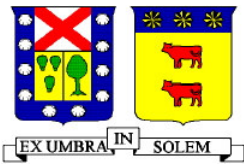


Transchantiago

Seminario de Desarrollo de Software
Presentación Final



Índice

- Esquema de trabajo
- Tecnologías
- Sobre el Proyecto
- Arte
- Demo
- Dificultades
- Conclusiones

Esquema de trabajo

- Duración 5 meses
- Juego de carreras ambientado en la realidad nacional.
- Prototipo de un nivel, con las características más importantes.
- Orientado a Nokia 5300
- Resolución 320 x 240

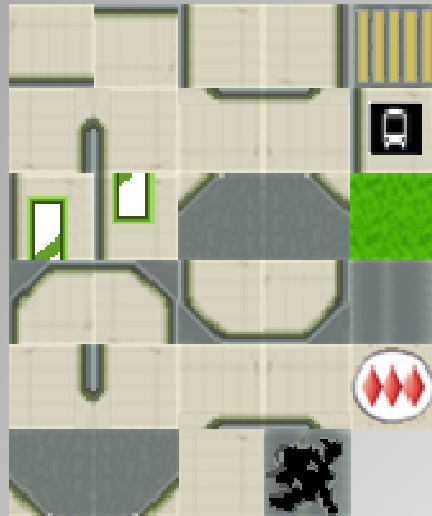
Tecnologías

- Tecnología - J2ME.
- Ide - Netbeans 6.1 / Eclipse.
- Menu - J2ME Polish.
- Editores Tiles - MSPaint, Fireworks.
- Editor de Mapas - Netbeans Game Builder.
- Versionamiento – SVN.

Sobre el Proyecto

- Programación: Menú, Base, Integración de mapas, Colisiones,
- Arte: Prototipos, Tiles, Sprites, Menús.
- Música: Ambiente, Sonidos.
- Documentación: Conceptos, Especificaciones, UML.

Arte



0123456789ABCDEF GHIJKL MNOPQRSTUVWXYZ * # - +

Demo

Dificultades

- Disminuir el tamaño del Juego.
- Diseño de Tiles/Sprites en capas.
- Incorporar J2ME Polish con Netbeans.
- Visibilidad de las Fuentes
- Tamaño de los Mapas

Conclusiones

- Dificultades en traspasar lo ideado a programación dura.
- Con las características implementadas, solo se requiere agregar mayor número de niveles y optimizar.
- El equipo quedo satisfecho con el trabajo realizado.