

Universidad del Valle de Guatemala

Programación Orientada a Objetos

Prof. Augusto Franco

PROYECTO 1
MINIJUEGO EN GREENFOOT [Fase 2]



Carlos Emilio Aldana Cabrera (23394)

Marco Antonio Carbajal Bonilla (23025)

Sección: 60

Guatemala, 25 de julio del 2023

PRIMERA VERSIÓN DEL JUEGO

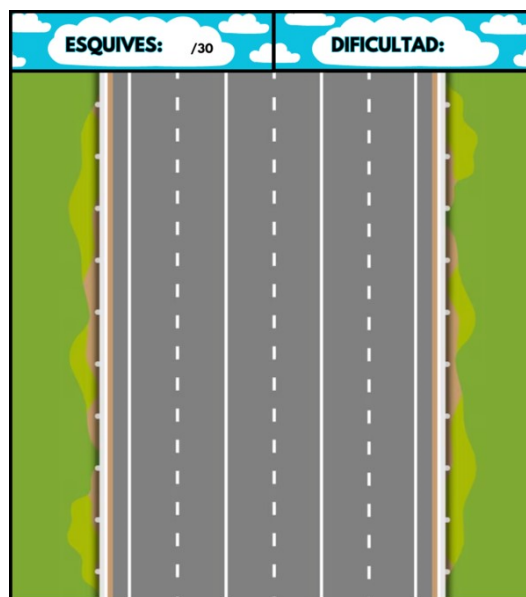
Construya el primer prototipo del juego con Greenfoot. Recuerde que está explorando si el juego genera interés y puede modificar lo necesario para ajustarlo más a los gustos o preferencias de las posibles audiencias.

Antes de construir el primer prototipo del juego, hemos decidido diseñar las pantallas de carga y elegir las imágenes de todos aquellos objetos (actores) que utilizaremos en el juego. Los resultados han sido los siguientes:

1) Pantalla de inicio



2) Carretera (escenario donde se desarrollará el juego)



3) Elementos (jugador, obstáculos y decoración)



4) Pantalla final al perder



5) Pantalla final al ganar



Debe crear un repositorio público de github para mantener las versiones del código que vaya desarrollando. Ambos desarrolladores deben hacer al menos 3 commits por semana en el repositorio del proyecto.

El enlace para acceder al repositorio de Github es el siguiente:

<https://github.com/marcocarbalb/Proyecto1-OnTime>

El prototipo del juego que le mostraremos a los usuarios no es realmente el primer prototipo del juego, sino que es la versión de GitHub llamada OnTime_3, en la cuál ya hemos implementado todas las funcionalidades que fueron descritas en el documento de la Fase 1. La razón por la que ya es la cuarta versión que subimos en el repositorio es que le hemos ido añadiendo las modificaciones poco a poco.

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE DE LA INTERACCIÓN CON EL USUARIO

Para obtener esta realimentación debe preguntar a los usuarios potenciales que les parece su juego, que cambiarían, añadirían o quitarían. De esta manera se puede ajustar el juego a la audiencia objetivo y tener más éxito.

1) Aranza Carbajal (14 años)

¿Qué te parece el juego?

- Le parece que el juego está divertido, después de ganar le dieron ganas de seguir jugando.
- Al usuario le gustó la música, pero no le parece que sea memorable.

¿Qué añadirías?

- En la pantalla de inicio, el usuario recomienda añadir una pestaña o diagrama en la que se le explique al jugador cómo jugar.
- En la pantalla de inicio, el usuario recomienda añadir una opción para elegir el tipo o color de carro.
- Al usuario le gustaría que, una vez alcanzados los 30 esquivas, hubieran más niveles con escenarios diferentes, ya que el juego se terminó muy rápido.
- Al perder, en la pantalla de "Has llegado tarde" debería mostrarse al jugador a cuántos esquivas llegó.

¿Qué cambiarías?

- El usuario considera que el carro empieza moviéndose muy rápido, la velocidad inicial (de la dificultad 1) debería ser menor.
- El usuario considera que la decoración de los lados debería ir cambiando a medida que se suman esquivas, ya que los arbustos y girasoles de esta versión se ven muy estáticos.
- El usuario considera que los obstáculos son muy sensibles a que el carro se acerque. El usuario siente que cuando el carro apenas se acerca ya cuenta el choque y pierde.

¿Qué quitarías?

- Al usuario no le gustó que hay que estar demasiado centrado en el carril libre para no chocar con los obstáculos, no hay mucho margen de error.
- El usuario preferiría no tener que esperar a que el efecto de sonido de perder deje de sonar para poder regresar al menú, ya que eso hace que sea más tardado volver a jugar.

2) Juan Martín Aldana (6 años)

¿Qué te parece el juego? <ul style="list-style-type: none">• Al usuario le entretuvo el juego, incluso pidió permiso para continuar jugando al finalizar la demostración.• Al usuario le parecen simpáticas las pantallas de finalización del juego.• Al usuario le parece que la implementación de elementos visuales de la decoración y como obstáculos le parece que vuelve el juego más dinámico.	¿Qué añadirías? <ul style="list-style-type: none">• El usuario añadiría una especie de forma para continuar jugando después de los 30 puntos (un tipo de modo infinito).• El usuario añadiría una pantalla que explique las instrucciones del juego.
¿Qué cambiarías? <ul style="list-style-type: none">• El usuario añadiría una especie de contador entre el momento en el que se presiona el botón para iniciar y el momento en el que el juego inicia.	¿Qué quitarías? <ul style="list-style-type: none">• El usuario quitaría los efectos de sonido al esquivar, o les bajaría el sonido.

Tomando en cuenta esta realimentación y considerando lo que está dentro de nuestras posibilidades, los **cambios que implementaremos** son los siguientes:

- En la pantalla de inicio, añadiremos una imagen o diagrama en la que se explique al usuario que debe usar las flechas del teclado para mover el carro.
- Se rediseñará la pantalla de “Has Llegado tarde”, para poder mostrarle al usuario la cantidad de esquives que consiguió antes de perder.
- Reduciremos ligeramente la velocidad con la que empieza el carro (y, por ende, los obstáculos), para que la dificultad no sea tan alta de entrada.
- Haremos que la decoración de los lados tenga cierto movimiento o rotación, para que se sienta más dinámica.
- En las pantallas finales “Has Llegado tarde” y “Has Llegado a tiempo”, permitiremos a los usuarios regresar al menú aunque el efecto de sonido de dicha pantalla aún no haya terminado de sonar.
- Se añadirá un conteo regresivo entre la pantalla de inicio y el inicio del juego como tal, para que el usuario tenga tiempo de acomodarse y prepararse si hace falta.
- Se agregará un modo de juego infinito, en el que no haya límite de obstáculos, sino que el jugador pueda esquivar obstáculos de forma ilimitada hasta que choque con algún obstáculo y, en ese momento, se le mostrará el total de esquives al que llegó.
- Probablemente rediseñaremos los botones de “Ir al menú” e “Iniciar”, para poder encajar en la pantalla de inicio el nuevo botón del modo de juego infinito. Asimismo, se diseñará una nueva pantalla final que será utilizada para el modo infinito, en la que se mostrará al usuario el total de esquives al que llegó.
- Se bajará el volumen del efecto de sonido que suena al esquivar los obstáculos, para que estos sean menos disruptivos en la experiencia de juego.

VIDEO

Elabore un video donde muestre el funcionamiento de la primera versión del juego, la interacción con los usuarios, su realimentación y los cambios que acordó el equipo de desarrollo hacer para adaptarlo.

El enlace para acceder al video es el siguiente:

[▶ Minijuego en Greenfoot \(OnTime\) - Proyecto 1 \[Fase 2\]](#)



PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO

Teniendo claro lo que van a hacer, planifique el trabajo de esta segunda fase, dividiéndolo en tareas y asignando un responsable, una fecha de inicio y una de finalización.

Tarea	Cantidad de tiempo previsto	Fecha para realizar	Fecha en que se entregó
Crear la planificación del trabajo	15 minutos	18 de julio	11 de julio
Crear el repositorio en Github	10 minutos	18 de julio	11 de julio
Diseñar los elementos y las pantallas del juego	2 horas	18 de julio	15 de julio
Determinar los actores del juego (utilizando atributos y métodos)	1 hora	18 de julio	18 de julio
Programar el primer prototipo del juego (e ir haciendo las primeras mejoras y/o cambios)	5 horas	22 de julio	22 de julio
Obtener y escribir la realimentación de los usuarios	30 minutos	23 de julio	23 de julio
Escribir el guión del video	1 hora	24 de julio	24 de julio
Grabar y editar el video	2 horas	28 de julio	25 de julio