Anteproyecto de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma Julio Lagos Carrera

julio.lagos.carrera@gmail.com

Nombre del proyecto:

Garagardo será el nombre del videojuego a desarrollar. Aquí va el enlace a GitHub https://github.com/jLagosCarrera/Garagardo.

Plataformas de destino:

Desarrollo de un videojuego exclusivamente para dispositivos Android desde su versión 5.1 en adelante.

Descripción:

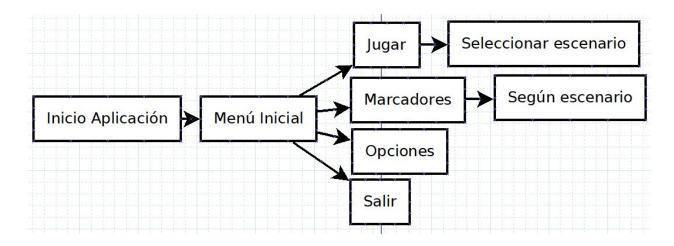
Garagardo es un juego consiste en saciar a sedientos clientes que se aproximan desde el inicio de una barra hasta el final de esta.

Existirán unos escenarios disponibles para jugar y cada uno poseerá sus propios marcadores.

El juego finaliza si un cliente consigue llegar al final de la barra.

Este juego está inspirado en el clásico de arcade llamado "Tapper" y podría verse como una adaptación de este a día de hoy.

Existirán 4 pantallas inicialmente, se ampliarán según los progresos del videojuego.



El menú principal que te llevará al resto de pantallas disponibles, la opción de jugar nos dejará seleccionar un escenario de entre los disponibles, la opción de

marcadores nos visualizará los marcadores de los servicios de Google Play, opciones permitirá habilitar o deshabilitar algunas opciones como el sonido, música o demás y la opción de salir finalizará el juego.

Tecnologías usadas:

Las tecnologías usadas serán el motor gráfico Unity en su última versión estable, Unity 2018.3.11 con su respectivo entorno de trabajo. Para la escritura de los scripts y código del juego se utilizará Visual Studio y C#.

Serán implementados los servicios de Google Play para los marcadores globales. Cualquier nueva implementación en alguna tecnología o servicio en el juego será notificada en el README y por correo electrónico.

Pasos, división temporal:

He estado leyendo sobre los diagramas de Gantt y considero que a un proyecto en solitario se le quedan un poco grandes. De todos modos, haré una tabla similar a la de los diagramas de Gantt indicando trabajos esperados y semanas de trabajo.

La semana inicial de trabajo comenzará el día de comienzo de prácticas, el día 8 de Abril y terminará el día 8 de Mayo para tener un pequeño margen de error para las correcciones.

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 6	Día 7	Día 8	Día 9	Día 10	Día 11	Día 12	Día 13	Día 14	Día 15
Setup entorno de trabajo				144		on teach		0.444		To the same	0.000			e de la composition della comp	
Realizar menús															
Crear un escenario de juego															Ì
Implementar servicios de Google Play															
Crear escenarios adicionales															1
	Día 16	Día 17	Día 18	Día 19	Día 20	Día 21	Día 22	Día 23	Día 24	Día 25	Día 26	Día 27	Día 28	Día 29	Día 30
Setup entorno de trabajo															5
Realizar menús															
Crear un escenario de juego			Ť.		Ť ·				1						
Implementar servicios de Google Play					i i										Ì
Crear escenarios adicionales															