

Resumen del Proyecto:

El objetivo es crear un mod personalizado para Minecraft, utilizando Java y las herramientas del entorno de desarrollo de Minecraft (Minecraft Forge). El mod podrá agregar elementos, bloques, criaturas o mecánicas nuevas al juego, dependiendo del enfoque que decidas.

Estructura del Proyecto:

0. Tutorial:

Antes de crear un mod propio se llevará a cabo un tutorial explicativo para tener conocimientos básicos antes de pensar y programar un mod propio, evitando así posibles dudas durante el desarrollo del proyecto

1. Investigación Inicial:

- **Entender Minecraft Forge:** Investigar cómo funciona Minecraft Forge, que es la plataforma que te permite desarrollar mods. Descargar y configurar Forge en tu entorno de desarrollo.
- **Configurar el entorno:** Instalar y configurar el JDK y Minecraft Forge con el IDE Eclipse, que ya usas para tus proyectos de Java.

2. Definir el Alcance del Mod:

- **Tipo de Mod:** Decidir qué tipo de mod crear. Por ejemplo:
 - Añadir nuevos bloques o materiales.
 - Crear nuevas armas o herramientas.
 - Introducir nuevas criaturas.
 - Implementar nuevas mecánicas o sistemas de juego.
- **Objetivo del Mod:** Definir el objetivo o función principal del mod.
- **Planificación de funcionalidades:** lista de las funcionalidades que se incluirán, como los ítems, mobs o mecánicas nuevas.

3. Diseño del Mod:

- **Estructura del código:** Definir las clases que se necesitará para el mod. Por ejemplo:
 - Clases para los nuevos bloques o ítems.
 - Clases para los eventos o interacciones.

- Clases para nuevos mobs o comportamientos.
- **Recursos adicionales:** Si se implementará texturas personalizadas o sonidos, organizar cómo se implementará (carpeta de texturas, assets, etc.).

4. Implementación del Mod:

- **Inicialización del Mod:** Aprender cómo inicializar el mod y registrarlo en Minecraft Forge.
- **Agregar funcionalidad:** Implementar las características definidas anteriormente, como agregar nuevos bloques, ítems o entidades. Aplica principios de POO para mantener el código organizado y reutilizable.
- **Eventos y mecánicas:** Si el mod incluye mecánicas específicas (por ejemplo, comportamiento de mobs o interacción entre ítems), utilizar los eventos de Forge para controlarlos.

5. Pruebas y Depuración:

- **Pruebas internas:** Ejecutar Minecraft desde el entorno de desarrollo con Forge instalado para probar las funcionalidades del mod.
- **Corrección de errores:** Depurar el código para solucionar problemas o errores que puedan surgir.

6. Documentación:

- **Instrucciones:** Documentar cómo instalar y usar el mod.
- **Comentarios en el código:** Asegurar de agregar comentarios claros que expliquen las funciones clave del código.

7. Presentación Final:

- **Demo del mod:** Preparar una presentación que muestre el mod en acción, resaltando las características principales.
- **Informe técnico:** Incluye un informe donde se explique el proceso de desarrollo.

Supuesto Cronograma:

Mes 1: Familiarización con la creación de mods.

Mes 2: Investigación, configuración de Forge y diseño del mod.

Mes 3: Implementación básica de las funcionalidades principales.

Mes 4: Agregar funcionalidades avanzadas y probar el mod.

Mes 5: Pruebas finales, corrección de errores, documentación y presentación.