

Proyecto Tecnología Multimedia

"Fit Cat"

Diego Lozada

Luis Montaña

Daniel Montenegro

Pontificia Universidad Javeriana Cali

24/09/2014

Tabla de Contenidos

1. Nombre y repositorio
2. Descripción general del proyecto.
3. Objetivos.
4. Benchmarking.
5. Tecnologías a utilizar.
6. Diseño:
 - 6.1. Mapas de Navegación.
 - 6.2. Mockups.

Nombre y repositorio

Nombre: FitCat

Ubicación del repositorio: <https://github.com/millerbsv/FitCat>

Descripción general del proyecto

En el siguiente proyecto se creará un videojuego en 2D tipo “runner”, es decir un juego de plataforma en el cual se tendrá que sobrepasar obstáculos para llegar a una meta, en el cual utilizaremos como base la herramienta Unity para la desarrollo con el fin de obtener mejores resultados gracias a que es un motor de videojuegos multiplataforma que nos permitirá incluir diferentes tecnologías para el desarrollo de nuestro proyecto.

El juego al trata de un gato (personaje) con problemas de sobrepeso que debe huir de unos perros que lo quieren exterminar porque se comió el alimento de los ellos.

El jugador debe manejar el gato por medio de toques en la pantalla ("tap") provocando con esto que el gato gordo salte para evitar obstáculos en el mapa, dentro de los obstáculos se encuentra comida chatarra la cual es perjudicial para el gato provocando que el gato pierda puntos y también vacíos en el cual el gato muere. El Jugador gana puntos con cada vacío que pasa o plataforma que toca.

El mundo donde el gato interactúa es de 3 niveles, eso quiere decir que el gato podrá saltar o dejarse caer para estar en ellos.

Objetivos

- Desarrollar un videojuego para la plataforma Android.
- Permitir el manejo de cuentas en la aplicación.
- Incluir diferentes niveles en el videojuego para una mejor experiencia del usuario.
- Añadir sonidos que llamen la atención del usuario en las diferentes vistas del juego.
- Permitir almacenar la partida en la cual tuvo mejor desempeño para que otros puedan observar cómo lo logró.
- Permitir ver en redes sociales los logros realizados dentro de la aplicación.
- Implementar una interfaz usable que permita a usuarios de diferentes edades hacer uso de la aplicación.
- Demostrar las ventajas del uso de tecnologías de punta como Unity.
- Entretener al usuario con el uso del videojuego.

Benchmarking



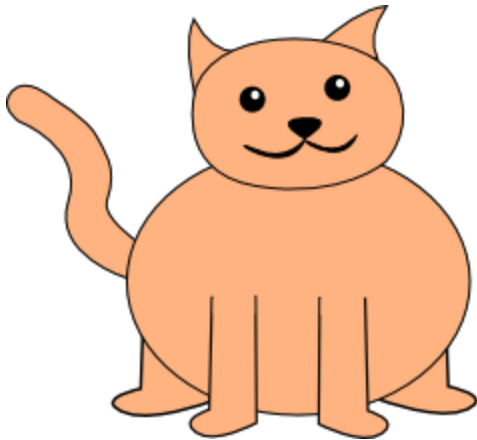
Tecnologías a utilizar



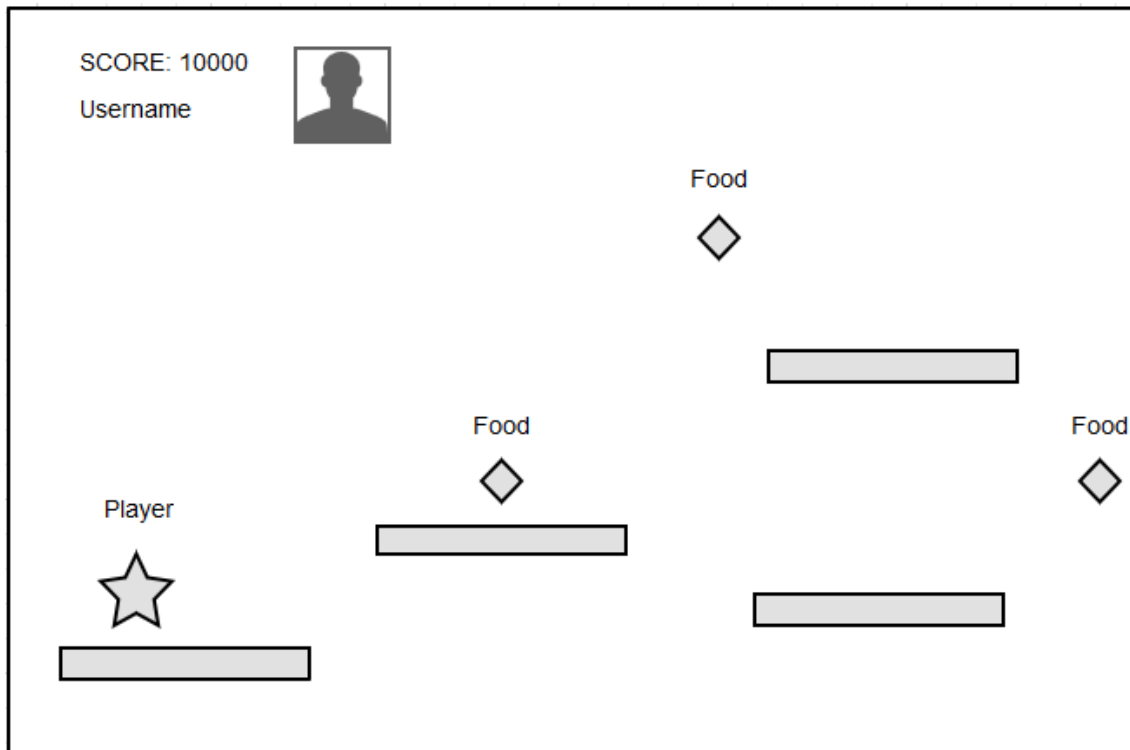
Diseño

A continuación mostraremos el prototipo de nuestro personaje principal y del diseño de los niveles:

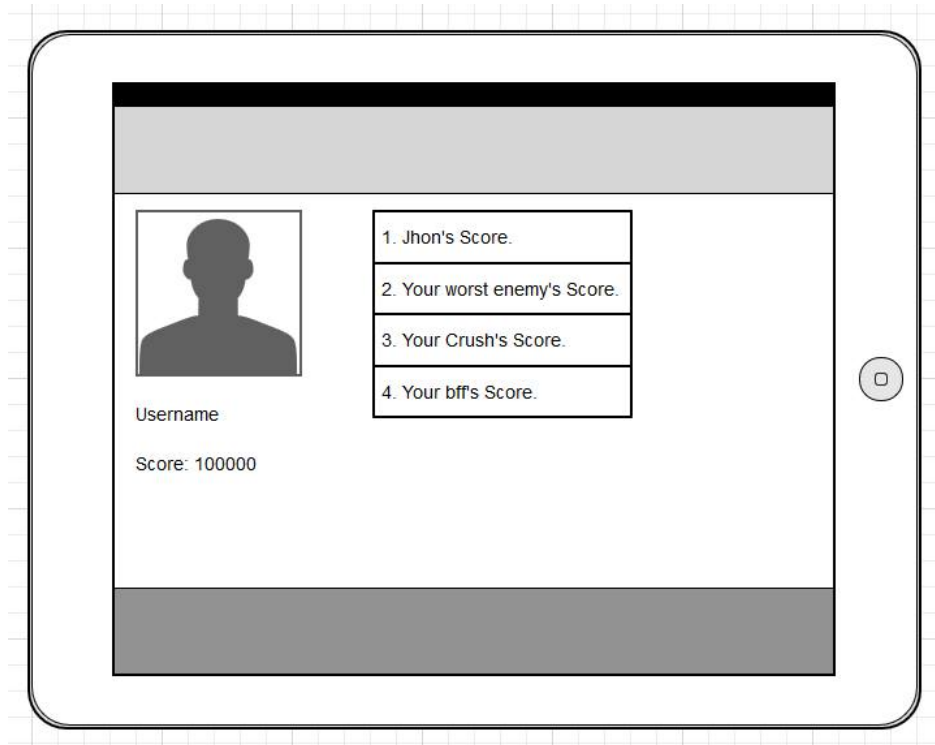
- Nombre: Obesin



- Mockup1: Ejemplo de ubicación de los diferentes elementos que componen la aplicación.



- Mockup2: Ejemplo de listado de jugadores por puntaje.



- Mockup3: Ejemplo de la ventana de inicio.

