

## Informe de Avances “Fat Cat Run”

Luis Eduardo Montaña

Daniel Alberto Montenegro

Diego Alexander Lozada

### Descripción del juego:

Nuestro proyecto de multimedia trata sobre un gato (Obesín) que se le come la comida a unos perros del vecindario y debe correr para evitar que lo agarren y le den una paliza. El juego es un endless runner, es decir el gato puede correr infinitamente y el objetivo es obtener el mayor puntaje posible. El cambio propuesto por nuestro enfoque es que en vez de intentar coger la mayor cantidad de objetos posibles, como en muchos juegos de este estilo, Obesín debe evitar coger comida, ya que le hacen ganar mas peso y puede saltar menos y se hace mas lento lo cual lo pone en una situación mas riesgosa de que lo atrapen los perros.

### Lista de tareas:

| Prioridad | Nombre                                     | Encargado | Porcentaje |
|-----------|--|-----------|------------|
| Muy alta  | Crear a Obesín.                            | Luis      | 80%        |
|           | Programación básica.                       | Diego     | 80%        |
|           | Creación de tiles.                         | Daniel    | 80%        |
| Alta      | Integración del modulo para subir replays. | Luis      | 0%         |
|           | Creación de fondos.                        | Daniel    | 60%        |
|           | Creación de los ítems.                     | Luis      | 20%        |
|           | Creación de efectos de sonido.             | Diego     | 0%         |
| Media     | Diseño de la interfaz de usuario.          | Daniel    | 0%         |
|           | Secuencia de entrada.                      | Luis      | 0%         |
| Baja      | Creación formal del GDD.                   | Luis      | 10%        |
|           | Mejoras extra.                             | Diego     | 0%         |

### Descripción de las tareas:

#### Crear a Obesín:

Esta tarea involucra crear un vector de nuestro personaje: Obesín, después de esto exportarlo a .PNG para que Unity pueda usarlo, se hace en formato .PNG debido a que permite transparencias.

**Programación básica:**

Esta tarea comprende la programación básica de un runner, a medida que el personaje avanza, generar el piso por donde puede caminar y los objetos que le aparecerán mientras camina.

**Creación de tiles:**

Esta tarea implica la creación de los tiles que representan el camino por donde corre Obesín.

**Integración del modulo para subir replays:**

Esta tarea es básicamente hacer uso del complemento de Unity para subir el replay de la partida a un servidor.

**Creación de fondos:**

Esta tarea como su nombre lo indica es la de crear los fondos y exportarlos en formatos .PNG, para poderlos usar para los fondos de los mapas por los que Obesín camina.

**Creación de Ítems:**

Esta tarea involucra la creación (y posterior exportación en formato .PNG) de los ítems que Obesín puede ingerir, la comida que lo hace mas gordo, y el objeto que le permitirá escupir bolas de pelo como proyectil y le permitirá perder peso.

**Creación de los efectos de sonido:**

Esta tarea envuelve todo lo relacionado con el sonido del juego, desde los sonidos que los botones produce, hasta los sonidos que hace Obesín cuando salta o cuando se come algún objeto.

**Diseño de la interfaz de usuario:**

El fin de esta tarea es crear una interfaz de usuario organizada y fácil de comprender ya que la que actualmente usamos esta en estado muy poco intuitivo.

**Secuencia de entrada:**

Esta tarea es para crear un tipo de animación mediante varias imágenes que explicaran por que Obesín esta huyendo.

**Creación formal del GDD:**

Aunque esto debió haber sido el primero de los objetivos terminados, todas las ideas fueron habladas y nunca fueron formalizadas en un documento de diseño como es debido, por lo cual la tenemos como una tarea programada.

**Mejoras extra:**

Esta tarea tiene como objetivo hacer pequeñas calibraciones al juego para mejorar la experiencia de usuario, y agregar pequeñas funcionalidades extra.