IES Francisco de los Ríos

Ciclo Formativo de Grado Superior

Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Proyecto Integrado

Endless Dungeon

Autor: José Ángel Marín Moreno

Tutor: Carlos Serrano

Abril, 2020

Contenido

[1. Descripción del problema 3](#_Toc99452467)

[2. Objetivos del proyecto 3](#_Toc99452468)

[3. Recursos necesarios 3](#_Toc99452469)

[3.1. Recursos de desarrollo 3](#_Toc99452470)

[3.2. Recursos de producción 3](#_Toc99452471)

[4. Planificación temporal 3](#_Toc99452472)

[5. Desarrollo del proyecto 4](#_Toc99452473)

[5.1. Requisitos de la aplicación 4](#_Toc99452474)

[5.2. Diseño de la aplicación 4](#_Toc99452475)

[5.2.1. Diseño de la arquitectura 4](#_Toc99452476)

[5.2.2. Diseño de datos 4](#_Toc99452477)

[6. Manual de instalación 5](#_Toc99452478)

[7. Manual de usuario 5](#_Toc99452479)

[8. Valoraciones y conclusión 5](#_Toc99452480)

[8.1. Evaluación del grado de cumplimento de los objetivos y finalidad 5](#_Toc99452481)

[8.2. Evaluación de la planificación temporal y de la toma de decisiones 5](#_Toc99452482)

[8.3. Posibles mejoras a la solución 5](#_Toc99452483)

[9. Bibliografía 5](#_Toc99452484)

[10. Anexos 5](#_Toc99452485)

[10.1. Código fuente de la aplicación 5](#_Toc99452486)

[10.2. Otros 5](#_Toc99452487)

# 1. Descripción del problema

El proyecto consiste en el desarrollo de un juego rpg donde se mezclaran las mecánicas del combate por turnos y juegos de cartas.

# 2. Objetivos del proyecto

-Desarrollar 3 niveles divididos cada uno en 3 etapas

-Implementar la mecánica de combate por turnos en equipo

-Implementar la mecánica de cartas aleatorias para cada héroe

# 3. Recursos necesarios

# 3.1. Recursos de desarrollo

Se va a utilizar el lenguaje C# para desarrollar los scripts necesarios para que funcione el programa.

# 3.2. Recursos de producción

Para desarrollar el juego se usara el programa de Unity y visual estudio core para desarrollar el código

# 4. Planificación temporal

|  |  |
| --- | --- |
| Semana | Objetivos |
| 21/03/2022----27/03/2022 | Diseño de sprites & desarrollo de mecánica de combate |
| 28/03/2022----01/04/2022 | Desarrollo de combate sin cartas |
| 04/04/2022----10/04/2022 | Implementación de cartas |
| 11/04/2022----17/04/2022 | Implementación de cartas |
| 18/04/2022----24/04/2022 | Desarrollo del nivel 1 |
| 25/04/2022----01/05/2022 | || |
| 02/05/2022----08/05/2022 | Desarrollo del nivel 2 |
| 09/05/2022----15/05/2022 | || |
| 16/05/2022----22/05/2022 | Desarrollo del nivel 3 |
| 23/05/2022----29/05/2022 | || |
| 30/05/2022----05/06/2022 | Corrección de bugs |
| 06/06/2022----12/06/2022 | Documentación proyecto |

# 5. Desarrollo del proyecto

-Desarrollar 3 niveles divididos cada uno en 3 etapas:

-Para desarrollar los 3 niveles que conformaran la demo del producto final primero se desarrollara un prototipo de combate en donde se aplicaran las mecánicas de combate por turnos y las mecánicas de cartas de habilidad que substituirán los movimientos de los héroes en los juegos clásicos de combate por turno.

-Implementar la mecánica de combate por turnos en equipo:

-Implementar la mecánica de cartas aleatorias para cada héroe

# 5.1. Requisitos de la aplicación

# 5.2. Diseño de la aplicación

# 5.2.1. Diseño de la arquitectura

# 5.2.2. Diseño de datos

En el proyecto se usaran distintos tipos de carpetas para guardar los distintos elementos:

-Assets: Guardara las siguientes carpetas:

-Prefabs: En esta carpeta se guardaran todos los objetos usados varias veces en el programa.

-Scenes: En esta carpeta se guardaran las distintas pantallas que se usaran en el juego.

-Scripts: En esta carpeta se guardaran todos los scripts de codificación del juego, dividiéndose entre los destinados al combate, peleadores, habilidades, estados de condición y controladores de la pantalla.

-Sprites: En esta carpeta se guardaran los sprites de los objetos usados en la carpeta prefab.

-Anim: En esta carpeta se guardan las animaciones de los objetos usados en la carpeta prefabs, dividiéndose según son enemigos o heroes

# 6. Manual de instalación

# 7. Manual de usuario

# 8. Valoraciones y conclusión

# 8.1. Evaluación del grado de cumplimento de los objetivos y finalidad

# 8.2. Evaluación de la planificación temporal y de la toma de decisiones

# 8.3. Posibles mejoras a la solución

# 9. Bibliografía

# 10. Anexos

# 10.1. Código fuente de la aplicación

# 10.2. Otros