

Desenvolupament d'Aplicacions Web

Projecte DAW

Nom Projecte: La Pineda Adventure

Integrants: Adrià Aubanell Cabezas

Índex

pàg

Introducció	3
Descripció	4
Tecnologies emprades	5
Viabilitat del projecte	6
Innovació	7
Planificació del projecte	8

Introducció

Quan ens van demanar que fessim un joc el qual empressem totes les tecnologies estudiades durant el curs, no tenia molt clar ni el tipus de joc ni el tipus de tecnologia que utilitzaria.

Vaig pensar en fer el joc dels escacs, però vaig escoltar que un altre company tenia pensat fer-ne un. També vaig pensar en fer alguna cosa amb IA, però les idees que se'm ocorrien, ja estaven fetes i d'una manera molt millor a la que tenia pensada. I així successivament.

Lavors em va venir al cap la sortida que es va fer aquest curs a un escape room i la bona reacció dels companys / professorat que hi va anar. En aquell moment ja sabia el tema del joc, però ara em faltava saber on es faria el joc, hi vaig pensar que què millor que fer-la al institut.

Descripció

Llavors el joc és un escape room el qual es fa dins l'institut.

El joc començaria estan el jugador dins la classe de segon de DAW. El professor dona al jugador 5 minuts per anar al lavabo. Durant aquella estona, el jugador ha de trobar a 5 professors els quals estan repartits pel mapa i resoldre les preguntes que li fassin.

Per a cada professor que el jugador guanyi, obtindrà una clau. Un cop obtingudes totes les claus (5 claus), el jugador haurà d'obrir un cofre el qual estarà en l'aula per apoder aconseguir el tresor.

Però si un cop passen els 5 minuts i el jugador no ha obtingut les 5 claus i/o obert el cofre, vindrà el Marcel i us reganyarà (game over).

Tecnologia.

S'utilitzarà HTML5, JS i CSS3 per la view index.html, la qual ens permetrà començar una nova partida o reprendre la partida prèviament guardada. Aquesta view, tant si començem com si reprenem una partida, ens portarà a la view joc.html.

I s'utilitzarà HTML5, JS, Canvas i CSS3 per la view joc.html, la qual serà la view que ens mostrarà el mapa i la que ens deixarà jugar al joc.

S'utilitzarà MongoDB per a guardar les partides i el seu contingut (claus aconseguides, temps restant, nom del jugador, ...).

Viabilitat del projecte.

Jo crec que aquest projecte és bastant viable. Després d'una llarga recerca per internet, no he trobat cap escape room similar al que jo tinc pensat.

Respecte el cost econòmic del projecte, al utilitzar tecnologies gratuïtes, el cost és nul.

Innovació.

No crec que algun dels meus copmanys faci un projecte similar al meu, però en el possible cas, tant la tecnologia com la temàtica utilitzada no crec que l'apliquessin.

La temàtica, encara que pogués ser igual, la meva s'orienta en que el jugador es pugui moure per un mapa (cosa que no he vist per internet, on solament es pot veure una habitació i a partir d'allà, jugar).

I respecte la tecnologia utilitzada, hi han molts mètodes per fer lo mateix, per lo que m'estranyaria que algún company pogués arribar a fer un projecte molt similar al meu.

Planificació del projecte.

Per lo que fa a la planificació, empraré el metode de treball SCRUM.

Segons les dates dels lliuraments, el primer lliurament del joc en si (no la documentació), és el día 16 de Maig. Per aquesta data tinc pensat tenir fet la view index.html i tenir el mapa del joc i el personatge que es pogui moure (però el joc no sería funcional).

Per lo que, entre el lliurament intermedi i el final tindrè que aplicar la BD de MongoDB i que el joc sigui funcional. Això implica que tant jugador com professors funcionin i puguin interectar.