

AVANCE PROYECTO FINAL

Integrantes: Kelvin Paul Puchó Zevallos
Angelo Aldo Pérez Rodríguez
Luis Armando Sihuinta Pérez
Josnick Chayña Batallanes

Profesor: Diego Alonso Iquira Becerra

Fecha de realización: 9 de junio de 2022
Fecha de entrega: 10 de agosto de 2022

Arequipa - Perú

Índice de Contenidos

1. Interfaces de Usuario	1
1.1. Introducción	1
1.2. Elementos para crear una Interfaz en Unity	1
1.2.1. Canvas	1
1.3. Interfaz de Inicio	4
1.4. Interfaz de Carga	6
1.5. Interfaz de Opciones	7
1.6. Enfoque de sonidos	8
1.7. Mecánicas del Juego	8
Referencias	10

Índice de Figuras

1. Espacio de pantalla - Superposición	2
2. Espacio de pantalla - Cámara	3
3. Espacio del mundo	4
4. Background	5
5. Main Menu	5
6. Inspector de Inicio	6
7. Loading Screen	6
8. Main Option	7
9. Inspector de las Opciones	7
10. Inspector del sonido	8
11. Avance del Juego	9

1. Interfaces de Usuario

1.1. Introducción

La interfaz es la forma de comunicarnos con el jugador. Pero en realidad está en todas partes: en el menú principal, en la pausa, en el inventario, en la página de estadísticas, ¡lo envuelve todo! El objetivo es fácil de entender: ofrecer toda la información que necesita el jugador para jugar de una manera fácil y comprensible. Por eso es crítico que sea intuitiva y visualmente agradable, porque muchos jugadores abandonan tras los primeros 30 min. de ‘luchar’ contra la UI.

1.2. Elementos para crear una Interfaz en Unity

Unity UI es un conjunto de herramientas de UI para desarrollar interfaces de usuario para juegos y aplicaciones. Es un sistema de interfaz de usuario basado en GameObject que utiliza componentes y Game View para organizar, colocar y diseñar interfaces de usuario. No puede usar la interfaz de usuario de Unity para crear o cambiar interfaces de usuario en el Editor de Unity.

Esta documentación describe las características de la interfaz de usuario de Unity, como la creación de un lienzo, el posicionamiento y la animación de elementos, la definición de las interacciones del usuario y el ajuste del tamaño de los diseños automáticamente.

1.2.1. Canvas

El lienzo es el área en la que deben estar todos los elementos de la interfaz de usuario. El lienzo es un objeto de juego con un componente de lienzo y todos los elementos de la interfaz de usuario deben ser elementos secundarios de dicho lienzo.

La creación de un nuevo elemento de IU, como una imagen mediante el menú GameObject > IU > Imagen, crea automáticamente un lienzo, si aún no hay un lienzo en la escena. El elemento de la interfaz de usuario se crea como un elemento secundario de este lienzo.

El área del lienzo se muestra como un rectángulo en la vista de escena. Esto facilita la colocación de elementos de la interfaz de usuario sin necesidad de tener la Vista del juego visible en todo momento.

Canvas usa el objeto EventSystem para ayudar al sistema de mensajería.

- **Espacio de pantalla - Superposición:** Este modo de representación coloca los elementos de la interfaz de usuario en la pantalla representada en la parte superior de la escena. Si se cambia el tamaño de la pantalla o cambia la resolución, el lienzo cambiará automáticamente de tamaño para coincidir con esto.

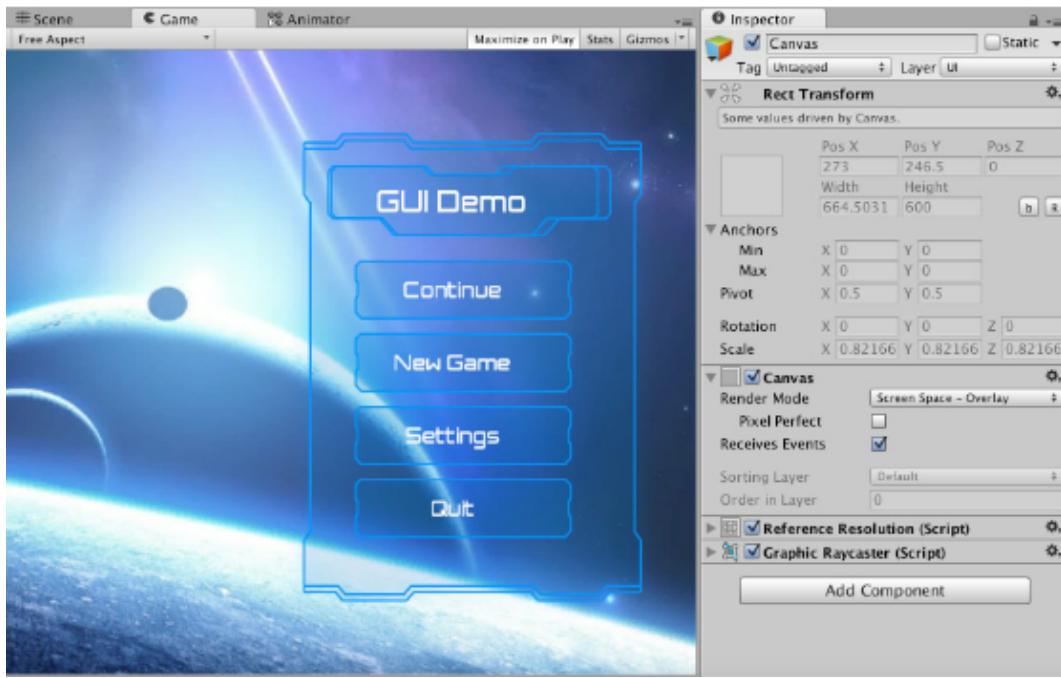


Figura 1: Espacio de pantalla - Superposición

- **Espacio de pantalla - Cámara:** Esto es similar a Espacio de pantalla - Superposición, pero en este modo de representación, el lienzo se coloca a una distancia determinada frente a una cámara específica. Esta cámara representa los elementos de la interfaz de usuario, lo que significa que la configuración de la cámara afecta la apariencia de la interfaz de usuario. Si la cámara está configurada en Perspectiva, los elementos de la interfaz de usuario se renderizarán con perspectiva y la cantidad de distorsión de la perspectiva se puede controlar mediante el campo de visión de la cámara.

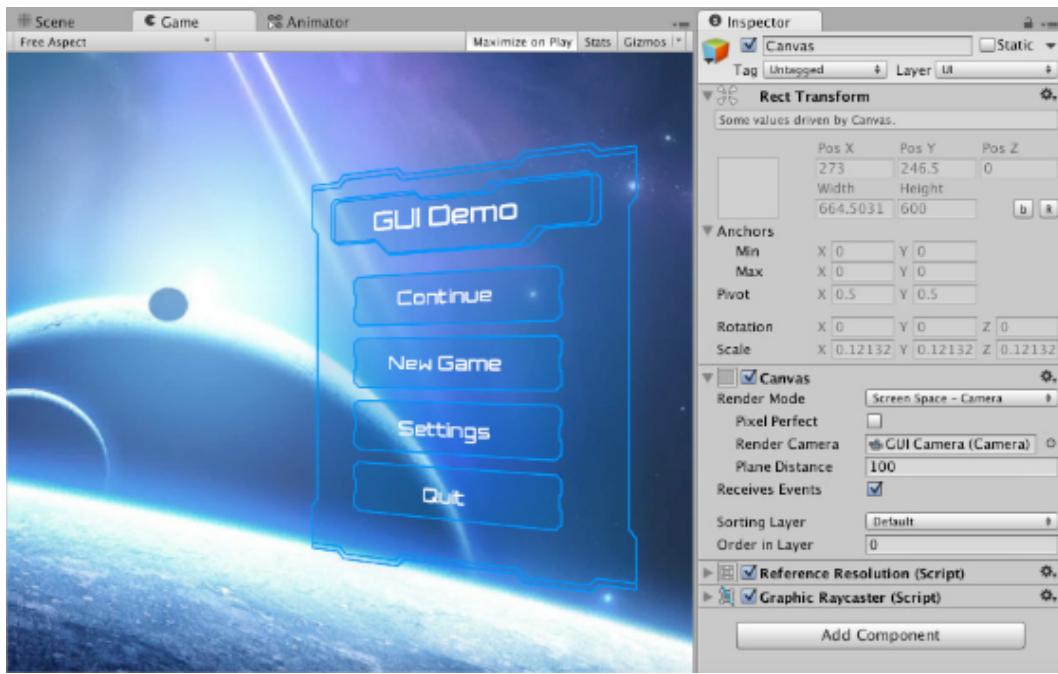


Figura 2: Espacio de pantalla - Cámara

- **Espacio del mundo:** En este modo de renderizado, el lienzo se comportará como cualquier otro objeto de la escena. El tamaño del lienzo se puede configurar manualmente usando Rect Transform, y los elementos de la interfaz de usuario se renderizarán delante o detrás de otros objetos en la escena en función de la ubicación 3D. Esto es útil para las interfaces de usuario que están destinadas a ser parte del mundo. Esto también se conoce como una "interfaz diegética".

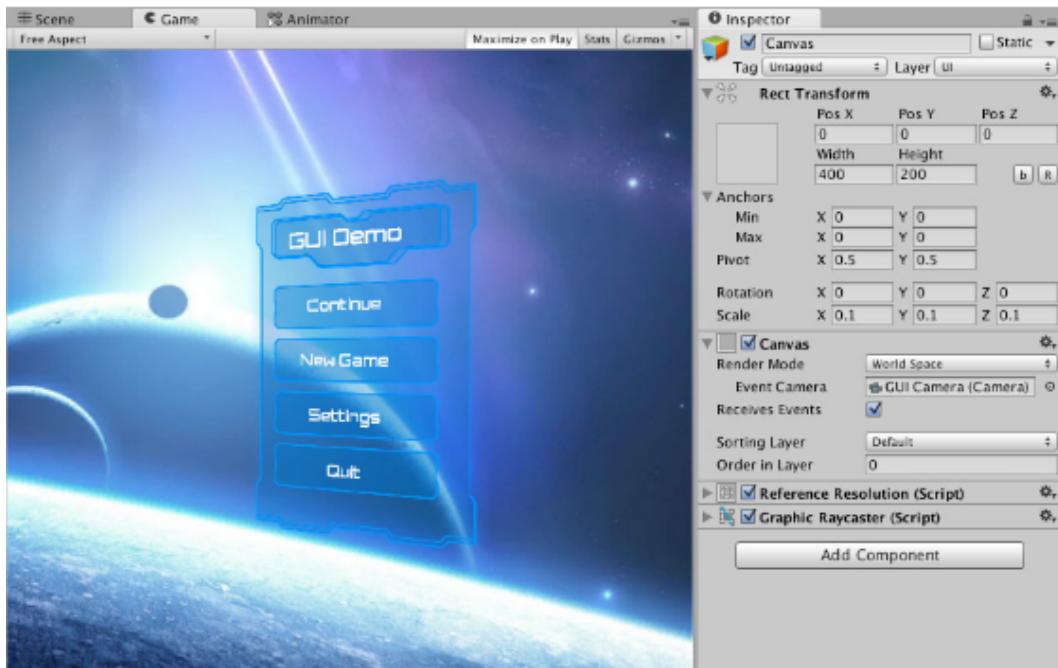


Figura 3: Espacio del mundo

1.3. Interfaz de Inicio

La interfaz de inicio consta de 4 opciones:

- **Inicio:** Iniciara el juego con un menú de carga
- **Opciones:** EL usuario podrá configurar de acuerdo a su comodidad.
- **Créditos:** Interfaz final
- **Exit:** Salir del juego



Figura 4: Background



Figura 5: Main Menu

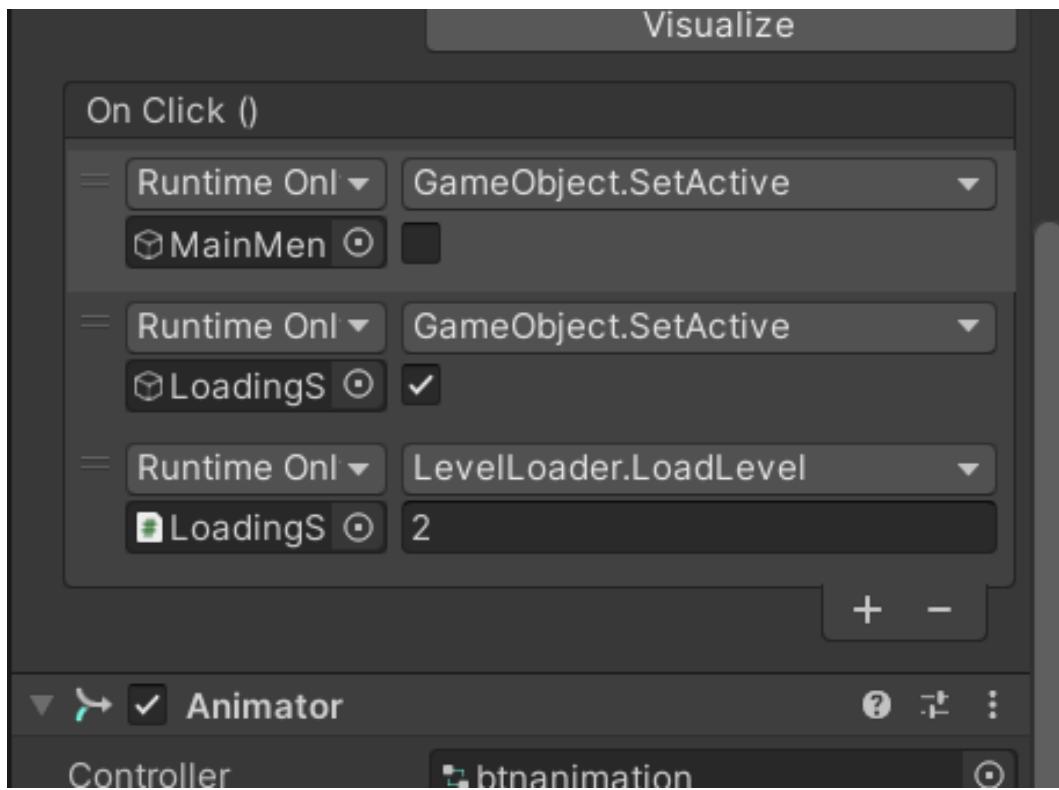


Figura 6: Inspector de Inicio

1.4. Interfaz de Carga

Esta interfaz se mostrara con un periodo de tiempo hasta que el juego se renderice. La interfaz estará compuesta de la imagen del enemigo mas una breve introducción sobre el personaje antagónico.

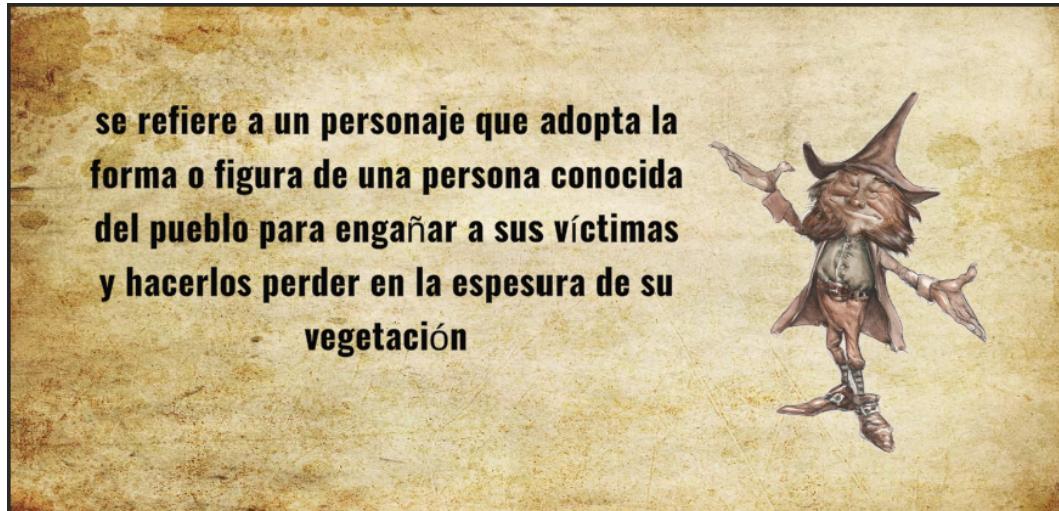


Figura 7: Loading Screen

1.5. Interfaz de Opciones

La interfaz estará dispuesta tanto en el menú de inicio como en el juego cuando el usuario pausee el juego.

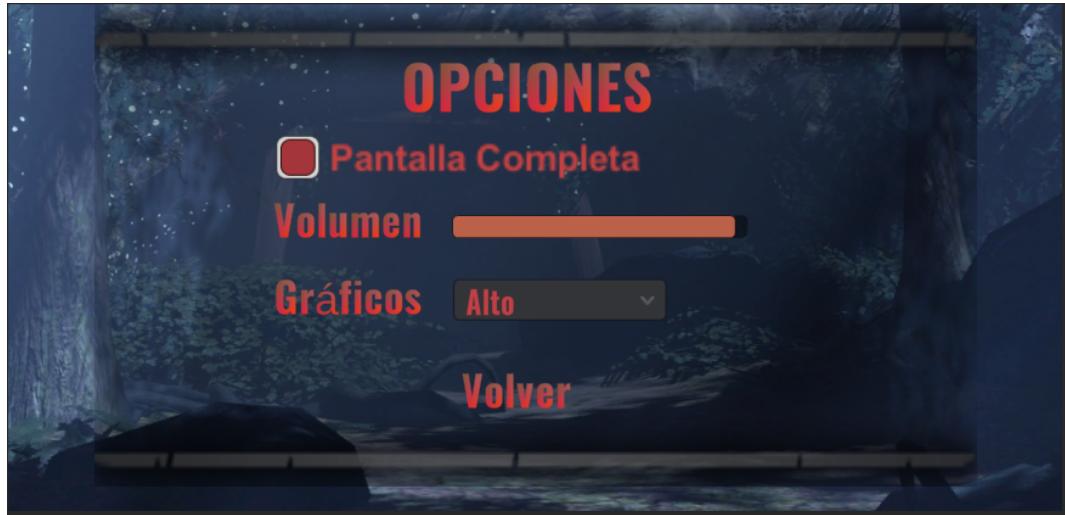


Figura 8: Main Option

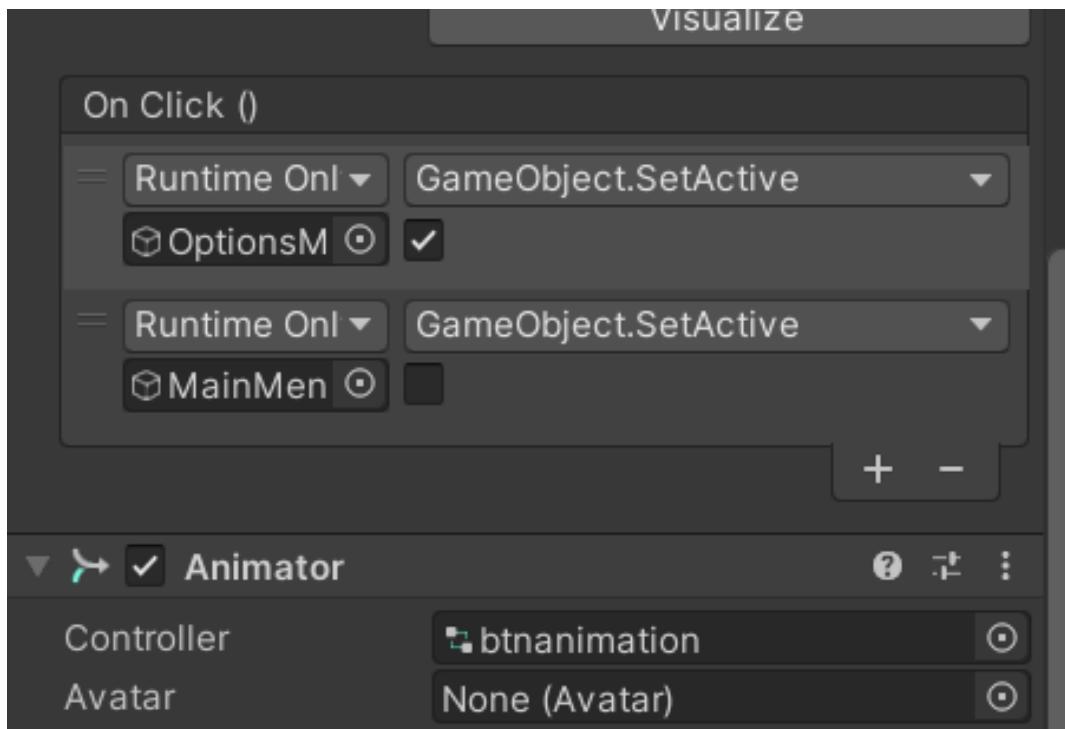


Figura 9: Inspector de las Opciones

1.6. Enfoque de sonidos

El ambiente que se quiere dar es un sonido del amazonas, nublado y lluvioso. Además de que se quiere dar a conocer el sonido de las tribus amazonas junto con una melodía que provoque terror. Los sonidos que se utilizara en el juego son:

- Sonido de la escena de menú de inicio.
- Sonido de pasos del personaje.
- Sonido cuando el usuario coja un objeto.
- Sonido del enemigo.
- Sonido de muerte del jugador.
- Sonido de suspense durante el avance del juego.

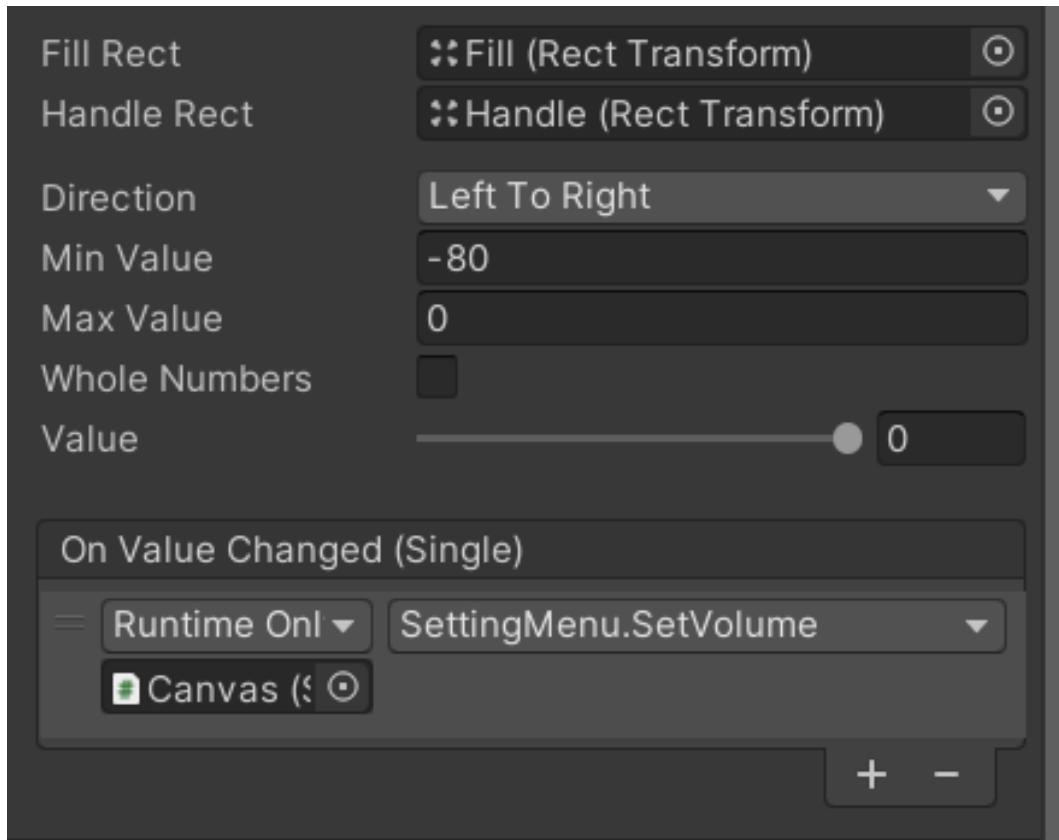


Figura 10: Inspector del sonido

1.7. Mecánicas del Juego

Se enfocan mayormente en la interacción que tendrá el usuario con el ambiente. El objetivo del usuario es recolectar pedazos de mapas que se encuentren en el suelo para poder salir

del bosque o lograr escapar mientras que algo le acecha.

El usuario también tendrá pilas las cuales debe usar con mucho cuidado y no desgastarla mucho. Esto conlleva a que el usuario pueda perderse en el bosque y sera un objetivo facil para el enemigo.

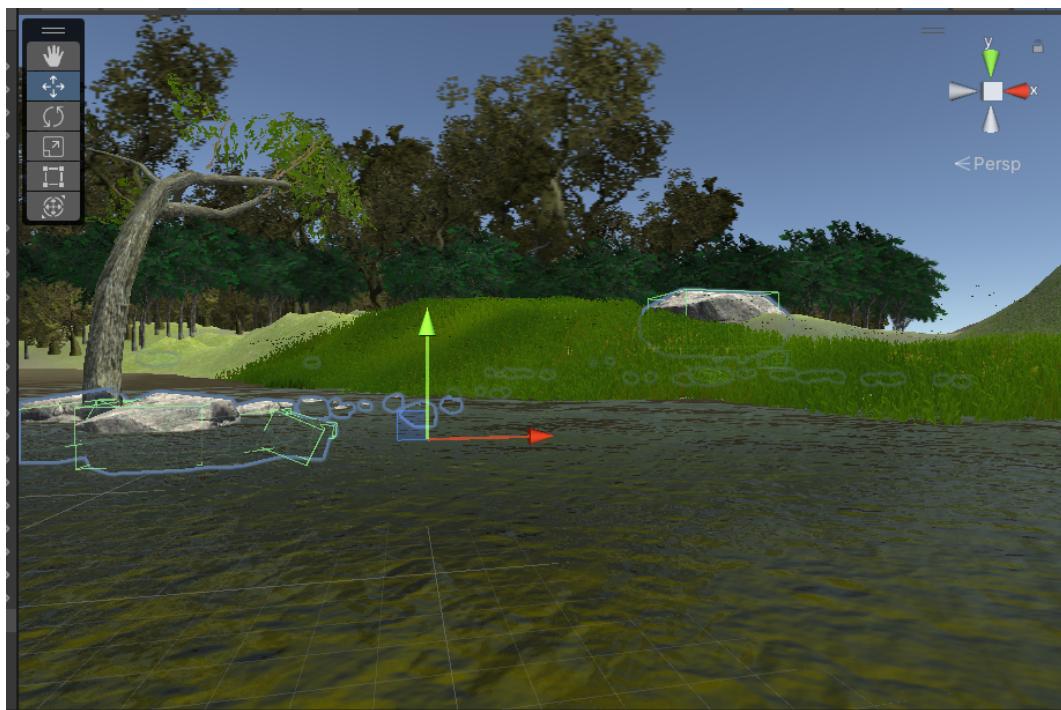


Figura 11: Avance del Juego

Referencias

- Link de la grabación de la explicación: <https://drive.google.com/file/d/1tHtk3QsLg5MivGkrFQ1c1T99Vd1TSMMd/view?usp=sharing>
- <https://www.gametopia.es/learning/article/03/2019/60/diseno-ui-para-crear-videojuegos>
- <https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.ugui@1.0/manual/UICanvas.html>
- https://www.youtube.com/watch?v=zc8ac_qUXQY
- <https://www.youtube.com/watch?v=YOaYQrN1oYQ&t=540s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=c2bifOsx0QA>