



Universidad Autónoma de Nuevo León
Facultad de Ciencias Físico Matemáticas



Optimización de Videojuegos

DOCUMENTO DE avance – CHECKPOINT B

TOTEMS OF THE SUN

Docente: Iván Alexis Cantú García

Integrantes:

Cristina Rebollozo Maldonado

Kennya Briseida Almaguer Acuna

Prisila Berenice Luna Delgado

Grupo: 53

Sábado 1 de noviembre de 2025

Reporte de avance – Totems of The Sun

Durante este periodo realizamos varios ajustes y mejoras al proyecto. Principalmente trabajamos en adaptar la escala del entorno y de las estructuras para que se ajustaran mejor al tamaño del personaje principal, que es un gato, tal como se nos indicó en el avance anterior. También importamos el modelo del gato y le asignamos sus animaciones básicas (Idle, Walk y Jump). Además, integramos algunos modelos destruibles, partículas para mejorar la ambientación visual y añadimos tanto el menú principal como el menú de pausa.

Principales mejoras:

- ✦ **Ajuste de escala del escenario y estructuras:** ahora el landscape y los elementos del entorno se adaptan mejor al tamaño del personaje principal.
- ✦ **Implementación del personaje y animaciones básicas:** el gato ya cuenta con su modelo 3D y animaciones funcionales para las acciones principales.
- ✦ **Integración de menús y efectos visuales:** se añadieron el menú principal, el menú de pausa y partículas que complementan la experiencia visual del juego.

Retos técnicos y cómo los resolvimos:

- ✦ **Rendimiento en distintos equipos:** notamos que en dos de las computadoras el juego corría más lento, por lo que decidimos establecer como referencia el equipo con mejor rendimiento para optimizar el proyecto en torno a ese hardware.
- ✦ **Problemas con el repositorio de GitHub:** tuvimos algunas complicaciones al trabajar con el control de versiones, ya que es una herramienta nueva para nosotras. Hemos estado investigando y aplicando soluciones que hemos encontrado en internet para resolver los errores que se presentan sobre la marcha.

Plan para la etapa final del proyecto:

Para la última etapa del proyecto planeamos organizarnos mejor con respecto a los tiempos, considerando también los compromisos y entregas de otras materias, con el objetivo de poder darle a este proyecto la misma atención y dedicación que merece.

En esta fase nos enfocaremos principalmente en implementar la **jugabilidad completa del juego**, es decir, las mecánicas que permitirán al jugador interactuar y avanzar en la experiencia. También queremos **terminar de integrar todos los modelos 3D necesarios**, asegurándonos de que cada uno cumpla con la escala y estilo definidos.

Por último, nos proponemos **cumplir con todos los puntos especificados en la forma de evaluación**, revisando cada criterio para asegurarnos de entregar una versión funcional y completa del juego.