

Juego de plataformas 2D con Unity

Alumno: Kevin Zamora Amela

Asignatura: Programación multimedia y dispositivos móviles

Curso: 2o de DAM (o Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma)

Enlaces a los diferentes videos explicativos (alojados en Youtube):

Entrega nº 1: <https://youtu.be/W4BOJfJhCuY>

Entrega nº 2: https://youtu.be/iX_aDKsT8zs

Entrega nº 3: <https://youtu.be/MtGjBmbhqBY>

Enlace a Github: https://github.com/kevinzamoraa/2oDAM-1T_PMDM-Videojuego_con_Unity/

Funcionalidades desarrolladas:

- Movimiento y animación del jugador (a la hora de correr y de saltar).
- Desarrollo del entorno del juego (fondo y plataformas) mediante 'tilemaps'.
- Implementación de una 'Death Zone o Zona de Muerte', si el personaje sale del mapa y/o se cae de alguna de las plataformas establecidas.
- Habilidad de la recolecta de recompensas/'tokens' por parte de nuestro jugador.
- Creación de enemigos/obstáculos animados, los cuales se encuentran distribuidos a lo largo del nivel y ocasionan también el reinicio del juego.

Problemas y dificultades encontradas:

- Problemas y errores a la hora de que salte nuestro jugador y/o se muera, entre otras funcionalidades, agravados por la ausencia de tiempo para estudiarlos en profundidad y solucionarlos.
- (Principal dificultad) Reducción considerable del tiempo disponible para continuar con el desarrollo del juego, debido a haber comenzado en un nuevo puesto de trabajo a jornada completa.
- Escaso conocimiento de la interfaz del IDE de Unity, así como también de sus opciones, posibilidades y herramientas, necesarias para poder implementar y configurar adecuadamente nuestra aplicación.
- (Dificultad particular y agravante) Debido a mi estado neurológico, también se ha manifestado la imposibilidad de utilizar todo el tiempo disponible a desarrollar/programar, debido a los efectos de mi afectación cerebral.

Anotación/TODO: Espero disponer de más tiempo disponible en un futuro cercano y poder así desarrollando la propuesta de aplicación presentada en su día.