

Del fondo corporeishon

Proyecto sin nombre: Informe 8

Materia: Proyecto informático

Profesor: Oscar Segovia

Integrantes:

Lander Maury

Nazareno Soisa

Lucas Casanovas

Maximiliano Boccuti

**- Índice:**

Descripción del proyecto:

Metodología

Características generales

Diagrama

Roles de los integrantes:

Informe de avances:

Objetivos para el próximo sprint:

Anexo:

**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 estamos 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?

**Roles de los integrantes:**

Lander: Líder del grupo, diseñador del juego.

Maxi: Programador.

Naza: Programador, guionista.

Lucas: Arte visual.

**Informe de Avances**

Jueves 22/8 (en clase)

Con Naza planteamos varias ideas, elegimos una y dividimos las tareas para desarrollarla.

Ideas:

Le insistí a maxi que haga el github

Todas las ideas que desarrollamos están en la carpeta de drive

La idea que elegimos está en el documento de diseño que está siendo desarrollado.

Las tareas están en el Trello del equipo.

**Objetivos para el próximo sprint:**

Un prototipo de nivel, que pruebe la jugabilidad del juego:

* Tener desarrollada la mecánica “point and click” (apuntar con el cursor y clickear en un Objeto del escenario, para avanzar en el nivel).
* Un escenario diseñado y funcional.
* Un puzzle que utilice el escenario y la mecánica.

Mientras, iremos pensando y anotando posibles trasfondos de la historia del juego.

Al final del sprint, decidiremos cómo continuaremos.

**Anexo:**

Link del documento de diseño:

<https://docs.google.com/document/d/1gZuVKm9qIPklkyQSRWUH7pHFDJOnK_AKKaTvODPNNmk/edit?usp=sharing>

Link de ideas: <https://drive.google.com/drive/folders/1G0Jszf4DJfOkb_RZInpMhp2DSY7x1qij?usp=sharing>

Link del trello( Acá están las tareas): <https://trello.com/invite/b/662c5d16e85684f2b0c4efc9/ATTIf71e6b4c97d1c0510efe0990772af372721F6DC6/proyecto-videojuegardo>   
Link del Github: