

Del fondo corporeishon

Proyecto sin nombre: Informe 4

Materia: Proyecto informático

Profesor: Oscar Segovia

Integrantes:

Lander Maury

Nazareno Soisa  
Lucas Casanovas  
Maximiliano Boccuti

- Índice:

1. Descripción del proyecto:
2. Roles de los integrantes:
3. Informe de avances:
4. Anexo: 1
5. Descripción del proyecto (abierto a cambios):

Géneros: Independiente, aventura, puzzles, plataforma, comedia.

Jugabilidad: Dos dimensiones (x,y).

Apartado visual: El diseño es 2d, tanto el mundo como los personajes. Diseños originales.

Metodología de desarrollo: RAD (Desarrollo Rápido de Aplicaciones)

Estamos aprendiendo GDScript en Godot así que lo que aprendamos que sirva para nuestro juego, lo implementamos como prototipo general e individual y a partir de ahí definimos la siguiente iteración. Si se nos ocurre una idea la anotamos para a medida que diseñamos el juego, ir desarrollandolas, viendo cómo podríamos aplicarlas, o sino descartarlas.

Las ideas y los avances las subimos al Trello.

Programas a utilizar:

Motor: Godot

1. Roles de los integrantes:

Roles de los integrantes:

Lander: Líder del grupo. Director de juego, está involucrado en todos los aspectos de la creación del juego. Incluído la programación y el diseño artístico.

Maxi: Programador, ideas en jugabilidad.

Naza: Programador, ideas en todos los aspectos.

Lucas: Diseño artístico, ideas en todos los aspectos.

1. Versionado:

-

1. Informe de avances:

Clase 1:

Gracias a haber entendido las diferentes metodologías existentes en la última clase de análisis de sistemas, elegimos la metodología a implementar.  
Definimos nuestro plan, por ejemplo, que empezamos con la creación del primer prototipo para a partir de este, poder ir ideando cómo será el videojuego y planificar la primera iteración.

También definimos nuevos programas y lenguajes que vamos a utilizar para diseño, código y organización. (Godot, Github, Photoshop, Adobe illustrator, y Adobe animate)

Definimos las tareas individuales de cada uno a largo y corto plazo.

Semana 2

Empezamos a crear la página web, trabajamos en conjunto en el prototipo y creamos el repositorio de git.

Avances:

Maxi: Aprender godot y empezar a crear un prototipo personal.

Naza: Practicar diseño de niveles.Estudiar godot y empezar a crear un prototipo personal.  
Estudiar godot y empezar a crear un prototipo personal.

Lucas: Crear página web y practicar estilo de diseño visual.  
Lander: Organizar repositorio y administrador del proyecto. Estudiar godot y empezar a crear un prototipo personal.

1. Anexo:
2. <https://trello.com/invite/b/07fy8CBm/ATTIf71e6b4c97d1c0510efe0990772af372721F6DC6/del-fondo>