

**UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA**

**FACULTAD DE INGENIERIA**

**Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas**

**GALACTIC ADVENTURE**

Curso: Diseño y Creación de Videojuegos

Docente: Ing. Patrick Cuadros Quiroga

Integrantes:

**Arias Vela, Roger Alex (2015050623)**

**Panty Syhuairo, Juan Carlos (2014049452)**

**Llanque Arisaca, Miguel Angel (2017057431)**

**Tacna – Perú**

***2022***

INDICE

[I. INTRODUCCION 3](#_Toc105220296)

[II. TITULO 3](#_Toc105220297)

[III. AUTORES 3](#_Toc105220298)

[IV. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 3](#_Toc105220299)

[V. OBJETIVOS 3](#_Toc105220300)

[VI. REFERENTES TEORICOS 3](#_Toc105220301)

[a) DIAGRAMA DE CASOS DE USO 3](#_Toc105220302)

[b) DIAGRAMA DE CLASES 3](#_Toc105220303)

[c) DIAGRAMA DE COMPONENTES 3](#_Toc105220304)

[d) ARQUITECTURA 3](#_Toc105220305)

[VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA 3](#_Toc105220306)

[a) TECNOLOGIA DE INFORMACION 3](#_Toc105220307)

[b) METODOLOGIA 3](#_Toc105220308)

[VIII. CONCLUSIONES 3](#_Toc105220309)

# INTRODUCCION

El contexto de creación del videojuego detallado en este proyecto se origina a raíz de pensar en algún tipo de mecánica jugable que involucrase, dentro del videojuego, la interacción con el propio código. Partiendo de esta premisa empecé a pensar ideas que le diesen herramientas al usuario, o jugador en este caso, para poder experimentar de alguna forma los cambios que el mismo efectuase dentro de los elementos del videojuego.

# ADVENTURE GALACTIC

# AUTORES

* Roger A. Arias Vela
* Juan C. Panty Syhuairo
* Miguel A. Llanque Arisaca

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La tecnología de hoy en día nos permite desarrollar cosas increíbles y entretenidas, tanto como para mejorar la calidad de vida de una persona y la forma de divertirse. Con esto en cuenta nace la necesidad de crear entretenimiento virtual; un juego cuya dificultad no sea tan exagerada, que permita al usuario disfrutar un escenario atractivo con un personaje con una movilidad versátil y unos obstáculos nada difíciles subiendo de nivel y dificultad gradualmente.

# OBJETIVOS

* Crear un escenario de otro planeta
* Crear un personaje bien diseñado
* Crear obstáculos para la aventura

# REFERENTES TEORICOS

## DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## DIAGRAMA DE CLASES

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## DIAGRAMA DE COMPONENTES

Diagrama

Descripción generada automáticamente

## ARQUITECTURA

# DESARROLLO DE LA PROPUESTA

## TECNOLOGIA DE INFORMACION

Controladores del jugador

Imagen de la pantalla de una computadora

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Editor de Cámara

Texto

Descripción generada automáticamente

Controlador del enemigo

Texto

Descripción generada automáticamente

## METODOLOGIA

La herramienta utilizada para el desarrollo de este videojuego fue Unity y para editar el código utilizamos Visual Studio, dividiendo todo por paquetes para así mantener un orden en su creación.

# CONCLUSIONES

El escenario creado mostro un paisaje muy entretenido con unos detalles en sus dimensiones ya que el suelo se desplaza hacia arriba en ciertas circunstancias y el personaje parece estar hundiéndose.

El personaje tiene movimientos hacia delante y atrás con movimientos laterales, cumpliendo así con su respectiva condición para el juego.