

# PLD: Herramienta

Jose Miguel Colella (Y1453965B) y  
José Manuel Gómez González (45920481-S)

17 de marzo de 2014

## 1. Alternativas

**PyGame** ■ Página: <http://pygame.org>

- Categoría: biblioteca
- Coste: Licencia GPL
- 3 características destacadas que pueden resultar útiles
  1. Multiplataforma
  2. Se basa en un lenguaje de prototipado (Python)
  3. Facil integración de IA
- 3 limitaciones observadas de cara al videojuego propuesto
  1. Se tiene que programar, no hay ninguna programación visual
  2. Se tiene que integrar un modulo externo para integración de red
  3. Motor de gráficos basado en sprite

**Moleculejs** ■ Página: <http://moleculejs.net>

- Categoría: libreria
- Coste: Licencia AGPLv3
- 3 características destacadas que pueden resultar útiles
  1. Esta integrado en Web asi que todas las plataformas que soportan HTML5 pueden usarla
  2. Soporte para touch
  3. Una biblioteca ligera y no usa librerias externas
- 3 limitaciones observadas de cara al videojuego propuesto
  1. Un proyecto nuevo donde no hay una grande comunidad
  2. Documentación mala
  3. No incluye nada sobre multijugador o IA

**Three.js** ■ Página: <http://threejs.org>

- Categoría: libreria
- Coste: Licencia MIT
- 3 características destacadas que pueden resultar útiles
  1. Documentación con varios ejemplos

2. Herramienta gráfica de apoyo
3. Tiene soporte para 2D y 3D
- 3 limitaciones observadas de cara al videojuego propuesto
  1. Se tiene que usar una librería externa para integrar sonido
  2. Se tiene que integrar módulos externos para IA
  3. Se tiene que instalar módulo externo para integración de multi-player.

## 2. Decisión final

### 2.1. Tabla resumen

A continuación se enumeran todas las características tenidas en cuenta hasta ahora con el fin de confeccionar la tabla:

1. Multiplataforma
2. Orientado a la Web
3. Otros dispositivos de interacción aparte de teclado y ratón
4. Integración IA
5. Integración Red
6. Integración Sonido
7. Soporte 2D
8. Soporte 3D
9. Prototipado rápido
10. Herramientas visuales de apoyo
11. Documentación

La tabla queda de la siguiente forma:

Alternativa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
PyGame	+	—	+	—	—	++	++	—	++	—	++
Moleculejs	++	++	—	—	—	—	—	—	++	++	—
Three.js	++	++	—	—	—	—	++	++	++	+	++

### 2.2. Conclusión

A la vista de los datos de la tabla, la mejor alternativa a considerar para el desarrollo del juego es *Three.js*.