

Del fondo corporeishon

Proyecto sin nombre: Informe 7

Materia: Proyecto informático

Profesor: Oscar Segovia

Integrantes:

Lander Maury

Nazareno Soisa

Lucas Casanovas

Maximiliano Boccuti

- Índice:

Descripción del proyecto:

Roles de los integrantes:

Informe de avances:

Anexo: 1

Descripción del proyecto

Metodología:

Nos manejamos mediante prototipos, cada idea que nos gusta, hacemos un boceto y analizamos si es viable, en caso de serlo, se programa un prototipo, dividiendo las tareas y asignándoles a los integrantes.

Iteraciones: Planificación de los ciclos de desarrollo de 1 semana con informe de avances al final de cada una.

Carácterísticas generales con las que estanos trabajando:

Géneros: De lógica, aventura gráfica

Jugabilidad: 2D. Por ahora trabajamos con el movimiento del jugador sobre superficie sólo por el eje “x” y altura por el eje “y”, pero puede que agreguemos superficie en este eje también, y la altura podría descartarse o implementarse con otro sistema.

Los puzzles se resuelven en una interfaz que aparece en pantalla y en el entorno jugable con diferentes mecánicas.

Apartado visual: Todos los modelos y animaciones son en 2D y originales.

El estilo de animación es con sprites fluidos.

Audio: Los sonidos los sacaremos de internet y la música la compondremos.

Guión: En Desarrollo

Diagrama de idea de juego (en proceso):

¿Cómo cumplimos el objetivo?

Avanzando en los niveles

¿Cómo se avanza en los niveles?

Pasando los obstáculos (Puzzles)

¿Cómo se pasan los obstáculos?

Utilizando las mecánicas que ofrece el jugador y el entorno

¿Cuáles son las mecánicas del jugador?

…

//Responder en base a: Guión: ¿Cómo es el protagonista?

¿Cuáles son las mecánicas del entorno?

…

//Responder en base a: Guión: ¿Cómo es el entorno?

Equipo y Roles:

Lander: Líder del grupo, diseñador del juego.

Maxi: Programador.

Naza: Programador, guionista.

Lucas: Diseño artístico.

Avances

Informe N°6

Avances:

Desde el último informe (antes de las vacaciones), quisieron tomarse un tiempo de descanso y para repensar lo que estábamos haciendo.

Les pedí que aprendan cosas y practiquen habilidades que sirvan para el proyecto.

Jueves 8/8

Retomamos el proyecto para definir la idea del juego:

Yo propuse, para seguir con el rumbo de lo que habíamos hecho, que el juego sea del género “aventura gráfica” o como no les atraía tanto este género, también propuse la posibilidad de agregar una mecánica de jugabilidad, convirtiéndolo en el género “aventura”.

Lucas y Naza eligieron un juego corto, difícil de etiquetar en un género, en el que se controla a una vida por nacer que se está desarrollando, con jugabilidad que cambia en cada nivel. Yo los apoyé e incentivé a desarrollar más la idea.

A Lucas le dí de tarea que haga bocetos del diseño del personaje principal y a Naza le pedí que desarrolle en escrito o en dibujo su idea del juego en cuanto a la jugabilidad, ya que estas dos cosas me parecieron las más complejas de implementar, y que en caso de que no se nos se nos ocurra una forma, sería razón para descartar la idea del juego.

Informe N°7

Miércoles 14/8

Como no hubieron avances, propuse una variante para la idea de lucas y naza en el que no cambia completamente la jugabilidad en cada nivel, sino que se van agregando mecánicas de forma progresiva, siendo así, más simple de diseñar y sobre todo, de programar.

También puse de fecha límite para las tareas, la fecha de la entrega del informe.

Jueves 15/8

Le dí la tarea de organizar el github del equipo a Maxi, ya que hacía un tiempo se había ofrecido.

Martes 20/8

Hoy, fecha límite de las tareas, como no se lograron, definimos que trabajaremos en el género aventura gráfica, así que puse nuevos objetivos para el nuevo sprint, y para poder alcanzar estos, tareas para las cuales tienen que tratar de hacer avances cada día.

Objetivos para el próximo sprint:

Tener elegido de qué va a tratar la historia del juego, para así poder empezar a diseñar el desarrollo de la historia, el arte visual, el diagrama de niveles y el diagrama de los elementos que contiene para diseñar y programar.

Las tareas están en el Trello del equipo.