

Informe Final de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Julio Lagos Carrera

julio.lagos.carrera@gmail.com

Nombre del proyecto:

Garagardo V1.0. Día 24/05/2019.

GitHub: <https://github.com/jLagosCarrera/Garagardo>.

Amazon: App en revisión, te notificaré en cuanto la acepten.

Plataformas de destino:

El juego está dirigido a las plataformas Android 4.1 en adelante, cubriendo así la mayoría del espectro de dispositivos móviles.

Descripción funcional:

Garagardo es un juego en el que debes saciar a sedientos clientes mediante el envío de cervezas a lo largo de una barra de bar.

Los controles son sencillos, deslizando arriba o abajo te cambias de barra y deslizando hacia la barra envías una cerveza a los clientes que se aproximan.

Tienes tres vidas que pierdes si una cerveza llega al final sin que nadie la haya atrapado o si alguien llega al final de la barra.

El menú principal te llevará al resto de pantallas disponibles, la opción de jugar iniciará el juego, la opción de records nos visualizará los records locales, opciones permitirá ajustar el volumen del sonido y de la música, la opción de salir finalizará el juego y la opción de créditos nos mostrará las fuentes utilizadas para el juego.

Descripción técnica:

Para el desarrollo del juego se ha utilizado Unity 2018.3.11f y Visual Studio 2019. Se ha implementado el uso de archivos y de sprites animados en el juego.

No se han podido implementar más niveles ni los servicios de Google Play por una mala planificación temporal.

Problemas surgidos:

Constantes problemas con Unity, era la primera vez que trabajaba con ello y me encontraba muy perdido con cómo funcionaba todo.

Perdí mucho tiempo con un bug en la implementación del swipe, lo estaba usando como un evento y me estaba dando fallos al recrear la escena de juego, acabé usándolo directamente en el Update.

Problemas con el layout de la UI que sigo sin terminar de comprender, en algunos móviles se ve enano y en otros se ve bien, en ordenador se ve bien también.

No pude hacer la aplicación multiplataforma por el input de texto de la pantalla de muerte, no lo hace activo con el clic del ratón, si no, sería también ejecutable en ordenador y se jugaría haciendo clic y arrastrando, como haciendo un desplazamiento en el móvil, vaya.

Tutorial de instalación:

El juego es autoinstalable, va un archivo .apk en el GitHub que te instala directamente la aplicación y a funcionar. Está subiéndose también la aplicación al market de Amazon, en cuanto esté aceptada te notificaré.