

Trabajo Práctico Final

Guillermo Campelo
Juan Ignacio Goñi
Juan Tenaillon
Santiago Vazquez

July 5, 2010

Abstract

El siguiente informe describe cómo se diseñó e implementó el Rally Uribe 100K. Mediante el uso de imágenes se describe cómo fueron diseñadas e implementadas las distintas partes que componen al total de la aplicación. También se presentan los inconvenientes que surgieron a lo largo del desarrollo y cómo el equipo decidió solucionarlos. Por último se explicará cómo se utiliza el juego, cómo se modifican las distintas opciones de configuración del mismo y las conclusiones.

1 Introducción

Haciendo uso del Framework JMonkey, se diseñó y desarrolló un juego de rally, llamado Rally Uribe 100K. A continuación, se describe cómo fue realizado el mismo, qué características posee y la forma en que se utiliza el mismo.

Para el diseño e implementación del juego, partimos de la base del ejemplo proporcionado por el Framework utilizado, y tomando esa base, se realizó el desarrollo de las nuevas características.

En la sección 2 se explicará cómo es el juego, los distintos estados del mismo, cómo es el sistema de puntaje y los sonidos del mismo.

En la sección 3 se explicará qué características adicionales fueron desarrolladas para el juego, como las texturas procedurales, los screenshots, los arbustos billboard, los skybox intercambiables y demás características del mismo.

En la sección 4 se explicará cómo se utiliza el juego, explicando las teclas a utilizar por defecto, además de explicar cómo utilizar las distintas opciones del menú.

En la sección 5 se mostrarán las distintas opciones de configuración, así como los valores recomendados para la misma. También se explicará cómo definir nuevas pistas, para que el usuario del mismo pueda crear sus propios recorridos y utilizarlos con el juego.

Por último, en la sección 6 se presentarán las conclusiones alcanzadas por el equipo, además de posibles extensiones al mismo y la enseñanza obtenida del diseño y desarrollo del mismo.



Figure 1: Menú Principal.

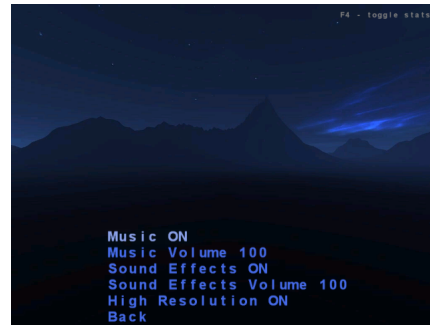


Figure 2: Menú de Opciones.

2 El Juego

En esta sección se explicará el juego en sí. El objetivo del mismo, el modo de juego, los distintos estados, cómo es el sistema de puntajes y los sonidos utilizados en el mismo.

2.1 Descripción

El juego consiste en recorrer una pista de carreras, ambientada como si fuera de Rally. El ambiente en el cual se mueve el auto, está compuesto de un terreno, con una pista delimitada, con un conjunto de objetos que la componen.

El objetivo del mismo, es dar tres vueltas al recorrido propuesto. Además de completar la totalidad de las vueltas, el jugador debe transitar por la totalidad de los checkpoints, en el orden determinado por la pista. En caso de saltarse uno el juego no le permitirá transitar exitosamente por los siguientes, y el jugador deberá volver hacia atrás y transitar por el checkpoint adeudado.

Al finalizar las tres vueltas, el jugador recibirá el tiempo de su recorrido, y mientras más bajo sea ese tiempo, más chances tendrá de ingresar al listado de los puntajes más altos.

2.2 Modo de Juego

Hay un solo modo de juego, y este consiste en intentar realizar el menor tiempo posible en la realización de las tres vueltas a la pista.

2.3 Estados del Juego

Hay tres estados diferenciados en el juego. Antes de comenzar a jugar, durante el juego y luego de jugar.

Antes de comenzar a jugar, el jugador encuentra el menú principal de la aplicación, el cual le presenta todas las opciones disponibles. Una vez que el usuario selecciona la opción para comenzar a jugar, se realiza la transición al siguiente estado, el juego en sí.

En este estado, es cuando el jugador maneja el vehículo a través del camino propuesto. El vehículo en esta ocasión, puede colisionar contra los distintos objetos que componen la escena, como los árboles, los límites del terreno y las



Figure 3: Grilla de Partida del Rally Uribe 100K. Bajo nivel de detalle.

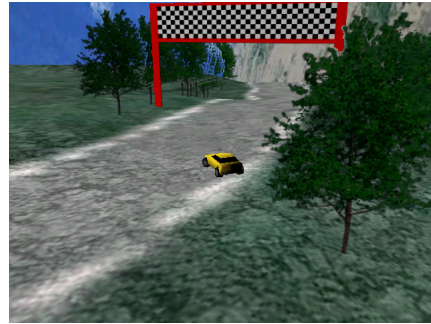


Figure 4: Grilla de Partida del Rally Uribe 100K. Alto nivel de detalle.

pirámides presentes en el recorrido. Una vez finalizado el recorrido, se realiza la transición al tercer y último estado del juego.

En este tercer y último estado, al usuario se le presenta el menú nuevamente, donde podrá ver los puntajes máximos hasta el momento o comenzar nuevamente el juego para tratar de mejorar su tiempo.

2.4 Puntajes

El juego tiene la opción de ver quienes fueron los jugadores que realizaron los diez mejores tiempo en el recorrido a la pista.

Una vez finalizado el recorrido, se le presentará al jugador su tiempo total de recorrido, y si el tiempo es lo suficientemente bueno, deberá ingresar su nombre para comenzar a figurar en el listado de los mejores tiempos.

En el menú inicial del juego, el jugador puede elegir la opción de highscores, para ver cuales son los mejores tiempos a la pista y quien fue el jugador que los hizo.

2.5 Sonidos

El juego, como todos los de su tipo, tiene diferentes sonidos que ayudan a ambientar el mismo.

Comenzando por los sonidos de ambiente, donde se decidió que se iban a utilizar dos pistas para tener cierto cambio en la música de ambiente pero sin entrar en la exageración de utilizar muchas pistas.

También fueron utilizados dos sonidos para ser utilizados por el vehículo para denotar situaciones en las que se está acelerando y situaciones en las que no.

Por último, fue utilizado un sonido para los momentos en que el vehículo colisiona contra algún objeto presente en el terreno.

Todos los sonidos propios del vehículo y su entorno fueron obtenidos de Internet, de páginas de uso libre y gratuito. Los temas utilizados para la música ambiental, corresponden a la autoría de Santiago Vazquez, integrante del equipo.

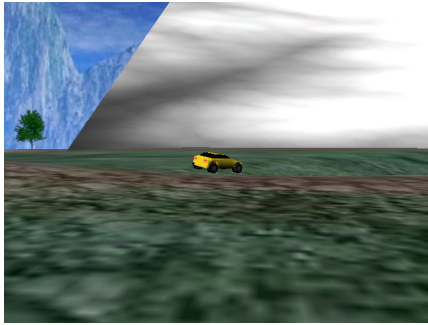


Figure 5: Textura Procedural: Marmol.



Figure 6: Textura Procedural: Piedra

3 Características Extra

Dentro de las características opcionales a implementar, el equipo se inclinó por las siguientes: texturas procedurales, capturas de pantallas, árboles con billboards **PONER EL RESTO DE LAS CARACTERISTICAS EXTRA**

3.1 Texturas Procedurales

Para la realización de las texturas procedurales, el desarrollo fue basado en el diseñado para la extensión del *Trabajo Práctico Número 2 - Ray Tracer*. Se implementaron dos texturas procedurales, piedra y marmol.

Donde en la figura 5 y 6 se puede observar las dos texturas procedurales realizadas, marmol y piedra respectivamente.

Las dos fueron realizadas utilizando Perlin Noise, realizando las sumas sucesivas de los ruidos para distintas frecuencias. Para más detalle, remitirse al informe del *Trabajo Práctico Número 2 - Extensión*.

3.2 Capturas de Pantalla

Otra de las características desarrolladas, fue la posibilidad de obtener capturas de pantallas de cualquier momento del juego. Para realizar dicha acción, hay que presionar la tecla 0 (cero) en cualquier momento del mismo.

Las imágenes producidas, son almacenadas en la raíz del proyecto, y el nombre con el que se guardan es la fecha en que fueron realizados.

Esta característica fue muy utilizada a la hora de realizar este informe.

3.3 Billboards

Otra característica implementada, fue el hecho de contar con árboles realizados con texturas de tipo billboard.

En las imágenes presentadas con antelación y más precisamente en la figura 7, puede observarse cómo este tipo de árboles son utilizados a lo largo de todo el recorrido; donde también cabe mencionar que el vehículo puede colisionar contra este tipo de texturas.

Algo interesante sobre este tipo de texturas es que nos brindan la posibilidad de verlas correctamente desde cualquier ángulo, además permitiendo que se vean con claridad las otras texturas detras de ellas.



Figure 7: Árboles con Texturas Billboard.

3.4 Agregar características opcionales desarrolladas

4 Modo de Uso

En esta sección, comentaremos la forma de jugar al Rally Uribe 100K. Cabe destacar que estas instrucciones están basadas en la configuración default del juego, ya que cabe la posibilidad de modificar las teclas a utilizar.

4.1 ¿Cómo se Juega?

4.2 Los Menús

Para movernos a través de los menús, es necesario utilizar las flechas hacia arriba, abajo, izquierda, derecha y el enter. Con las flechas de arriba y abajo, marcaremos la opción deseada, mientras que con la tecla de enter, seleccionaremos la misma.

En las opciones del menú que contengan distintas posibilidades de configuración, ya sea el momento del día en cual vamos a correr, estado del sonido y demás opciones, es necesario utilizar las flechas hacia la derecha e izquierda para cambiar la opción.

5 Configuración

5.1 Configuración del Juego

5.2 Configuración de Nuevas Pistas

6 Conclusión