**Computación Gráfica**

Juego II: Shooter Modificado

Máster Universitario en Ingeniería Informática

 Curso 2020/2021



Luis Blázquez Miñambres

Contenido

[Tabla de ilustraciones 3](#_Toc59608626)

[1. Introducción 5](#_Toc59608627)

[2. Modificaciones realizadas 6](#_Toc59608628)

[2.1. Contador de munición 6](#_Toc59608629)

[2.2. Mejora del movimiento: correr y saltar 6](#_Toc59608630)

[2.3. Vida de los enemigos 6](#_Toc59608631)

[Bibliografía 7](#_Toc59608632)

# Tabla de ilustraciones

[Ilustración 1: Configuración de red del juego 8](#_Toc59288583)

[Ilustración 2: Inspector con elementos del jugador principal 9](#_Toc59288584)

[Ilustración 3: Inspector con elementos del objeto de disparo 11](#_Toc59288585)

[Ilustración 4: Indicación al NetworkManager de la generación de disparos 12](#_Toc59288586)

[Ilustración 5: Inspector con elementos de los enemigos 13](#_Toc59288587)

[Ilustración 6: Inspector con elementos del generador de enemigos 14](#_Toc59288588)

[Ilustración 7: Indicación al NetworkManager de la generación de enemigos 14](#_Toc59288589)

[Ilustración 8: Menú principal con las opciones Host y Client elegidas 15](file:///C:\Users\Luis\Documents\GitHub\mii1-computacion-grafica\Trabajo%20Teorico-Practico\Informe%20Trabajo%20Teorico-Practico.docx#_Toc59288590)

[Ilustración 9: Demostración del juego con dos jugadores: un Host y un Cliente 16](file:///C:\Users\Luis\Documents\GitHub\mii1-computacion-grafica\Trabajo%20Teorico-Practico\Informe%20Trabajo%20Teorico-Practico.docx#_Toc59288591)

[Ilustración 10: Menú principal con las opciones Server y Client elegidas 17](file:///C:\Users\Luis\Documents\GitHub\mii1-computacion-grafica\Trabajo%20Teorico-Practico\Informe%20Trabajo%20Teorico-Practico.docx#_Toc59288592)

[Ilustración 11: Demostración del juego con dos jugadores: un Servidor y un Cliente 17](file:///C:\Users\Luis\Documents\GitHub\mii1-computacion-grafica\Trabajo%20Teorico-Practico\Informe%20Trabajo%20Teorico-Practico.docx#_Toc59288593)

[Ilustración 12: Demostración del juego con dos jugadores Cliente 18](file:///C:\Users\Luis\Documents\GitHub\mii1-computacion-grafica\Trabajo%20Teorico-Practico\Informe%20Trabajo%20Teorico-Practico.docx#_Toc59288594)

# Introducción

En este documento se recoge el informe acerca de las modificaciones realizadas al trabajo II sobre un *shooter* en Unity de la asignatura “Computación Gráfica” del Máster en Ingeniería Informática por la Universidad de Salamanca en el Curso 2020-2021, consistente en la explicación de las modificaciones realizadas paso por paso.

# Modificaciones realizadas

En este apartado, se explicará brevemente un ejemplo sencillo de un videojuego en 2D con una nave que dispara a naves enemigas, desarrollado y enfocado principalmente para ser jugado en multijugador o en línea a partir de los aspectos desarrollados anteriormente.

## Contador de munición

## Mejora del movimiento: correr y saltar

## Vida de los enemigos

## Barra de energía

# Bibliografía

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | «Webopedia,» [En línea]. Available: https://www.webopedia.com/definitions/multiplayer/. |
| [2] | «Pogo,» [En línea]. Available: https://www.pogo.com/. |