



Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Granny's Bloodbath Segunda presentación

Manuel De la Calle
Jose Marente
David Saltares

Abril de 2010



Índice de contenidos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

- 1 Introducción
- 2 Planificación
- 3 Modelado
- 4 Ingeniería y calidad
- 5 Algoritmo general
- 6 Arte y diseño
- 7 Metodología
- 8 Herramientas
- 9 El blog



¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Historia

La protagonista es una abuelita octogenaria que vive plácidamente en su casita situada en una agradable zona residencial. Todo iba de maravilla hasta que se ve invadida por terribles zombis



¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Historia

La protagonista es una abuelita octogenaria que vive plácidamente en su casita situada en una agradable zona residencial. Todo iba de maravilla hasta que se ve invadida por terribles zombis

Mecánica

- Plataformas de acción sorteando obstáculos y eliminando a todos los zombies que podamos



¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Historia

La protagonista es una abuelita octogenaria que vive plácidamente en su casita situada en una agradable zona residencial. Todo iba de maravilla hasta que se ve invadida por terribles zombis

Mecánica

- Plataformas de acción sorteando obstáculos y eliminando a todos los zombies que podamos
- Munición y powerups (dentadura y pastillas para la tensión)



¿De qué va Granny's Bloodbath?

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Historia

La protagonista es una abuelita octogenaria que vive plácidamente en su casita situada en una agradable zona residencial. Todo iba de maravilla hasta que se ve invadida por terribles zombis

Mecánica

- Plataformas de acción sorteando obstáculos y eliminando a todos los zombies que podamos
- Munición y powerups (dentadura y pastillas para la tensión)
- Ampliación de niveles por la comunidad



WBS	Nombre	Trabajo	Semana 10, 2010							Semana 11, 2010							Semana 12, 2010							Semana 13, 2010							Semana 14, 2010							Semana 15, 2010							Semana 16, 2010							
			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	Planificación	2d	David, Jose, Manuel																																																	
2	Análisis	5d																																																		
2.1	Brainstorming	1d	David, Jose, Manuel																																																	
2.2	Recopilación de requisitos	2d	David, Jose, Manuel																																																	
2.3	Recursos necesarios	2d	David																																																	
3	Arte	98d																																																		
3.1	Personaje	10d	David, Jose, Manuel																																																	
3.2	Enemigos	20d	David, Jose, Manuel																																																	
3.3	Objetos	10d	David, Jose, Manuel																																																	
3.4	Escenario	20d																																																		
3.5	Menús y HUD	7d																																																		
3.6	Escenas intermedias	10d																																																		
3.7	Efectos de sonido	7d	Manuel																																																	
3.8	Música	7d	Jose																																																	
3.9	Voz del narrador	7d																																																		
4	Desarrollo	150d																																																		
4.1	Motor básico	30d	David, Jose, Manuel																																																	
4.2	Managers	25d	David, Jose, Manuel																																																	
4.3	Protagonista, enemigos y objetos	30d																																																		
4.4	Niveles	15d																																																		
4.5	Colisiones	5d																																																		
4.6	Escenas	15d																																																		
4.7	HUD	15d																																																		
4.8	Menús	15d																																																		
5	Pruebas	31d																																																		
5.1	Unidad	11d																																																		
5.2	Integración	10d																																																		
5.3	Jugabilidad	10d																																																		
6	Presentaciones	12d																																																		
6.1	Preparar 1ª Presentación	2d	David																																																	
6.2	Preparar 2ª Presentación	2d																																																		
6.3	Preparar 3ª Presentación	2d																																																		
6.4	Preparar Presentación final	6d																																																		



Planificación actualizada

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

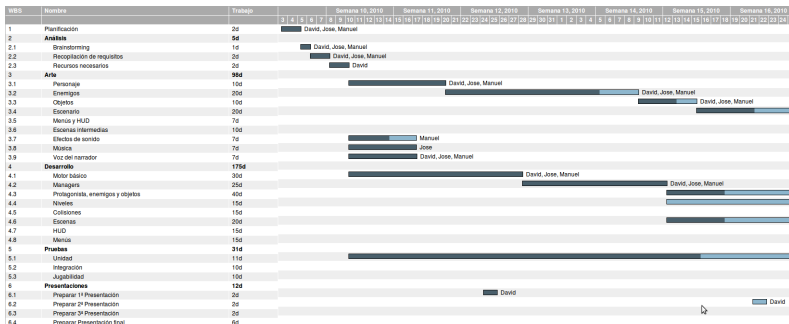
Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Llevamos un ritmo aceptable. El proyecto avanza según lo previsto.



Brainstorming

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



La lluvia de ideas alocadas

- Hablar de cómo queríamos que fuera el juego



Brainstorming

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



La lluvia de ideas alocadas

- Hablar de cómo queríamos que fuera el juego
- Enumerar ideas sin pensarlas demasiado



Brainstorming

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



La lluvia de ideas alocadas

- Hablar de cómo queríamos que fuera el juego
- Enumerar ideas sin pensarlas demasiado
- Pensar en frío las ideas nombradas



Brainstorming

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



La lluvia de ideas alocadas

- Hablar de cómo queríamos que fuera el juego
- Enumerar ideas sin pensarlas demasiado
- Pensar en frío las ideas nombradas
- Seleccionar las definitivas y retocarlas



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades
- Nos evitaría confusiones futuras



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades
- Nos evitaría confusiones futuras
- Nos permitió saber desde el principio que recursos necesitaríamos:



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades
- Nos evitaría confusiones futuras
- Nos permitió saber desde el principio que recursos necesitaríamos:
 - Niveles



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades
- Nos evitaría confusiones futuras
- Nos permitió saber desde el principio que recursos necesitaríamos:
 - Niveles
 - Personajes y objetos



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades
- Nos evitaría confusiones futuras
- Nos permitió saber desde el principio que recursos necesitaríamos:
 - Niveles
 - Personajes y objetos
 - Efectos de sonido



Documento de requisitos y recursos necesarios

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Las cosas claras para trabajar bien

- Un documento que especificara claramente cómo queríamos que fuera el juego
- Trataba de ser realista y no sobrepasar nuestras posibilidades
- Nos evitaría confusiones futuras
- Nos permitió saber desde el principio que recursos necesitaríamos:
 - Niveles
 - Personajes y objetos
 - Efectos de sonido
 - Músicas



Diagrama de clases

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

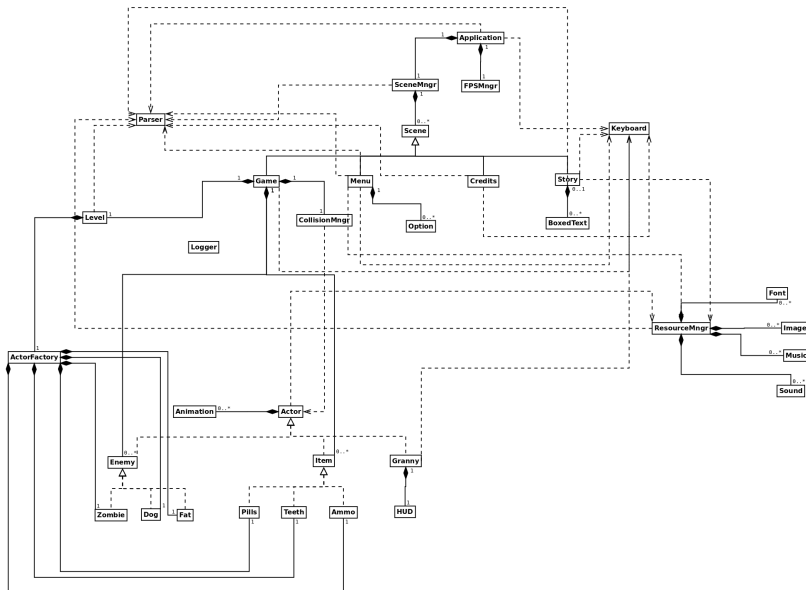
Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog





Granny's Bloodbath Segunda presentación

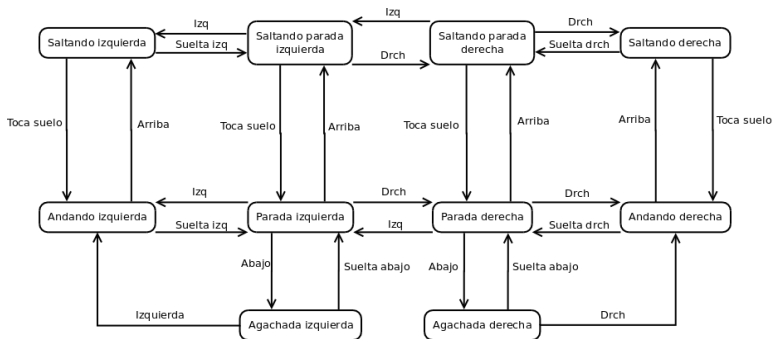




Diagrama de estados de ataque de la abuela

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

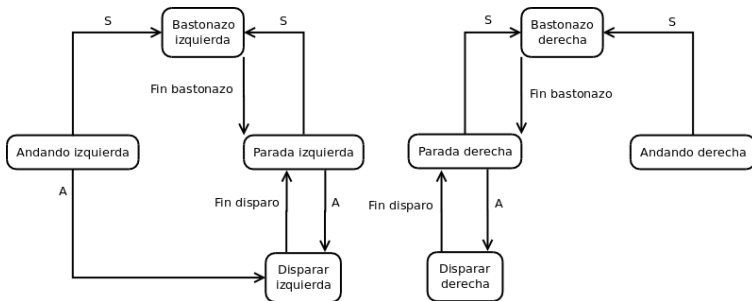
Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog





Secuencia de escenas

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

El juego es facilmente ampliable modificando el fichero que contiene el guion.

Tiene la siguiente estructura:

```
<scenes>
  <scene type="story" path="introduction.xml"/>
  <scene type="level" path="level1.tmx"/>
  <scene type="story" path="battle.xml"/>
  <scene type="level" path="level2.tmx"/>
</scenes>
```




Diagrama de casos de uso

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

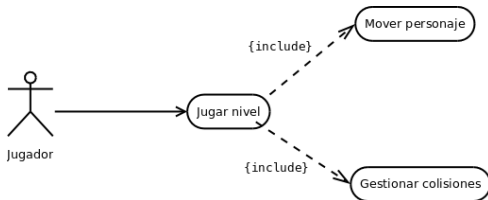
Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog





Caso de uso: Jugar nivel

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Caso de uso: Jugar nivel

Descripción: El jugador mueve al personaje por el nivel hasta que acaba

Actor: Jugador

Precondiciones: El sistema está inicializado

Postcondiciones: El jugador ha terminado el nivel



Caso de uso: Jugar nivel

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Caso de uso: Jugar nivel

Descripción: El jugador mueve al personaje por el nivel hasta que acaba

Actor: Jugador

Precondiciones: El sistema está inicializado

Postcondiciones: El jugador ha terminado el nivel



Caso de uso: Jugar nivel

Escenario principal :

- 1 El jugador desea jugar un nivel
- 2 El sistema carga el nivel, el escenario y los actores
- 3 El jugador mueve al personaje. **Include Mover jugador**
- 4 El sistema mueve a los enemigos.
- 5 El sistema gestiona las colisiones. **Include Gestionar colisiones**
- 6 El sistema comprueba que el personaje sigue con vida
- 7 El sistema muestra la escena en pantalla
- 8 El sistema valida que no se ha llegado al final del nivel y volvemos al paso 3

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Caso de uso: Jugar nivel

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Escenarios alternativos :

- **3-8a** El jugador pausa el juego
 - ① El sistema muestra el menu
- **6a** El personaje ha muerto
 - ① El sistema valida que el personaje tiene vidas restantes
 - ② El sistema reinicia el nivel
- **6a1a** El personaje no tiene vidas restantes
 - ① El sistema muestra la pantalla de 'Game Over'



Caso de uso: Gestionar colisiones

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Caso de uso: Gestionar colisiones

Descripción: Se detectan y dan respuesta a las colisiones del mundo

Actor: Jugador

Precondiciones: Se está jugando un nivel

Postcondiciones: Las colisiones se detectan

Nivel: Subfunción



Caso de uso: Gestionar colisiones

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Escenario principal :

- 1 El sistema valida que no hay colisiones personaje-enemigo
- 2 El sistema valida que no hay colisiones personaje-escenario
- 3 El sistema valida que no hay colisiones enemigo-escenario
- 4 El sistema valida que no hay colisiones bala-personaje
- 5 El sistema valida que no hay colisiones bala-enemigo
- 6 El sistema valida que no hay colisiones personaje-objeto



Caso de uso: Gestionar colisiones

Escenarios alternativos :

- **1a** Colisión personaje-enemigo
 - ① El personaje ataca al enemigo y el enemigo muere
 - **1a** El personaje no ataca y se le resta vida
- **2a** Colisión personaje-escenario
 - ① Se corrige la posición del personaje
- **3a** Colisión enemigo-escenario
 - ① Se corrige la posición del enemigo
- **4a** Colisión bala-personaje
 - ① Se le resta energía al personaje
- **5a** Colisión bala-enemigo
 - ① El enemigo muere

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Caso de uso: Gestionar colisiones

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Escenarios alternativos :

- **6a** Colisión personaje-objeto
 - ① El objeto es una dentadura y aumentan los puntos del personaje
 - **1a** El objeto es un bote de pastillas y aumenta la energía del personaje
 - **1b** El objeto es munición y aumentan las balas del personaje



Separando los datos del código

En todo momento hemos intentado separar el código fuente de los datos de personajes, niveles y escenas.

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

**Ingeniería y
calidad**

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Separando los datos del código

En todo momento hemos intentado separar el código fuente de los datos de personajes, niveles y escenas.

Ventajas

- No hay que recompilar para cambiar ajustes en la jugabilidad (velocidad de personajes, daño de enemigos...)

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Separando los datos del código

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

En todo momento hemos intentado separar el código fuente de los datos de personajes, niveles y escenas.

Ventajas

- No hay que recompilar para cambiar ajustes en la jugabilidad (velocidad de personajes, daño de enemigos...)
- No hay que saber programar para hacer ajustes sobre dichos parámetros (los diseñadores pueden hacer su trabajo)



Separando los datos del código

En todo momento hemos intentado separar el código fuente de los datos de personajes, niveles y escenas.

Ventajas

- No hay que recompilar para cambiar ajustes en la jugabilidad (velocidad de personajes, daño de enemigos...)
- No hay que saber programar para hacer ajustes sobre dichos parámetros (los diseñadores pueden hacer su trabajo)
- El usuario final puede añadir sus propios niveles

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Separando los datos del código

En todo momento hemos intentado separar el código fuente de los datos de personajes, niveles y escenas.

Ventajas

- No hay que recompilar para cambiar ajustes en la jugabilidad (velocidad de personajes, daño de enemigos...)
- No hay que saber programar para hacer ajustes sobre dichos parámetros (los diseñadores pueden hacer su trabajo)
- El usuario final puede añadir sus propios niveles

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Separando los datos del código

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

En todo momento hemos intentado separar el código fuente de los datos de personajes, niveles y escenas.

Ventajas

- No hay que recompilar para cambiar ajustes en la jugabilidad (velocidad de personajes, daño de enemigos...)
- No hay que saber programar para hacer ajustes sobre dichos parámetros (los diseñadores pueden hacer su trabajo)
- El usuario final puede añadir sus propios niveles

Solución

- Todo se lee de ficheros XML



Algoritmo de Application

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

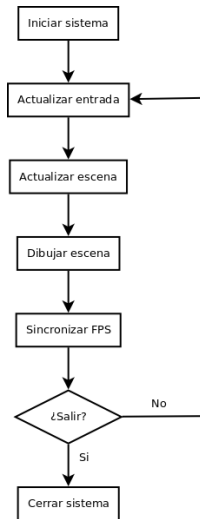
Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog





La abuelita

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Una viuda que quería pasar el resto de sus días en una casa de un barrio residencial. Su descanso se ve interrumpido por una invasión zombie. Coge la escopeta de su difunto marido y sale a arrastrar a tantos como pueda con ella al infierno. Aporta el tono humorístico al juego.

Características y habilidades

- Desplazarse
- Disparar escopeta
- Golpe de bastón
- Agacharse
- Saltar

La bestia en cuestión





La horda

Existen 3 tipos de zombie aunque sólo tenemos diseñados completamente 2 de ellos. El último nos lo reservamos para el futuro.

Características y habilidades

- *Zombie genérico*: El enemigo básico, persigue tonta y lentamente a la abuela.
- *Doberman rabioso*: Inspirado en la saga Resident Evil, pone nervioso a cualquiera.

Los enemigos



Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Los preciados items

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

También habrá 3 tipos de items aunque sólo tenemos terminados 2 de ellos (calma, aún queda tiempo hasta junio).

Características

- *Dentadura postiza:*
¿Qué haría una abuela sin ella? Nos darán puntos.
- *Pastillas para la tensión:*
Imprescindibles para sobrevivir, restauran nuestra energía.

Los tesoros





Los escenarios

Hemos previsto crear 2 escenarios y tenemos diseñado uno de ellos, la casa de la abuelita.

Podéis ver algunas capturas de un posible resultado:



Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Los escenarios

Hemos previsto crear 2 escenarios y tenemos diseñado uno de ellos, la casa de la abuelita.

Podéis ver algunas capturas de un posible resultado:



Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

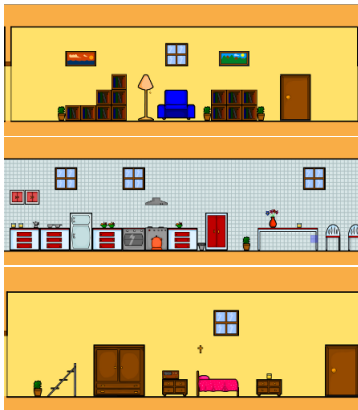
El blog



Los escenarios

Hemos previsto crear 2 escenarios y tenemos diseñado uno de ellos, la casa de la abuelita.

Podéis ver algunas capturas de un posible resultado:



Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed

Narrador

- Nuestras voces narran la historia del juego



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed

Narrador

- Nuestras voces narran la historia del juego
- Cuentan con una distorsión estilo Saw



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed

Narrador

- Nuestras voces narran la historia del juego
- Cuentan con una distorsión estilo Saw



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed

Narrador

- Nuestras voces narran la historia del juego
- Cuentan con una distorsión estilo Saw

Efectos

- Efectos como: bastonazo, disparo, golpes etc.



Música, narrador y efectos

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Banda sonora

- Música obtenida de Jamendo
- Estilo 8-bit, retro
- Autores: Fremito y Ozzed

Narrador

- Nuestras voces narran la historia del juego
- Cuentan con una distorsión estilo Saw

Efectos

- Efectos como: bastonazo, disparo, golpes etc.
- Obtenidos de varias fuentes (indicadas en los créditos).



Forja

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

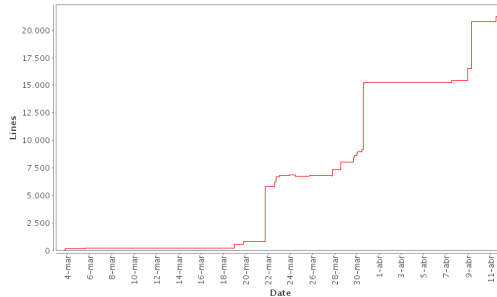
Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

: Lines of Code



Commits

- Un commit por cada cambio realizado (nunca cambiar varias cosas y mandarlas juntas)



Forja

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

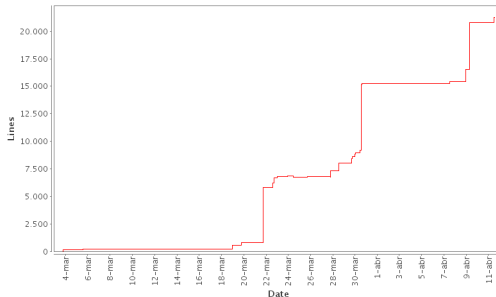
Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

: Lines of Code



Commits

- Un commit por cada cambio realizado (nunca cambiar varias cosas y mandarlas juntas)
- Comentarios indicativos de los cambios



Forja

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

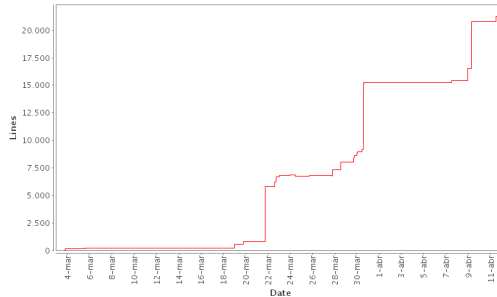
Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

: Lines of Code



Commits

- Un commit por cada cambio realizado (nunca cambiar varias cosas y mandarlas juntas)
- Comentarios indicativos de los cambios
- Casi 90 aportaciones a la forja hasta la fecha



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla
- Todos los elementos públicos documentados



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla
- Todos los elementos públicos documentados
- Ejemplo de uso de cada módulo



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla
- Todos los elementos públicos documentados
- Ejemplo de uso de cada módulo



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla
- Todos los elementos públicos documentados
- Ejemplo de uso de cada módulo

Listas de correo

- Reparto de tareas



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla
- Todos los elementos públicos documentados
- Ejemplo de uso de cada módulo

Listas de correo

- Reparto de tareas
- Organización



Documentación y listas de correo

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Documentación con Doxygen

- Imprescindible que el autor de un módulo escriba la documentación a la vez que desarrolla
- Todos los elementos públicos documentados
- Ejemplo de uso de cada módulo

Listas de correo

- Reparto de tareas
- Organización
- Dudas



Herramientas utilizadas

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

- *Planner*: planificación
- *DIA*: editor de diagramas
- *Latex junto con Beamer*: presentación
- *Blog* (Wordpress): cara pública del proyecto
- *Subversion*: control de versiones
- *Doxygen*: documentación del código
- *Flash*: animaciones
- *Imagemagic*: montaje de animaciones
- *The Gimp*: grafismo
- *Tiled*: editor de escenarios
- *Audacity*: grabación y edición de sonido



Una herramienta para ganar visibilidad

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

<http://grannysbloodbath.wordpress.com>



Publicamos datos sobre nuestro proyecto: avances, dificultades, soluciones etc.



Una herramienta para ganar visibilidad

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

<http://grannysbloodbath.wordpress.com>



Publicamos datos sobre nuestro proyecto: avances, dificultades, soluciones etc.

Algunos datos

- 412 visitas



Una herramienta para ganar visibilidad

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

<http://grannysbloodbath.wordpress.com>



Publicamos datos sobre nuestro proyecto: avances, dificultades, soluciones etc.

Algunos datos

- 412 visitas
- 20 entradas



Fin de la presentación

Granny's
Bloodbath
Segunda
presentación

Manuel De la
Calle
Jose Marente
David Saltares

Introducción

Planificación

Modelado

Ingeniería y
calidad

Algoritmo
general

Arte y diseño

Metodología

Herramientas

El blog

Muchas gracias por vuestra atención, seguiremos en la próxima presentación.