

TRABAJO PRÁCTICO Nro 1

Desarrollo de Juegos para Dispositivos Móviles

Profesor: Rodrigo Corral

Consigna

Probabilidad de un juego ya desarrollado para otra plataforma:

- Dado el código fuente y el proyecto de un juego ya existente se deberá adaptarlo a dispositivos móviles. Así mismo debe conservar su algunos puntos:
 - Multijugador local
 - Tutorial
 - El gameplay de descarga
 - El gameplay de conducción
- Se deberán agregar elementos como:
 - Un menú de inicio donde el jugador pueda elegir si jugar solo o en multiplayer.
 - Una pantalla de créditos al final. Esta debe tener una forma de accederse desde el menú de inicio.
 - Splash screen para el inicio del juego.
 - Desde el menú de inicio debe poder configurarse la dificultad de la partida, afectando esto a los obstáculos, bolsas y estaciones de descarga.
- Se deberá adaptar los controles a múltiples plataformas:
 - Teclado y mouse
 - Gamepad
 - Pantalla táctil
- Tanto la interfaz como el gameplay debe adaptarse a distintas resoluciones.
- En su versión mobile, el juego debe funcionar a 30 fps en un Samsung Galaxy S3.
- El juego además tiene que poder jugarse en PC, con teclado y/o gamepad.
- El juego tiene que ser estéticamente agradable.
- El juego deberá implementar al menos 3 patrones de diseño diferentes.

Materiales

Unity 2018.4.26 LTS: <https://unity3d.com/es/get-unity/download/archive>

Link del proyecto base: <https://github.com/RodCorralImage/MobileDevTP1>

Entrega

Fecha de entrega: **21/09/2020**

Archivos de entrega:

- Link a un repositorio con el proyecto.
- Un APK
- Un .EXE
- Zip del proyecto.