

# **INTRODUCCIÓN (Link Github > <https://github.com/felixartiles/Proyecto-final.git>)**

## **CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

### **1.1 Descripción**

El juidero Es un videojuego que trata sobre un joven que vive en uno de los barrios más peligrosos de RD, este joven trata de sobrevivir y tratar de lograr de llegar al final del juego sin que lo despojen de ninguna de sus pertenencias.

El jugador controla el personaje que ira esquivando los obstáculos (Y a los delincuentes), mientras se mueve a través del mapa.

### **1.2 Motivación**

Como inspiración nos basamos en toda la delincuencia que hay hoy en día en RD.

#### **1.2.1 Originalidad de la idea**

El concepto original fue el día a día que tenemos que pasar muchos dominicanos al salir a las calles y enfrentar los diferentes tipos de peligro.

#### **1.2.2 Estado del Arte**

Basado en una idea original (Ya mencionada antes), durante la clase de programación de videojuego en 2022. Basado en ese principio para evitare el personaje sea acecinado o despojado de sus pertenencias, agregamos más personajes al mapas para que el jugador en algunas zonas no se sienta tan desprotegido.

### **1.3 Objetivo general**

Desarrollar un videojuego que muestre la realidad que viven los ciudadanos de la República Dominicana ante las olas de delincuencia que se vive a diario.

### **1.4 Objetivos específicos**

- Crear un personaje humanoide inspirado en la clase media/baja.
- Mostrar las dificultades que pasa un joven para superarse.

### **1.5 Escenario**

Será un mapa mundo abierto que mostrare las calles, callejones y avenidas de la ciudad de santo domingo, en el prototipo será un mapa incompleto, pero más adelante en el desarrollo iremos ampliando agregando sectores populares de las ciudades.

### **1.6 Contenidos**

- Obstáculos
- Mundo finito
- Enemigos
- Habilidades del personaje

### **1.7 Metodología**

La metodología de desarrollo que implementaremos para la construcción de nuestro videojuego será la SUM.

La metodología SUM tiene como objetivo desarrollar videojuegos de calidad en menor tiempo y costo, así como la mejora continua del proceso para incrementar su eficacia y eficiencia. Pretende obtener resultados predecibles, administrar eficientemente los recursos y riesgos del proyecto, y lograr una alta productividad del equipo de desarrollo. SUM fue concebida para que se adapte a equipos multidisciplinarios pequeños, y para proyectos cortos con alto grado de participación del cliente.

La definición de la metodología se basa en el Software and Systems Process Engineering Metamodel Specification (SPEM), un meta-modelo para describir procesos y metodología desarrollado por el Object Management Group (OMG). Una ventaja de utilizar SPEM es que su estructura permite especificar el proceso de desarrollo de videojuegos sin mencionar prácticas específicas, lo que lo hace flexible y adaptable a cada realidad.

### 1.8 Arquitectura de la aplicación

Se utilizará la herramienta Unity versión 2021.3.5f1 para el desarrollo de niveles, escenarios, personajes, etc. Para la programación de los movimientos y acciones de los objetos que interactúan con el videojuego se utilizará el lenguaje de programación C# con su respectivo IDE, Visual Studio 2019/ Visual Studio Code.

Además de estas herramientas se estarán utilizando Assets de la Assets Store de Unity para el desarrollo de escenarios y personajes.

Para crear diseños básicos utilizamos Canva por su simplicidad y facilidad de crear.

### 1.9 Herramientas de desarrollo

Las herramientas de desarrollo que se utilizaran son:

- Visual Studio Code
- Visual Studio 2019
- Unity Hub
- Unity (Versión 2021.3.5f1)
- Canva
- Windows 10