto. Se debería de realizar en base a lo que está especificado en el diagrama de casos de uso.

Crear primer vídeo para recibir *feedback* Al terminar esta iteración tendremos la base del proyecto completada. Por ello grabaremos un vídeo mostrando el punto en el que estamos y con el que recibiremos comentarios con los que podremos incluir mejoras en las futuras iteraciones ².

4.3.6.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

²<https://www.youtube.com/watch?v=RgND1IGZ-68>

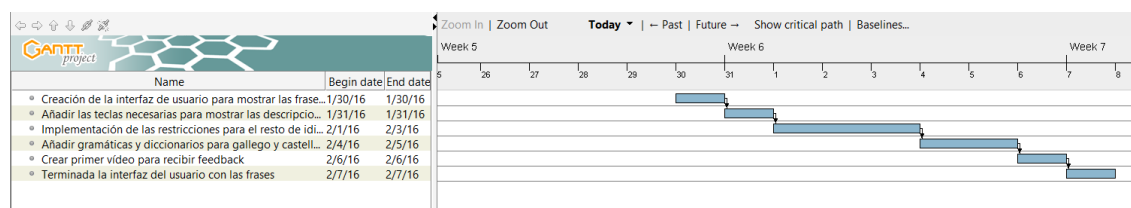


Figura 4.11: Diagrama de Gantt de la sexta iteración de la tercera etapa

WBS 6.1 Creación de la interfaz de usuario para mostrar las frases generadas al usuario.

WBS 6.2 Añadir las teclas necesarias para mostrar las descripciones del inventario y ambiente, tal y como está definido en el diagrama de casos de uso.

WBS 6.3 Implementación de las restricciones para el resto de idiomas.

WBS 6.4 Añadir gramáticas y diccionarios para gallego y castellano.

WBS 6.5 Crear primer vídeo para recibir *feedback*.

En la figura 4.11 se muestra el diagrama de Gantt de esta iteración. Hemos reservado, tal y como ya hemos comentado, 56 horas, que fueron suficientes para terminar todas las tareas mencionadas. En dicha figura mostraremos la distribución del tiempo que hemos pasado en cada una de ellas.

4.3.6.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Terminar el funcionamiento básico de las gramáticas en dos idiomas adicionales (inglés, español y gallego), generando las frases necesarias para que el usuario tenga toda la información necesaria y creando un vídeo que nos ayudará a mostrar el funcionamiento del juego a toda la gente interesada para que podamos mejorarlo en base a sus comentarios.

4.3.6.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Debemos de esperar por los comentarios recibidos en el vídeo y, mientras, mejoraremos diferentes aspectos y características del título realizando alguna de las tareas que tenemos en el *backlog*.

4.3.7. Séptima iteración: Resolución de bugs detectados y añadidas pequeñas funcionalidades

La séptima iteración empieza el 7 de febrero y acaba el 21 de febrero, con una duración de 2 semanas, volviendo a las 20 horas de trabajo por semana y 40 horas en total para la

iteración. Se han decidido dar un par de semanas de margen para poder leer y recopilar el *feedback* recibido de la iteración anterior.

Solucionar bug donde la pantalla no se refresca En algunas ocasiones y al realizar ciertas acciones, la interfaz gráfica no se actualiza hasta la siguiente acción. Tenemos que solucionar este problema para que lo que se muestre siempre sea lo más nuevo y no haya ningún tipo de retraso.

Cambiar las teclas que usamos por defecto Las teclas que tenemos por defecto no son del todo intuitivas. Deberemos de cambiarlas para que tengan más sentido.

Hacer los adjetivos que definen los personajes variables Si un enemigo tiene poca vida y el personaje que controla el usuario tiene mucha más vida, habrá la posibilidad de que el adjetivo a usar sobre el enemigo sea “pequeño”, “insignificante”... mientras que si es al revés, se usará “grande”, “poderoso”, de forma que se verá al enemigo de forma distinta dependiendo de ciertos estados.

Añadir opción para que las descripciones sean descriptivas o numéricas Cuando escuchamos una descripción, a veces queremos que dicha descripción sea numérica, es decir, que mencione exactamente la vida o posición de los personajes. Otras veces deseamos que esto no sea así y que todas las descripciones se hagan de una forma más poética y se usen palabras para las definiciones. Crearemos una opción en la que el usuario será capaz de seleccionar lo que prefiera.

4.3.7.1. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas es la siguiente:

WBS 7.1 Solucionar bug donde la pantalla no se refresca cuando es necesario.

WBS 7.2 Cambiar las teclas que usamos por defecto.

WBS 7.3 Cambiar los adjetivos que definen los personajes dependiendo de la vida de dichos personajes.

WBS 7.4 Añadir opción para que las descripciones sean descriptivas o numéricas, dependiendo de lo que el usuario desee.

En la figura 4.12 se muestra el diagrama de Gantt de esta iteración.

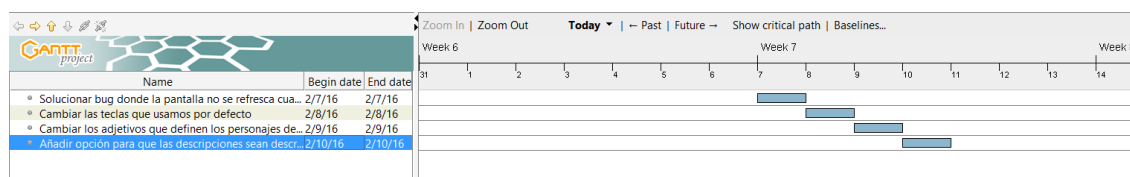


Figura 4.12: Diagrama de Gantt de la séptima iteración de la tercera etapa

4.3.7.2. Qué hemos conseguido en esta iteración

Mejorar el juego en diferentes aspectos al añadir nuevas funcionalidades que afectarán directamente al jugador y solucionar algunos de los *bugs* que fueron detectados mientras jugábamos.

4.3.7.3. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

El día 19 de febrero es cuando recibimos el feedback que presentamos en la anterior iteración, así que crearemos un sprint donde podamos analizarla e implementar los cambios que nos piden.

4.3.8. Octava iteración: Implementación en base al *feedback* recibido

En esta iteración nos centraremos en realizar los cambios más importantes sobre el *feedback* recibido. Dado que estos comentarios pueden llevar bastante tiempo (quizás haya más ideas), es mejor terminarlos en menor tiempo posible para poder recibir *feedback* más rápidamente. Por este motivo esta iteración contará solamente con 4 días y 20 horas en total, empezando el 22 y acabando el 26, que es cuando crearemos un nuevo vídeo con los cambios realizados durante las últimas dos iteraciones.

4.3.8.1. Feedback recibido

Todo este feedback es el recibido por parte de mis supervisores que a su vez se basaron en lo que ellos mismos y otros usuarios les han comentado.

Tener en cuenta la persistencia del tiempo Si matamos a un enemigo, sería una buen adición que las descripciones lo tuvieran en cuenta. Por ejemplo a la hora de enumerar los elementos que hay alrededor del usuario, se podría comentar que también se encuentra un “goblin” muerto.

Cambiar el sistema de salida de las frases generadas Hasta ahora, cada vez que una frase era generada (tanto a petición del usuario o en base a una acción que ha sucedido en el juego), mostrábamos una nueva ventana con dicha frase, que tendríamos que cerrar en cada ocasión. Esto es un inconveniente para aquellas personas que sí pueden ver y no quieren ser molestadas por este tipo de ventanas. Tampoco es una gran solución para los usuarios invidentes, dado que no es lo que se suelen encontrar en otros títulos del género. Lo que mayoría de ellos usan es una *textarea*, es decir, una ventana aparte donde se vaya almacenando todas las frases generadas, de tal forma que siempre podemos volver a ella cuando queramos y que, del mismo modo, servirá como un *log*. Lo importante está en cambiar el “foco” del juego a esta ventana cada vez que una frase sea generada para que el lector sea capaz de leerla.

Pequeños cambios en los adjetivos usados En algunas ocasiones usábamos adjetivos poco comunes a la hora de definir ciertos nombres. Tenemos que cambiarlo para que dichos adjetivos tengan sentido.

Adición de niveles y experiencia Los enemigos, armas y el propio usuario deberían de tener niveles para que el juego escale en dificultad. Cada vez que se destruye un enemigo, el jugador ganará una serie de puntos que serán usados para subir niveles y, a su vez, cambien el tipo de enemigos a los que se enfrentarán para que la progresión tenga sentido.

Cambio en la aleatoriedad Hasta ahora, todo lo generado era aleatorio (el tipo de enemigos que nos encontrábamos, los objetos que soltaban, los propios objetos encontrados...). Es mejor que esta aleatoriedad venga dada por el nivel del usuario para que el juego escale mejor en dificultad. Esto se explica con mayor profundidad en la sección: ??.

Evitar la repetitividad Algunas de las frases que generamos tienden a ser bastante repetitivas (el héroe desequipa la espada, el héroe desequipa la armadura...), en vez de tener un lenguaje más natural (el héroe desequipa la espada y la armadura...). Esto sucede en un par de casos y debemos de tratarlo lo mejor posible.

Darle nombre al héroe Siempre nos referimos al personaje que controla el usuario como “héroe” o por su pronombre (“él”). Podríamos darle un nombre o dejar que el usuario elija para dar una mayor variedad.

Mostrar una serie de estadísticas al cambiar de mazmorra Cuando pasamos de una mazmorra a otra usando el portal, podríamos mostrar una serie de estadísticas de los enemigos batidos, la cantidad de experiencia obtenida, el nivel actual del usuario...

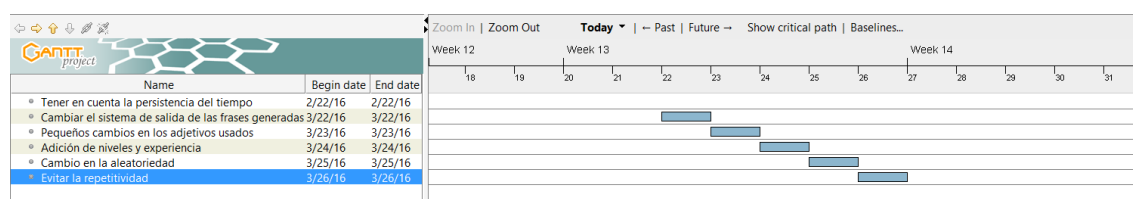


Figura 4.13: Diagrama de Gantt de la octava iteración de la tercera etapa

A mayores, crearemos otro vídeo informando sobre los cambios que hemos realizado en base a estos comentarios ³.

4.3.8.2. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas que realizaremos este *sprint* es la siguiente:

WBS 8.1 Tener en cuenta la persistencia del tiempo.

WBS 8.2 Cambiar el sistema de salida de las frases generadas.

WBS 8.3 Pequeños cambios en los adjetivos usados.

WBS 8.4 Adición de niveles y experiencia.

WBS 8.5 Cambio en la aleatoriedad.

WBS 8.6 Evitar la repetitividad.

En la figura 4.13 se muestra el diagrama de Gantt de esta iteración.

4.3.8.3. Qué hemos conseguido en esta iteración

Hemos conseguido implementar los cambios más importantes en base a los comentarios recibidos, teniendo así un título mucho más sólido y adaptado a lo que la comunidad ha considerado más importante.

4.3.8.4. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

En la próxima iteración, que será la última, tendremos que seguir implementando algunas de las tareas que se encuentran en el *backlog* y debemos de tener en cuenta el *feedback* del resto de usuarios, así como el que recibamos de esta iteración. Las tareas que no vayamos a implementar porque no son completamente necesarias deberán de añadirse al *backlog* para que otros desarrolladores o nosotros mismos podamos tenerlas en cuenta en el futuro.

³<https://www.youtube.com/watch?v=3lS0WFrwOeQ>

4.3.9. Novena iteración: Más implementación en base al *feedback* recibido

En esta última iteración daremos los últimos retoques en base al *feedback* recibido de la anterior iteración. Esta última iteración empieza el día 3 de abril, que es cuando recibimos dicho *feedback*, y termina el 13 de abril, fecha que hemos decidido suficiente para terminar las tareas que mencionaremos a continuación. La cantidad de horas usada es la misma que en la anterior iteración, 5 horas al día, por lo que en total trabajaremos 50 horas para finalizar todas las tareas asociadas.

4.3.9.1. Feedback recibido

Añadir el resto de signos de puntuación necesarios Algunas de las frases son generadas con los signos de puntuación correspondientes, pero todavía existen partes que no tienen estos signos de puntuación.

Incrementar el tamaño de la fuente dentro del área de texto El texto que usamos en la *textarea* no es muy grande, por lo que podría causar problemas a aquellas personas con dificultad para leer letras pequeñas. Debemos de incrementar el tamaño de la fuente.

Generar todas las frases con las gramáticas En el juego tenemos algunas frases que no usan las gramáticas para ser generadas (como cuando el usuario muere). Tenemos que cambiar esto para que se adapte al resto del juego y puedan ser fácilmente traducibles.

Cuando pulsemos una tecla en la *textarea*, el resultado debería de afectar el juego Cuando pulsamos una tecla mientras el foco está en el área de texto, el foco cambia para el juego, pero la tecla pulsada no es ejecutada en el juego. Deberemos de realizarlo de tal forma que sí afecte la tecla pulsada.

Cambiar el tamaño y situación de las ventanas. El juego tiene dos ventanas. La primera de ellas la interfaz gráfica que muestra el juego en sí, mientras que la segunda es donde se encuentran las frases generadas. Haremos cambios para que desde el inicio ambas se sitúen en el espacio correspondiente y no se molesten entre sí.

Añadir sonido cuando el jugador se mueve. Uno de los consejos que recibimos de la comunidad es el de agregar algún tipo de sonido cuando movemos al personaje, dado que el usuario no recibe ningún tipo de feedback de que la acción ha sido realizada.

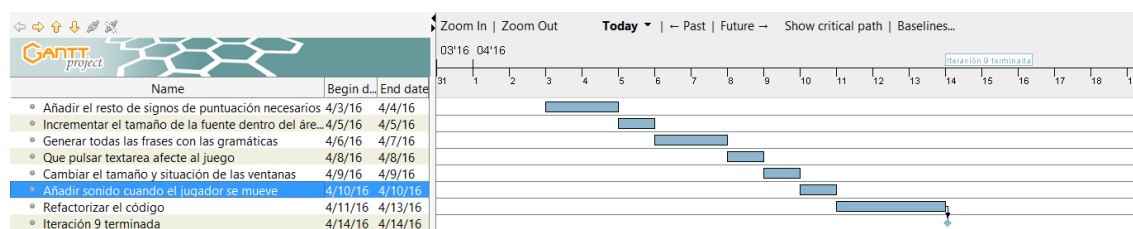


Figura 4.14: Diagrama de Gantt de la novena iteración de la tercera etapa

Refactorizar el código Durante el último sprint algunos de los módulos contienen código que no es el adecuado. Debemos de refactorizarlo.

4.3.9.2. Tareas y seguimiento

La descomposición de las tareas que realizaremos este *sprint* es la siguiente:

WBS 9.1 Añadir el resto de signos de puntuación necesarios.

WBS 9.2 Incrementar el tamaño de la fuente dentro del área de texto.

WBS 9.3 Generar todas las frases con las gramáticas.

WBS 9.4 Cuando pulsemos una tecla en la *textarea*, el resultado debería de afectar al juego.

WBS 9.5 Cambiar el tamaño y situación de las ventanas.

WBS 9.6 Añadir sonido cuando el jugador se mueve.

WBS 9.7 Refactorizar el código.

En la figura 4.14 se muestra el diagrama de Gantt de esta iteración.

4.3.9.3. Qué hemos conseguido en esta iteración

Terminamos de implementar los puntos más importantes que faltaban o necesitaban revisión del juego entregado, por lo que al final esta iteración tenemos un juego sólido y listo para ser jugado y extendible por el resto de la comunidad.

4.3.9.4. Qué queremos conseguir en la próxima iteración

Esta ha sido la última iteración “oficial” del proyecto. En el futuro el juego seguirá evolucionando con nuevas características y aspectos que vendrán dados tanto por nosotros

como por la propia comunidad de usuarios, pero actualmente ha llegado al punto necesario para considerar esta primera versión como finalizada.

Durante el resto de semanas nos dedicaremos a introducir nuevos idiomas (holandés podría estar disponible en un futuro cercano e intentaremos buscar miembros de la comunidad que nos puedan ayudar a la hora de traducirlos a otros lenguajes diferentes), dar a conocer nuestro juego a distintas personas y comunidades online para que lo prueben y nos digan lo que creen que debe de ser mejorable o añadido (documentando todo el *feedback* recibido) y a crear la documentación del propio título.

4.4. Coste del proyecto

Durante un periodo de trabajo de 15 meses (casi dos años si no contamos los meses sin realizar grandes cambios en la práctica), hemos empleado 1040 horas en la realización del mismo. El único recurso necesario es el personal, dado que no necesitamos comprar nada de hardware ni ninguna licencia a mayores. Por lo tanto, el coste total del proyecto, suponiendo que el programador trabajará a tiempo completo y cobrará 1200 euros al mes (con una media de 5 euros la hora, contando fines de semana y festivos), sería de 5200 euros.

Capítulo 5

Análisis de Requisitos globales

En este capítulo explicaremos el proceso de análisis de requisitos llevados a cabo para la elaboración de la aplicación y toda la información recibida por la comunidad así como las decisiones tomadas en base a otros proyectos similares al nuestro.

5.1. Consultas con la comunidad

A la hora de realizar las consultas con la comunidad hemos decidido ir a una charla de la ONCE para recabar información sobre las dificultades que los invidentes se encuentran a la hora de utilizar diferentes dispositivos y programas. También hemos preguntado a personas daltónicas para que nos guiaran sobre cómo se deberían de realizar juegos sin que ellos se vean afectados por su diseño.

Ambas consultas, así como el resultado obtenido de las mismas, se han especificado en la sección [2.3](#)

5.1.1. Resumen de las peticiones recibidas

Fácil cambio de color de la interfaz La interfaz gráfica tendrá diferentes colores que diferencien los distintos tipos de enemigos y elementos del juego. Tal y como hemos mencionado en la sección [5.1.3](#), deberíamos de tener esto en cuenta a pesar de que dichos elementos son fácilmente diferenciables.

Descripciones automáticas de todos los elementos posibles Las personas invidentes necesitan tener un feedback auditivo para saber qué es lo que está sucediendo y así poder tomar una decisión razonada en base a la situación en la que se encuentran. Debemos de generar estas descripciones de mejor manera posible para que no sean repetitivas.

Diferentes idiomas Al ser un videojuego en el cual el idioma es esencial, debemos de tener en cuenta la inclusión de otras lenguas.

Utilizar el idioma en nuestro favor Usar elementos de temporalidad o diferentes adjetivos para definir ciertos elementos para que el lenguaje sea parte de la experiencia.

Multiplataforma Tal y como mencionamos en la introducción, nuestro software debe de poder ser ejecutado en varios sistemas operativos (Linux, Mac OS, Windows...).

5.1.2. Cómo hemos abordado el problema de accesibilidad para invidentes en nuestro proyecto

En el proyecto hemos creado descripciones para todos los elementos de la pantalla, por lo que el jugador siempre puede saber dónde se encuentra, qué hay a su alrededor, cuáles son sus características, las del enemigo y las de los elementos equipables, etc. También hemos creado una ventana que se encuentra al lado del juego y donde se van guardando todas las frases generadas, siendo la primera frase la última generada y leyéndose automáticamente por el reproductor de pantalla que esté siendo usado en ese momento (en nuestro caso se trata de *NVDA*). De esta forma, una persona con visión siempre puede leer dicha frase mientras que el jugador invidente puede volver a escucharla las veces que quiera. Además de que el jugador también puede recordar lo sucedido anteriormente gracias a que los mensajes permanecen en la pantalla y pueden ser leídos por el lector de pantalla a usar.

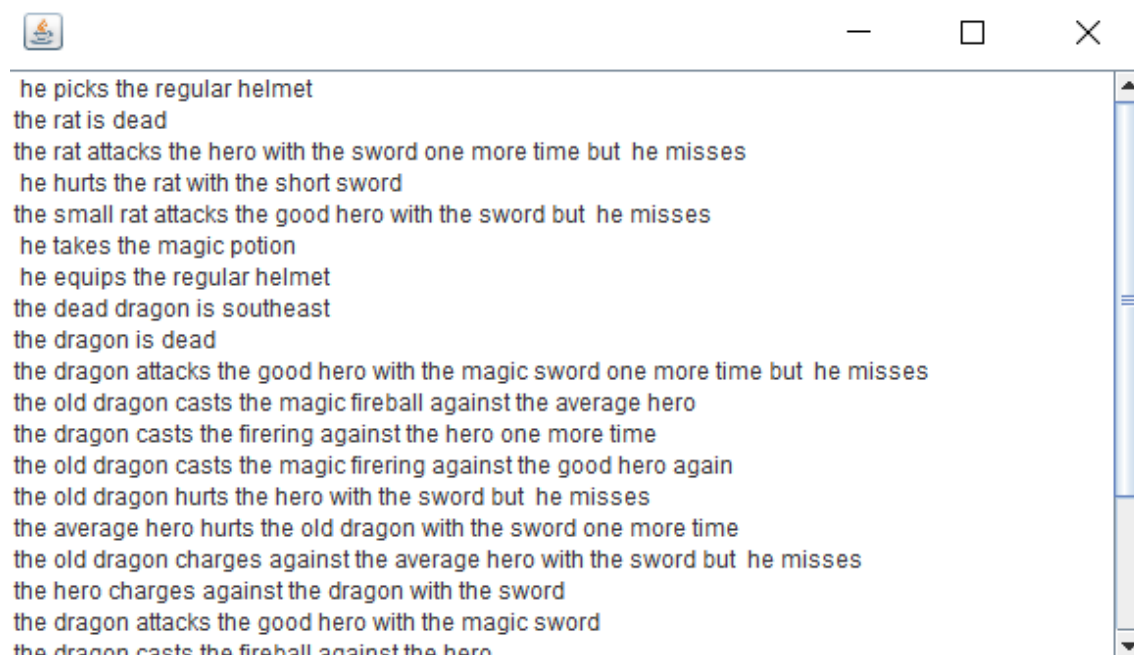


Figura 5.1: Captura de pantalla del area donde mostramos las frases generadas de nuestro juego para los invidentes

5.1.3. Cómo hemos solventado el problema en nuestro proyecto

En nuestro caso, al haber preguntado de antemano a los usuarios, siempre tuvimos desde el primer momento la idea de crear la interfaz gráfica con soporte para daltónicos en mente, a pesar de que, al haber tenido en cuenta a las personas invidentes, cualquier usuario podría jugarlo sin ninguna dificultad usando un lector de pantalla, de la misma forma que lo haría un jugador invidente.

Todos los elementos que se encuentran en la interfaz gráfica están diferenciados con caracteres completamente diferentes por lo que, incluso aunque todos los colores fueran iguales, sería sencillo identificar cada elemento por su forma en vez de por su color.

De todas maneras, hemos creado una opción que cambia la paleta de colores a utilizar y facilita su visualización para aquellos usuarios que sufren de daltonismo.

5.2. Análisis de los elementos del juego

Al ser un *roguelike*, debemos de incluir lo básico del género (aleatoriedad, dificultad, progreso, etc.). Los detalles de los mismos, así como lo que hemos introducido en el proyecto sobre ellos, se encuentran en la sección 2.2.

5.3. Requisitos del aplicativo

Con toda la información obtenida y analizada, creamos una lista con los casos de uso que nuestro proyecto debe de cumplir.

- **Movimiento** Un usuario siempre será capaz de moverse con su personaje a una posición válida dentro de la habitación donde se encuentra.
- **Ataque normal** Cuando el personaje está en la misma posición que un enemigo, éste será capaz de atacar cuerpo a cuerpo.
- **Ataque mágico** Cuando el personaje está a una distancia determinada del enemigo, éste será capaz de realizar un ataque mágico, siempre y cuando tenga suficiencia de maná para el mismo. Si no, el ataque mágico se realizará, pero sin afectar a ningún enemigo (por lo que el usuario perderá maná).
- **Coger elemento** En las habitaciones del mapa habrá varios objetos que se pueden recolectar, así como enemigos que soltarán diferentes objetos.
- **Equipar elemento** Poder equipar un objeto que está en el inventario a nuestro personaje, siempre y cuando no tengamos un mismo objeto ya equipado.
- **Desequipar elemento** De la misma manera, podremos desequipar un objeto que tenemos equipado mientras tengamos espacio en el inventario.
- **Tirar elemento** En algunas ocasiones el jugador no tendrá suficiente espacio para almacenar nuevos elementos, por lo que se podrá tirar objetos del inventario para hacer hueco a aquellos nuevos que queramos recoger.
- **Descripciones** Durante el transcurso del juego podremos generar diferentes descripciones dependiendo de lo que queramos saber. Por ejemplo, lo que el usuario tiene en el inventario, las posiciones a las que nos podemos mover, las descripciones de los enemigos a los que nos enfrentamos, las propias estadísticas de él y de los enemigos, etc.
- **Activación de descripciones numéricas** Algunas de las descripciones nos comentarán posiciones o características de los enemigos que podremos querer escuchar numéricamente (por ejemplo la cantidad de vida de un cierto monstruo) o con palabras (mucho, poca, bastante...), dependiendo de lo que prefiramos.
- **Cambio de colores** Para gente que es daltónica hemos incluido una opción para cambiar el color de la interfaz gráfica.

Al realizar algunas de estas acciones (coger, equipar, desequipar y tirar un objeto, moverse y atacar), un turno será consumido. Al consumir un turno los enemigos realizarán el suyo, por lo que el jugador puede ser atacado o enemigos pueden acercarse a él.

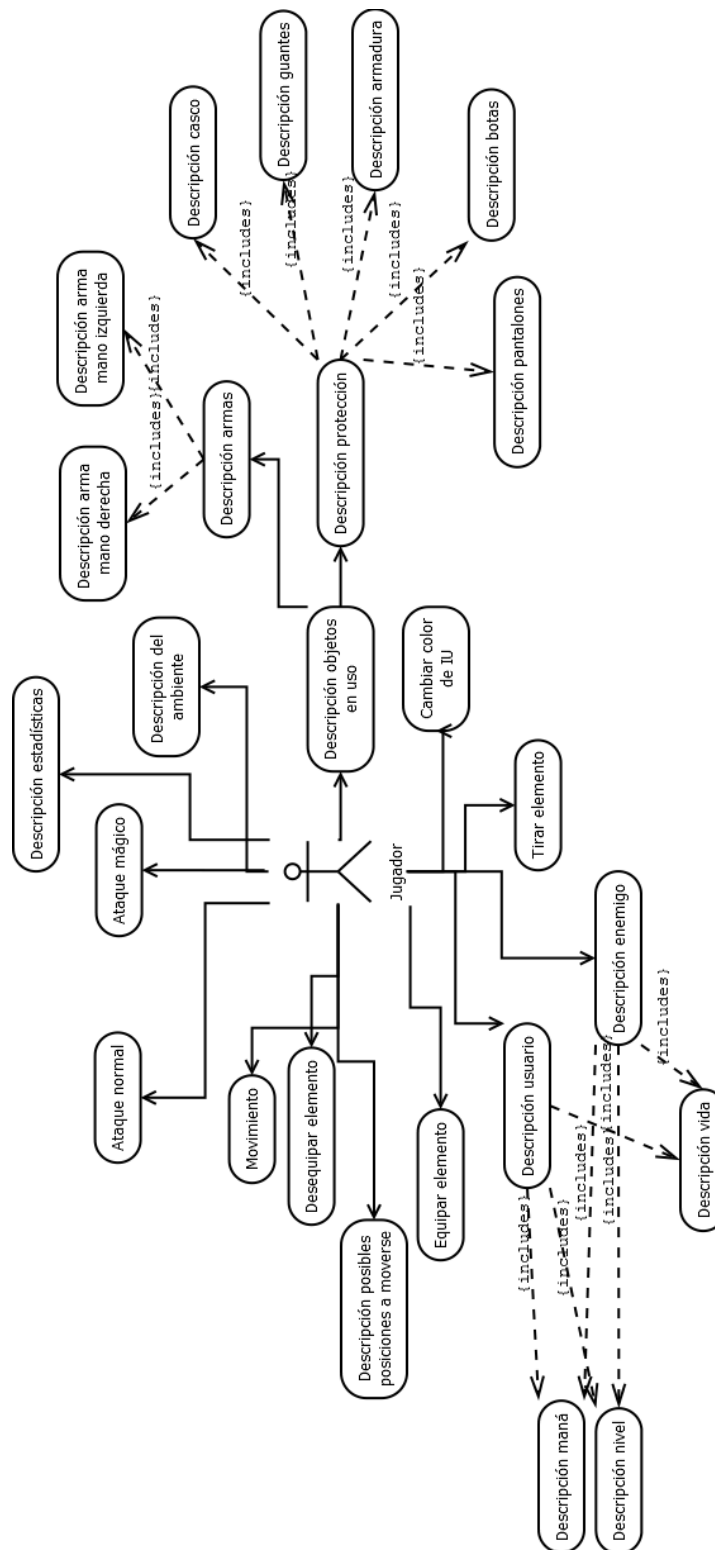


Figura 5.2: Diagrama UML de casos de uso del proyecto

Capítulo 6

Diseño e Implementación

En este capítulo mostraremos los detalles del diseño y la implementación de diferentes partes del juego.

6.1. Gramáticas y frases

La parte de la generación automática de frases y definición de gramáticas es la más relevante del proyecto y la que la diferencia del resto de juegos de similares características. Por ello consideramos esencial mostrar su funcionamiento.

Tal y como se muestra en la figura ??, la parte esencial de esta sección consta de seis clases, cuyo funcionamiento detallaremos a continuación.

6.1.1. Explicación general del funcionamiento

Tenemos dos clases (GrammarSelectorS y GrammarSelectorNP) que se encargan de generar las frases de manera aleatoria en base al nombre o nombres sobre los que queremos obtener dicha frase. La clase GrammarSelectorNP crea sintagmas nominales mientras que GrammarSelectorS crea frases usando dichos sintagmas nominales. Ambas usan diccionarios y gramáticas en un idioma en concreto especificado en el archivo de configuración *language.properties*:

```
language=EN
```

Parte de la dificultad de generar estas frases está en que todos los elementos de la misma deben de coincidir en base a las restricciones del propio idioma. Por ejemplo, los nombres, verbos y determinantes de una frase en español deben de coincidir en género y

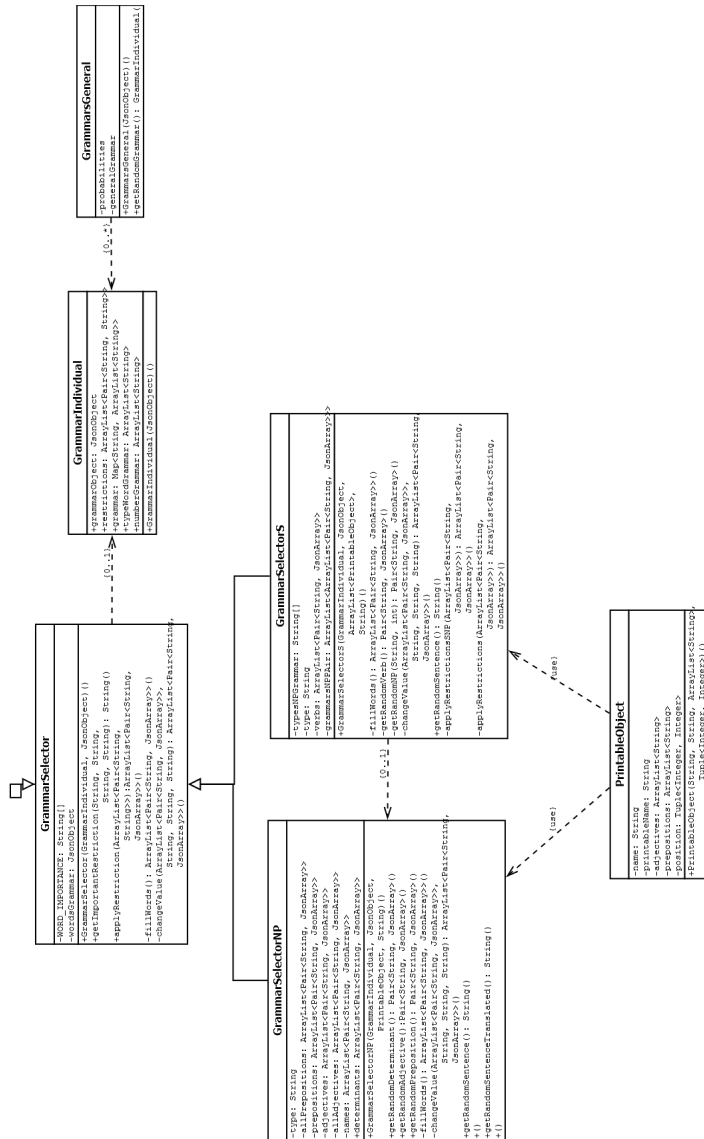


Figura 6.1: Diagrama de clases de las gramáticas

número. Este tipo de restricciones vienen dadas en las gramáticas que están especificadas en archivos JSON y que se comentarán más adelante.

Una vez detectemos que dos de las palabras no coinciden, cambiaremos la que tenga menor relevancia por la contraria dependiendo del tipo que sea (género o número):

```
if (toChange.equals(value1)) {  
    changeToValue = JSONParsing.getElement(restrictions1, type  
        + "opposite");  
    typeChangeToValue = typeFirstRestriction;  
  
} else {  
    changeToValue = JSONParsing.getElement(restrictions2, type  
        + "opposite");  
    typeChangeToValue = typeSecondRestriction;  
}  
this.changeValue(sentenceArray, toChange, changeToValue,  
    typeChangeToValue);
```

De esta manera, siempre que haya una discordancia entre algunas de las palabras de una frase, iteraremos entre toda ella buscando una solución hasta que sea coherente, cambiando las palabras menos relevantes dentro de dicha frase para que se adapten al resto.

La clase `GeneralGrammar`, por su parte, obtiene la información de varias gramáticas (que es como vienen dadas en el fichero, dado que para describir una misma situación puede haber varias gramáticas que funcionen de la misma manera) y dispone de una función que devuelve una gramática individual (de la clase `GrammarIndividual`), que es la que usaremos a la hora de generar la frase en sí. Es decir, cuando queremos generar una frase de una gramática en concreto (por ejemplo cuando un personaje ataca a otro), seleccionaremos una de estas gramáticas al azar de todas las que estén disponibles en el idioma que tenemos (esto lo realiza la clase `GrammarsGeneral`) y luego usamos esa gramática en particular con `GrammarIndividual`. De esta forma no siempre usamos la misma gramática y dependerá de la seleccionada aleatoriamente en `GrammarsGeneral`.

La clase `PrintableObject` es una superclase abstracta de la que heredan todos los objetos que pueden ser representados en el juego. Esta clase se encarga de obligar que dichos objetos tengan ciertas variables como el nombre o la capacidad de traducir su nombre a diferentes idiomas, así como una función que devuelve la posición en la que se encuentra en base al usuario (usado a la hora de describir lo que hay alrededor de un personaje).

Cabe destacar que estas gramáticas, al igual que los diccionarios usados para cada uno

de los idiomas, se obtienen en base a ficheros JSON dados.

6.1.2. *Input* de gramáticas y diccionario

Tal y como hemos mencionado anteriormente, tanto las gramáticas como los diccionarios son archivos JSON que el usuario puede cambiar y que afectará al resultado de las frases generadas.

Para las gramáticas tenemos dos archivos por idioma (tres si también contamos el diccionario). Uno de ellos son las gramáticas con las que creamos sintagmas nominales, mientras que las otras creamos frases usando, en su mayor parte, estos sintagmas nominales.

6.1.2.1. Gramáticas: Sintagmas nominales

Ejemplo de gramáticas de sintagma nominal en inglés:

```
"DETADJN": {
  "GM_1": {
    "S":
      [
        {"DET_1": ""},
        {"ADJ_1": ""},
        {"N_1": ""}
      ],
    "restrictions": [
      {"DET_1.num": "N_1.num"},
      {"N_1.num": "ADJ_1.num"}
    ]
  }
}
```

En estas gramáticas especificamos, primero, el nombre de la gramática (en este caso, DETADJN). Este nombre es usado por el programa y ayudará al usuario a entender el tipo de gramática o grupo de gramáticas que son.

El siguiente nombre es el nombre de la gramática en particular. No es usado en el programa, pero su uso es necesario para poder definir varias gramáticas sobre el mismo árbol (si queremos varias gramáticas de tipo DETADJN, necesitaremos que se especifiquen el nombre de cada una de ellas).

Luego viene el contenido relevante. Primero nos encontramos con S , que es donde se

almacenará la definición de la gramática en sí; y luego *restrictions* que, como su nombre indica, es donde especificaremos las restricciones de dicha gramática.

En la parte de la gramática tenemos, en este caso, *DET_1*, que es el primer determinante (y único) de la gramática, *ADJ_1*, el primer y único adjetivo que tiene dicha gramática y *N_1*, que es el nombre o sustantivo. En las restricciones detallaremos las partes de la gramática que tienen que coincidir. En esta gramática solamente tenemos que el determinante, nombre y adjetivo tienen que ser iguales en número. Es decir, que “the red swords” no sería generada, sino que generaría “the red sword”.

Este es un ejemplo en inglés, cuyas restricciones son más sencillas que en otros idiomas como el español o el gallego, donde los nombres, determinantes y adjetivos no solamente tienen que coincidir número, pero también en género. Por este motivo, para generar el mismo tipo de gramática para estos idiomas necesitaremos hacer lo siguiente:

```
"DETADJN": {
  "GM_1": {
    "S":
      [
        {"DET_1": ""},
        {"N_1": ""},
        {"ADJ_1": ""}
      ],
    "restrictions": [
      {"DET_1.num": "N_1.num"},
      {"N_1.num": "ADJ_1.num"},
      {"DET_1.gen": "N_1.gen"},
      {"N_1.gen": "ADJ_1.gen"}
    ]
  }
}
```

Nótese que no solamente hemos añadido el género a las restricciones (para que no podamos generar frases como “la espada rojo” o “el espada roja”), pero también hemos cambiado el orden del nombre y adjetivo para que se adapten tanto en español como en gallego.

A la hora de cambiar las palabras dispondremos de un array donde somos capaces de ordenar las palabras por importancia. Un sustantivo es más importante que un determinante, por lo que si una de las restricciones no se cumple por culpa de algunos de estos dos elementos, el determinante será en que cambiará para adaptarse al género y número del nombre.

De esta manera podremos adaptar gramáticas a idiomas diferentes de una forma muy fácil y sin necesidad de tocar nada de código.

6.1.2.2. Gramáticas: Frases

Las gramáticas para la generación de frases también usa aquellas de sintagma nominal:

```
"ATTACK": {
  "S1": {
    "S": [
      {"DETADJN_1": ""},
      {"V_1": ""},
      {"DETADJN_2": ""},
      {"SIMPLEPREP_1": ""}
    ],
    "restrictions": [
      {"DETADJN_1.num": "V_1.num"}
    ]
  },
  "S2": {
    "S": [
      {"GENERAL_1": ""},
      {"V_1": ""},
      {"SIMPLE_2": ""},
      {"SIMPLEPREP_1": ""}
    ],
    "restrictions": [
      {"GENERAL_1.num": "V_1.num"}
    ]
  }
}
```

La estructura de esta gramática es idéntica a la mencionada anteriormente. En este caso vemos que dentro de “ATTACK” disponemos de dos gramáticas distintas (este es solamente un ejemplo, en el juego tenemos muchas más disponibles) y éstas llaman a sintagmas nominales como el anterior. Con la primera gramática podríamos generar una frase del estilo “The mighty dragon attacks the brave hero with the sword. En este ejemplo cabe destacar que las restricciones se pueden definir, no solamente entre palabras, pero también entre sintagmas nominales (siempre y cuando sea en comparación con una palabra que pueda ser cambiante, en este caso el verbo) y que los sintagmas nominales que son

creados dentro de esta gramática tienen sus propias restricciones, por lo que siempre serán generadas de manera correcta.

6.1.2.3. Dicionarios

Al igual que las gramáticas, los diccionarios también están divididos por idiomas y son archivos JSON. Éste es un ejemplo de parte de una gramática en inglés:

```
"DET": {  
  "the": [  
    {"num": ""},  
    {"translation": "the"},  
    {"numopposite": "the"},  
    {"genopposite": ""}  
    {"gender": ""}  
  ]  
},
```

El primer elemento, “DET”, especifica el tipo de palabra que es (determinante). El siguiente elemento especifica la palabra en sí (“the”). El resto de elementos estarán en un array, aunque en este caso no importa el orden. El primer elemento en esta lista es “num”, es decir, si el elemento es singular o plural (para esta palabra esta información es innecesaria, por eso es un string vacío) y en “numopposite” guardaremos la palabra en el número contrario (si la palabra es singular, entonces guardaremos la palabra en plural). El segundo es “translation”. Todas las palabras entre los diccionarios serán las mismas o, por lo menos, las que están definidas en inglés también deben de estar en otros idiomas. En este valor almacenaremos la traducción de esta palabra en el idioma del diccionario que estaremos definiendo. “gender” y “genopposite”, al igual que con “num” y “numopposite”, almacenan el género de la palabra y la palabra en el género contrario.

Con los determinantes en inglés no hay mucho cambio, pero en español sí que es bastante diferente:

```
"DET": {  
  "the": [  
    {"num": "sing"},  
    {"translation": "el"},  
    {"numopposite": "los"},  
    {"genopposite": "la"},  
    {"gen": "mas"}  
  ],
```

```
    "la": [
      {"num": "sing"},
      {"translation": "la"},
      {"numopposite": "las"},
      {"genopposite": "the"},
      {"gen": "fem"}
    ],
    "los": [
      {"num": "plural"},
      {"translation": "los"},
      {"numopposite": "the"},
      {"genopposite": "las"},
      {"gen": "mas"}
    ],
    "las": [
      {"num": "plural"},
      {"translation": "las"},
      {"numopposite": "la"},
      {"genopposite": "los"},
      {"gen": "fem"}
    ]
  },
```

En este caso seguimos definiendo “the”, dado que es la clave en inglés y la palabra que se tiene que mantener. Sí que vemos que “numopposite” y “genopposite” apuntan a “la” y “los”, que son las nuevas entradas de determinantes en español. De esta forma siempre obtendremos la palabra que queramos siempre y cuando el programa precise de obtener un tipo de palabra concreta en base a las restricciones que contenga la gramática.

6.2. Otras partes del sistema

Las gramáticas juegan un papel muy importante en el proyecto, pero hay otras partes también relevantes que requieren una atención especial. Aquí mencionamos unas pocas:

6.2.1. Interfaz de usuario para el texto generado

Los invidentes usan diferentes programas que leen el texto que se muestra en la pantalla. Para ello nuestro juego debe de mostrar texto de alguna forma y ser capaz de que el lector

pueda leerlo, lo que no es del todo trivial dado que hay que tener en cuenta diferentes aspectos para que el lector lea lo que queramos y no otras partes que no nos interesan. Más información sobre este tema se encuentra en la sección de instalación [B](#).

6.2.1.1. Primera idea: pop-up

La forma más sencilla de mostrar este texto es generar un “pop-up” cada vez que una frase es generada. De esta forma el usuario se enterará inmediatamente de lo que está sucediendo y, en caso de que haya una persona vidente a su lado, ésta también podrá leer la frase que se ha generado. Además, la frase no desaparecerá hasta que se presione la tecla de intro o se haga click en *Aceptar*, por lo que es muy sencillo reproducirla la cantidad de veces que se desee.

La imagen ?? muestra el aspecto de nuestro *roguelike* con esta idea implementada.

6.2.1.2. Segunda idea: *TextArea*

Tras recibir el feedback decidimos cambiar la forma en la que mostramos al usuario estas frases por tres razones. La primera es que resulta desconcertante para el jugador vidente, dado que no es necesario para él o ella. Esto se podría solventar añadiendo una opción que se permita activar o desactivar esta opción, pero no es la mejor solución para este problema. La segunda razón es que estos “pop-ups” no son un mecanismo de salida óptimo para las salidas rutinarias, como en nuestro caso, y rompe el “flujo de trabajo”. La tercera y última razón es que los usuarios invidentes no suelen usar elementos de este tipo, si no que están más acostumbrados a usar áreas de texto donde se almacenan las últimas frases generadas.

En base a estas ideas decidimos crear un área de texto que permanecerá abierta siempre y cuando el jugador no decida cerrarla (permitiendo a los usuarios videntes no usarla). Una vez que algo suceda en el juego que requiera que se genere una descripción, dicha descripción será enviada al área de texto, el “foco” de las aplicaciones cambiará para que se sitúe en esa misma ventana y el lector de pantalla que usemos leerá dicha descripción. Mientras generemos frases el “foco” seguirá en esa área de texto (las teclas que pulsemos seguirán afectando al juego en sí). El foco solamente volverá al juego cuando pulsemos una tecla que no genere una nueva frase. De esta forma solucionamos todos los inconvenientes que los “pop-ups” causaban a los usuarios y mejoramos la interfaz gráfica y accesibilidad del proyecto.

En ?? se puede encontrar una captura de pantalla donde se muestra el estado final de la parte de la interfaz de usuario que muestra las frases generadas.

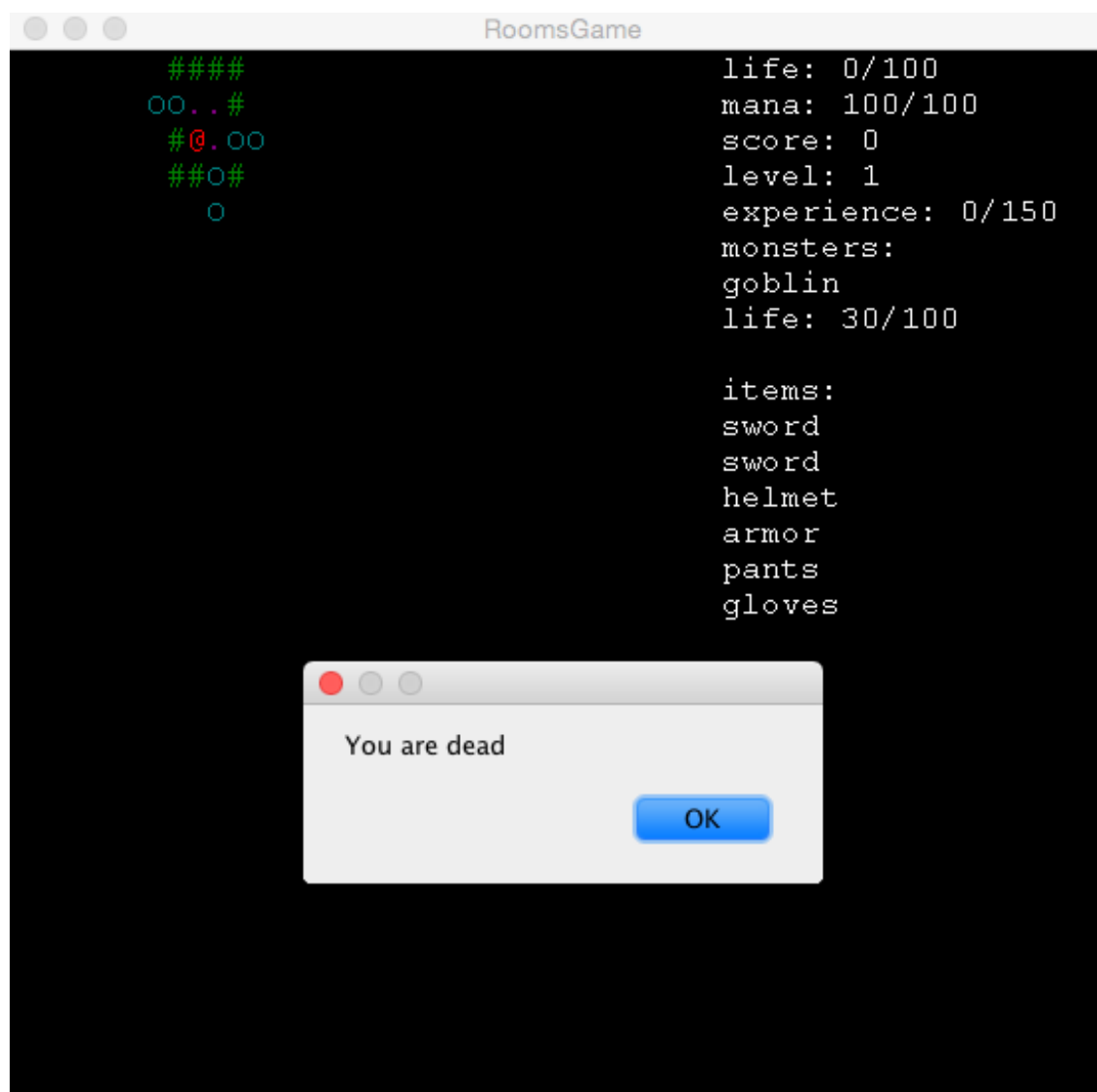


Figura 6.2: Versión definitiva de la interfaz de usuario para el texto generado

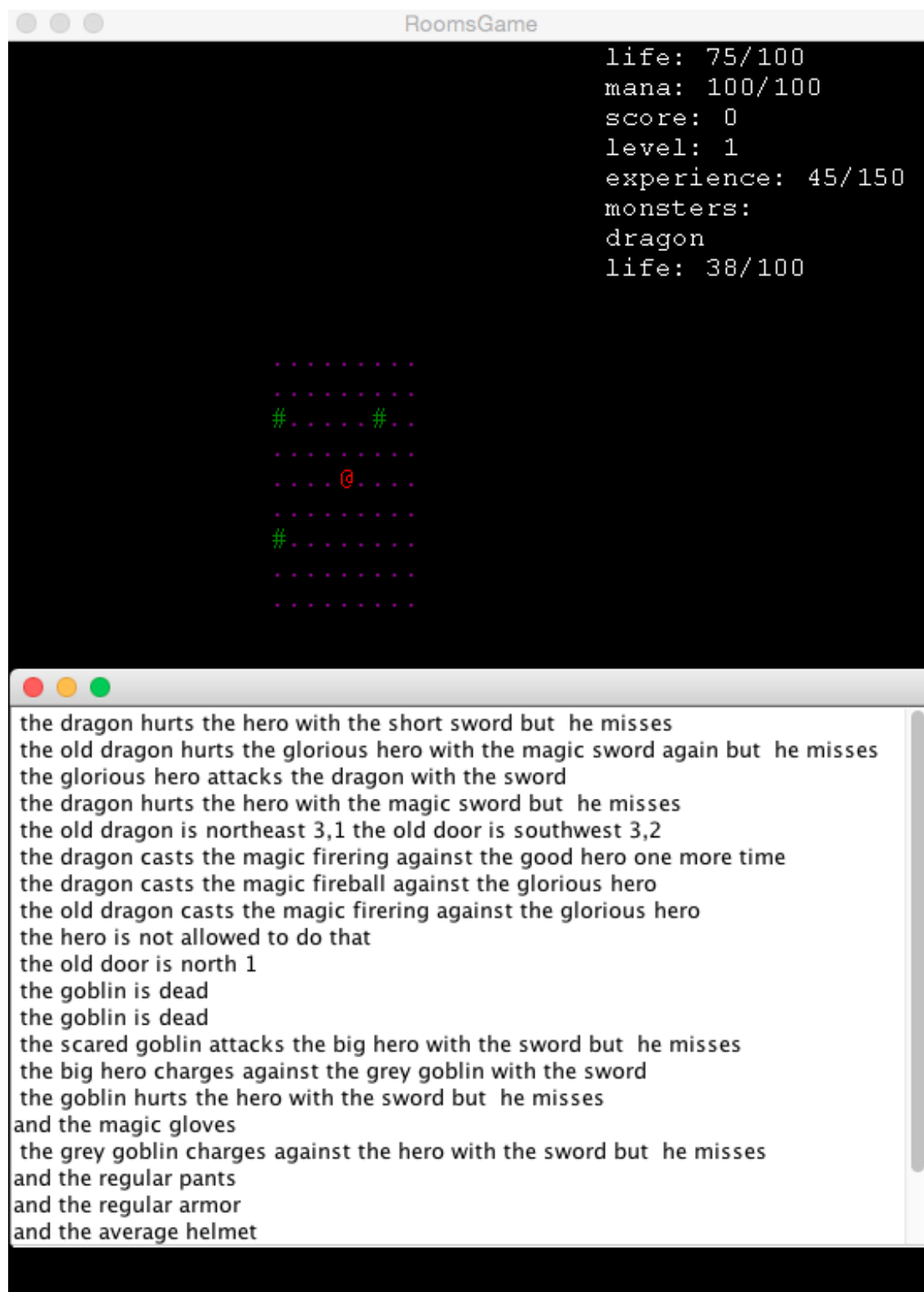


Figura 6.3: Versión definitiva de la interfaz de usuario para el texto generado

6.2.2. Generación aleatoria de mapas y elementos

La generación aleatoria de mapas y elementos dentro del mismo es muy importante en un juego de género *roguelike*. A continuación explicaremos las decisiones tomadas en base a este tema.

6.2.2.1. Primera idea: Generación completamente aleatoria

En un primer momento nuestra decisión fue la de generar todo de manera aleatoria, sin considerar ningún aspecto externo, pero manteniendo la generalidad en el código para poder cambiar su comportamiento en cualquier momento. Esto causaba que algunas mazmorras fueran muy complicadas cuando el jugador todavía no tenía el equipamiento necesario para enfrentarse a dichos enemigos o demasiado sencilla en otros momentos.

Este problema fue mencionado la primera vez que recibimos *feedback* y por ello decidimos cambiarlo por algo un poco más complejo. En el mundo del rol, tener en cuenta ciertas características del usuario para generar elementos externos se denomina *generación de encuentros*.

6.2.2.2. Segunda idea: Generador de encuentros

En vez de generar mapas, enemigos y elementos de manera completamente aleatoria, podemos generarlos en base al nivel que tienen ciertos personajes. Si el personaje que controla el usuario tiene nivel 10, entonces los adversarios que se encuentran deben de ser de un nivel, por ejemplo, entre 8 y 12, mientras que los elementos que los oponentes sueltan al morir (como las espadas y armaduras) también deben de tener un nivel similar para que la progresión tenga sentido y eliminar enemigos tenga un cierto nivel de recompensa.

De esta forma podremos, en base al nivel dado, podremos generar contrincarios con diferentes características que se adapten a lo que necesitamos:

```
Rat rat = new Rat(this.getMap(), this, position, new ArrayList<String>(), level);
```

6.2.3. Comportamiento de los enemigos

Como cabe suponer, los adversarios que nos encontramos en el juego se moverán de diferentes formas, por lo que tendremos que diseñarlo de una manera genérica que nos permita realizar esto de la forma más simple posible. Para ello nos hemos basado en el patrón de diseño *estrategia* porque se adapta perfectamente a nuestros requisitos.

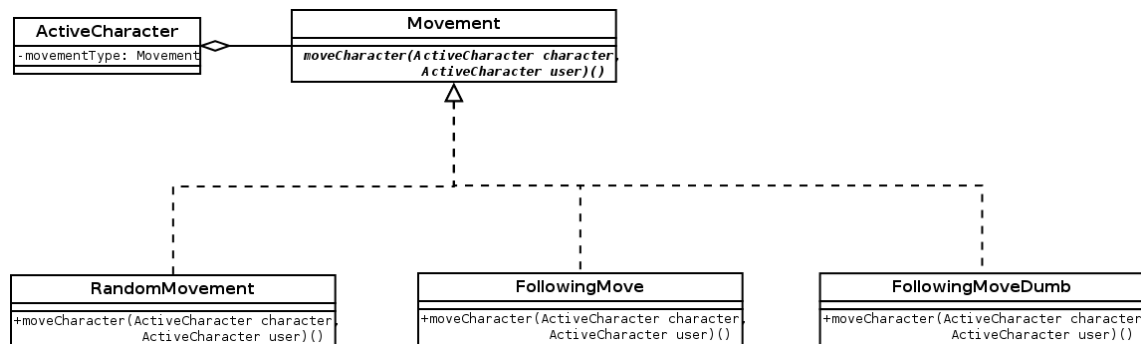


Figura 6.4: Diagrama de clases sobre el comportamiento de los enemigos

Los tipos de movimiento que tenemos en el juego actualmente son los siguientes:

RandomMovement Los enemigos son “pasivos”, es decir, no atacarán a ningún personaje ni tampoco irán hacia él en ningún momento.

FollowingMovementDumb Los contrincantes que tengan este tipo de movimiento son “agresivos”. Seguirán al jugador e intentarán atacarle, pero no se mueven de una forma óptima para lograr su meta, por lo que esquivarlos no suele ser muy complicado.

FollowingMovement Este tipo de movimiento es el más complejo. El enemigo se moverá de manera precisa para llegar lo antes posible al usuario y usará todo tipo de herramientas para derrotarlo (como el uso de magia o atacándole cuerpo a cuerpo).

Crear nuevos tipos de movimientos es una tarea trivial, ya que solamente tendríamos que implementar la interfaz *Movement* con la única función que posee e insertar el código del nuevo tipo de movimiento en él.

En 6.4 mostramos el diagrama de clases que hemos implementado en nuestro sistema y que contiene el patrón de diseño *estrategia*, tal y como hemos comentado.

6.3. Herramientas empleadas

En esta sección hablaremos sobre las tecnologías empleadas en este proyecto y, si cabe, las razones por la que fueron elegidas. En primer lugar describiremos las herramientas y bibliotecas que hemos usado y, en segundo lugar, las herramientas de comunicación con usuarios y *testers*.

Java Lenguaje de programación orientado a objetos cuya primera aparición fue en 1995. Es uno de los lenguajes de programación más utilizados en la industria y una de sus principales características es que es multiplataforma, es decir, puede ser ejecutado en cualquier sistema operativo que tenga la *Java Virtual Machine* instalada sin necesidad de realizar cambios en el código (WORA, *Write once, run anywhere*). Esta ventaja es primordial en nuestro caso, dado que nuestros usuarios potenciales usan una gran variedad de sistemas operativos.

Eclipse Es un IDE (entorno de desarrollo integrado) usado para escribir código en múltiples idiomas. También incluye una serie de *plugins* que facilitan y automatizan muchas de las labores a realizar como el uso de sistema de controles, ejecución de código y tests, herramientas de *debug*, autocompletado de código, etc.

Git Sistema de control de versiones distribuido introducido en 2005 y desarrollado principalmente por Linus Torvalds. Es el control de versiones referencia en la mayoría de empresas y proyectos de software libre gracias a su rapidez y, al ser distribuido, permite trabajar y realizar *commits* del código sin necesidad de conexión a Internet.

GitHub Plataforma de desarrollo colaborativo usada para alojar proyectos usando el sistema de control de versiones Git. La mayoría de proyectos de código abierto lo usan, dado que es gratuito, aunque permite la opción de almacenar el código de forma privada previo pago.

JSON *JavaScript Object Notation*. Es un formato muy usado en APIs para intercambio de datos, similar a XML. En nuestro caso lo usamos para definir las gramáticas y diccionarios de nuestro proyecto, dado que es muy sencillo de leer y especificar. Hay numerosas bibliotecas que nos permiten analizar y trabajar con este formato en Java. En nuestro caso hemos usado *Gson*.

NVDA Lector de pantalla de código libre para Windows que narra el tipo de ventanas y texto que se encuentran en la pantalla, facilitando el uso del ordenador y otros dispositivos a los usuarios invidentes. Orca es, en cierta medida, su equivalente en Linux. Otras alternativas son *BrowseAloud* o *Microsoft Narrator*. Hemos elegido *NVDA* por ser la alternativa libre más usada por los usuarios.

Gson Biblioteca usada para transformar archivos JSON a objetos de Java y viceversa.

JCurses *The Java Curses Library* es una biblioteca para el desarrollo de aplicaciones de terminal para JAVA. Es similar a AWT¹, pero basada en el sistema de ventanas *Curses* de *UNIX*.

Libjcsi Biblioteca de representación gráfica que trabaja sobre JCurses y simplifica la tarea de representar y refrescar elementos del terminal.

6.4. Herramientas de comunicación con usuarios y *testers*

Listas de Correo Las listas de correo son un método de comunicación muy usado por diferentes comunidades, especialmente en el desarrollo de software, que ayudan a los usuarios que participan en ellas a enviar correos a múltiples personas que lo deseen de forma anónima y, al mismo tiempo, tener un historial de las respuestas dadas por los mismos. En nuestro caso la hemos usado para comunicarnos con un grupo de usuarios y desarrolladores de videojuegos para invidentes y recibir *feedback* por parte de la comunidad.

Reddit Web creada en 2005 y que actualmente se encuentra en el top 50 de las más visitadas del mundo. Cuenta con una comunidad gigante que está dividida en muchísimos subgrupos dependiendo del tema a tratar. La hemos usado como una herramienta de *feedback*. Especialmente los *subreddits* de [daltónicos](#), de [personas que sufren de ceguera](#), [desarrolladores de videojuegos](#) y [roguelikes](#).

¹*Abstract Window Toolkit*. Kit de herramientas de interfaz de usuario de la plataforma original de Java

Capítulo 7

Recepción, conclusión y trabajo futuro

En este último capítulo detallaremos la recepción y el *feedback* recibido tras mostrar nuestro producto a la comunidad, la conclusión sacadas de la elaboración del proyecto y el posible trabajo futuro del mismo.

7.1. Recepción y *Feedback*

TODO:

7.2. Conclusión

Realizar un proyecto de estas características no es sencillo. Dejando a un lado la parte técnica y de diseño, que nunca es trivial, en este caso se requiere un gran grado de investigación, análisis, asimilación del *feedback* y determinación para poder sacarlo adelante, pero durante su desarrollo siempre me he encontrado a una comunidad muy ilusionada por su existencia y encantada de colaborar y resolver mis dudas. Es una pena que algo tan esencial como son la mayoría de elementos tecnológicos de hoy en día (y su *software* en particular) todavía no estén adaptados para que toda la parte de la población pueda usarlos y sean dejados de lado, muchas veces por mera ignorancia. Espero que con este proyecto haya gente que se anime a intentar hacer algo similar (o mejorar lo ya creado) y que entre todos podamos formar una sociedad donde no haya tanta discriminación tecnológica.

7.3. Trabajo Futuro

Cuando se crea cualquier tipo de *software*, siempre existen mejoras y nuevas funcionalidades que puede ser añadidas para mejorar lo creado, sobre todo si se trata de un juego de *software libre*, dado que las comunidades de desarrolladores y jugadores suelen ser bastante apasionadas. Esta es la razón por la que, desde un principio, hemos definido lo que queremos hacer como básico para luego incluir otros elementos que no son tan esenciales.

Durante el desarrollo del proyecto se han tenido muchas ideas que hemos ido recopilando e implementando en caso de que las considerásemos necesarias. Actualmente todas estas ideas se encuentran en la página del proyecto en Github¹, donde cualquier persona puede añadir su comentario o incluso realizar el cambio necesario y crear una *pull request* para que sea incluido en el juego final.

Algunas de estas ideas con las que podemos mejorar el juego en el futuro son las siguientes:

Creación de un menú. En la actualidad no tenemos un menú porque podemos realizar todo lo necesario dentro del propio juego. Sin embargo, y a medida que la cantidad de opciones crece, sería conveniente su creación para que nos mostrase lo que podemos cambiar sin tener que entrar en el juego en sí.

Añadir más variedad de enemigos y elementos. La cantidad de enemigos que tenemos no es muy grande y el juego se beneficiaría teniendo más enemigos y objetos con los que interactuar, sin olvidar que deben de escalar de manera apropiada.

Crear un modo historia. El juego actual es libre. Esto quiere decir que las partidas son independientes entre sí y no hay un principio y final definido, sino que el usuario es el que crea, en cierta manera, su historia. No estaría de más tener un modo de juego diferente que lleve al usuario a ciertos niveles y pantallas predefinidas para aquellos usuarios que prefieran este tipo de aventuras.

Crear un tutorial. La información sobre cómo empezar a jugar se encuentra disponible en la página de Github del proyecto, pero no estaría de más la creación de un tutorial o pantalla de inicio que explicase al usuario qué hacer y cómo desenvolverse por los entornos del juego.

¹<https://github.com/dpenas/roomsgame/issues>

Crear un “modo resumen”. Con todas las frases que generamos durante la partida podríamos crear una especie de historia que relatase, en la medida de lo posible, lo que el jugador ha hecho durante dicha partida, dándole cierta importancia a los “hitos” conseguidos durante la misma.

Incluir elementos sonoros. Algunos juegos para invidentes solamente tienen elementos auditivos para informar al usuario sobre lo que tiene a su alrededor. En nuestro caso, al poder crear frases en base a unas gramáticas dadas, no resulta ser algo necesario, pero sí que podríamos crear una opción para que, en vez de usar siempre descripciones, podamos reproducir sonidos a diferentes grados de volumen para informar al jugador sobre distintos elementos.

Añadir más complejidad a las gramáticas. Las frases creadas se basan en gramáticas dadas, pero hay algunas particularidades (como frases reflexivas), que son más complejas de crear. Podríamos introducir esta opción para que la cantidad de frases generadas y su variedad sea todavía mayor.

Añadir más complejidad a los diccionarios. Tener un diccionario propio es necesario, dado que no todos los idiomas disponen del mismo tipo de bibliotecas y su uso limitaría cantidad de idiomas con los que podremos jugar. Sin embargo, si el juego está en inglés o español, sí que podríamos usar alguna biblioteca para que, en vez de usar la palabra que se encuentra en nuestro diccionario, busque un sinónimo en dichas bibliotecas, lo que aumentaría de manera significativa la variedad de las palabras que usamos.

Crear opción de jugar en base a una semilla. Algunos *roguelikes* o *roguelites* como *The Binding of Isaac: Rebirth*², permiten que el jugador introduzca un código que equivale a una semilla de aleatoriedad para que los elementos generados sean en base a esa semilla. Esto permitiría que los usuarios compartan partidas donde todo lo generado sea igual para ambos.

²<http://store.steampowered.com/app/250900>

Apéndice A

Escoger la licencia

Cuando tenemos que escoger una licencia para un programa nuevo debemos de tener en cuenta las licencias de las bibliotecas que hemos usado en el mismo. Las bibliotecas que hemos usado en nuestro proyecto y sus respectivas licencias se mencionan a continuación:

- **Gson** Apache 2.0 license
- **JCurses** GNU Lesser General Public License v3
- **libjcsi** GNU Lesser General Public License v2.1

Como podemos apreciar, Gson usa una licencia Apache 2.0 mientras que JCurses y libjcsi tienen GNU Lesser GPL. La licencia de Apache 2.0 no es compatible con las versiones de GNU Lesser GPL anteriores a la 3 ¹, pero las versiones de GNU Lesser GPL son compatibles entre sí. Por este motivo decidimos usar GNU General Public Licence v3, dado que es compatible con todas las licencias de las librerías que hemos usado.

¹<http://www.apache.org/foundation/license-faq.html#GPL>

Apéndice B

Instalación e Instrucciones

El *roguelike* es software libre y el código fuente se puede encontrar en Github¹, al igual que varias versiones ejecutables. Dichas versiones ejecutables contienen un archivo .jar que solamente requiere tener una versión de JRE²³ superior a la 6 instalada en el sistema a usar.

Para su ejecución basta con hacer doble clic en el archivo .jar o ir al directorio donde se encuentre dicho archivo e introducir:

Fragmento de Código B.1: Comando para la ejecución del videojuego

```
java -jar game.jar
```

Para cambiar el idioma del proyecto se debe de localizar el archivo languages.properties y cambiar el idioma a ES, GL o EN para obtenerlo en español, gallego o inglés, respectivamente. También es posible cambiar las teclas del propio juego. Las que vienen por defecto se puede encontrar en la wiki del proyecto.⁴.

En algunas ocasiones las frases generadas no se leen directamente. Esto viene causado porque no tener activado el *Java Access Bridge* o no está instalado la versión correcta (se recomienda tener instalada la versión de 32 y 64 bits para evitar problemas). En sistemas Windows *Java Access Bridge* se puede activar fácilmente de la forma siguiente:

- Ir a **Start** → **Control Panel** → **Ease of Access** → **Ease of Access Center**
- Seleccionar **Use the computer without a display**

¹<https://github.com/dpenas/roomsgame>

²<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jre8-downloads-2133155.html>

³Java Runtime Environment

⁴<https://github.com/dpenas/roomsgame/wiki>

- En la sección **Other programs installed**, seleccionar: **Enable Java Access Bridge**

Estas instrucciones deberían de servir para Windows Vista y posteriores. En caso contrario, también se podrá hacer:

```
%JRE_HOME%\bin\jabswitch -enable
```

donde *%JRE_HOME%* es el directorio donde Java está instalado.

Para otros sistemas operativos será necesario la descarga y activación de manera manual.

5

⁵<http://www.oracle.com/technetwork/articles/javase/index-jsp-136191.html>

Apéndice C

Bibliografía

- [Bec02] Kent Beck. *Test Driven Development: By Example*. 2002.
- [CDM99] Hinrich Schütze Christopher D. Manning. *Foundations of Statistical Natural Language Processing*. 1999.
- [CNB14] CNBC. Digital gaming sales hit record \$61 billion in 2015: Report. <http://www.cnbc.com/2016/01/26/digital-gaming-sales-hit-record-61-billion-in-2015-report.html>, 2014.
- [DJ08] James H. Martin Daniel Jurafsky. *Speech and Language Processing*. 2008.
- [EG⁺95] Richard Helm Erich Gamma et al. *Elements of Reusable Object-Oriented Software*. 1995.
- [fou12] The Ablegamers foundation. A Practical Guide to Game Accessibility. http://www.includification.com/AbleGamers_Includification.pdf, 2012.
- [Gam16] PC Gamer. Steam games market worth \$3.5 billion in 2015. <http://www.pcgamer.com/steam-games-market-worth-35-billion-in-2015/>, 5 de Enero, 2016.
- [Git] Git. Git Documentation. <https://git-scm.com/documentation>.
- [Goo16] Owen S. Good. EA exec's remarks shine a light on Xbox One sales. <http://www.polygon.com/2016/1/30/10876042/ps4-xbox-one-sales-lifetime-million>, 30 de Enero, 2016.
- [JS] Ken Schwaber Jeff Sutherland. Scrum Guides. <http://www.scrumguides.org/>.

-
- [NH01] Jana Halford Neal Halford. *Swords & circuitry: a designer's guide to computer role playing games*. 2001.
- [Ora] Oracle. Java Documentation. <https://docs.oracle.com/javase/7/docs/api/>.
- [Pou84] Jerry Pournelle. New Machines, Networks and Sundry Software. http://archive.org/stream/byte-magazine-1984-03/1984_03_BYTE_09-03_Simulation#page/n47/mode/2up, 1984.
- [Rad12] Roguelike Radio. Designing for the Visually Impaired. <http://www.roguelikeradio.com/2012/10/episode-48-designing-for-visually.html>, 2012.
- [Sar16] Samit Sarkar. PS4 sales surpass 35.9M units worldwide. <http://www.polygon.com/2016/1/5/10717142/ps4-lifetime-sales-35-9-million-holiday-2015>, 5 de Enero, 2016.
- [The14] Theesa. Games: Improving the Economy. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/11/Games_Economy-11-4-14.pdf, 2014.