

# Escenarios

*Integrantes:*

*Oller, María Josefina.*

*Escudé, Nicolás.*

*Buendía, Pablo.*

*Materia: Ingeniería en Videojuegos*

*Fecha de entrega: 23 de junio de 2022*

*Facultad de Ingeniería - Universidad Nacional de Mar del Plata*

| Componente         | Descripción   |
|--------------------|---|
| Título             | Elección de nivel en mapa principal.  |
| Objetivo           | El jugador al entrar al puerto de Mar del Plata, tiene que elegir un nivel para continuar con el juego.   |
| Contexto           | El jugador ya debe haber elegido un nombre en el menú de inicio del juego y haber presionado el botón de "JUGAR". En el mapa, cada nivel está marcado con un botón de "Jugar", mientras que el restaurante y la tienda también se muestran como botones. Luego de elegir un nivel, el jugador comenzará alguno de los minijuegos, o entrará al restaurante o a la tienda. |
| Recursos           | <ul style="list-style-type: none"><li>- Teléfono celular</li><li>- Botones del mapa</li><li>- Botón para volver al menú principal</li><li>- Indicadores de monedas y anzuelos disponibles</li></ul>   |
| Actores            | <ul style="list-style-type: none"><li>- Jugador</li><li>- Lobo Lino</li></ul>   |
| Set de episodios   | <ul style="list-style-type: none"><li>- El jugador elige un nivel para entrar.</li><li>- El mapa cambia a la escena elegida.</li></ul>  |
| Casos alternativos | <ul style="list-style-type: none"><li>- El jugador presiona el botón "Volver" y vuelve al menú principal.</li></ul>   |

| <i>Componente</i>  | <i>Descripción</i>   |
|--------------------|--|
| Título             | Minijuego del escape de lobo.  |
| Objetivo           | El jugador debe escapar, juntando monedas y esquivando obstáculos.   |
| Contexto           | Al principio, el jugador debe haber jugado al juego del barco de exploración y también al juego de la pesca. Después debe tocar el botón de “Jugar” donde se encuentran los lobos marinos.   |
| Recursos           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono móvil (con pantalla táctil).</li> <li>- Botones correspondientes al control del lobo (arriba, abajo, izquierda y derecha).</li> <li>- Panel de información: vidas disponibles y cantidad de monedas recolectadas.</li> <li>- Música de fondo.</li> <li>- Efectos de sonido al recolectar moneda y al perder vida.</li> <li>- Botones de pausa y volver al mapa principal.</li> </ul>   |
| Actores            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugador</li> </ul>  |
| Set de episodios   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Empieza el juego con el nivel que seleccionó el jugador, van apareciendo monedas y redes en la pantalla.</li> <li>- Los peces aparecen en las puntas del nivel, moviéndose de un lado hacia el otro en línea recta, a una velocidad aleatoria.</li> <li>- El lobo marino debe moverse usando el control para recolectar monedas.</li> <li>- El lobo marino debe moverse usando el control para esquivar las redes sino pierde una vida.</li> <li>- El lobo marino debe moverse usando el control para no tocar el suelo, sino pierde una vida.</li> <li>- Si aparece una caja de salud, puede ser recolectada para ganar una vida extra.</li> <li>- Si el lobo no tiene más vidas, se le muestra al jugador que perdió y la cantidad de monedas que pudo recolectar.</li> <li>- Si el lobo logra llegar a la línea de fin, se le muestra al jugador que ganó y la cantidad total de monedas.</li> <li>- Se le da la posibilidad al jugador de volver a jugar seleccionando el nivel que desee.</li> </ul> |
| Casos alternativos | <ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador presiona el botón de pausa, las redes, los peces, las monedas se detienen totalmente. El jugador no puede moverse hasta presionar el botón de play.</li> <li>- El jugador presiona el botón de volver al menú principal y vuelve al menú principal perdiendo la cantidad de monedas que recolectó.</li> </ul>  |

| <i>Componente</i>  | <i>Descripción</i>  |
|--------------------|---|
| Título             | Minijuego de pesca  |
| Objetivo           | Capturar una cantidad arbitraria de peces de dos especies distintas usando anzuelos para poder venderlos en el restaurante.   |
| Contexto           | El jugador debe haber ingresado su nombre y entrado al mapa principal del juego. El jugador debe haber ganado el juego del barco de exploración. Después, tiene que tocar el botón de “Jugar” que está puesto sobre los negocios.   |
| Recursos           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teléfono celular (pantalla táctil).</li> <li>- Botones de manejo de barco de pesca (izquierda y derecha).</li> <li>- Botón de acción de anzuelo.</li> <li>- Paneles de información: anzuelos disponibles, peces objetivos a capturar y último pez capturado.</li> <li>- Efectos de sonido al golpear un pez con un anzuelo.</li> <li>- Música de fondo.</li> <li>- Música de victoria.</li> <li>- Botones de pausa y volver al mapa principal.</li> </ul>  |
| Actores            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jugador</li> </ul>   |
| Set de episodios   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Empieza el nivel con el barco de exploración en el medio del mar, la música indica que el nivel está activo. El panel de peces objetivo muestra las especies y las cantidades de peces a capturar. El panel de anzuelos muestra los anzuelos disponibles.</li> <li>- Los peces aparecen en las puntas del nivel, moviéndose de un lado hacia el otro en línea recta, a una velocidad aleatoria.</li> <li>- El barco de pesca se mueve en forma horizontal de acuerdo a los botones de manejo del barco que el jugador presiona.</li> <li>- El barco de pesca genera un anzuelo cuando el jugador presiona el botón de acción de anzuelo. El anzuelo se genera a la altura del jugador y golpear un pez, o hasta llegar al fondo del nivel y desaparecer.</li> <li>- Al golpear un pez, la especie capturada se muestra en el panel de información de peces capturados, sea un pez objetivo o no.</li> <li>- Al golpear un pez, y si pertenece a los peces objetivo, el jugador lo incorpora al contador de peces objetivo capturados.</li> <li>- Al cumplir con la cantidad de peces capturados objetivo, el jugador gana el nivel.</li> <li>- La música de fondo de nivel se detiene, la música de victoria suena y un mensaje congratulatorio aparece en pantalla.</li> <li>- El jugador presiona una vez el botón para volver al menú principal. Los peces objetivo capturados se añaden a su colección de peces capturados.</li> </ul> |
| Casos alternativos | <ul style="list-style-type: none"> <li>- El jugador presiona el botón de pausa. Los peces, los anzuelos y el barco se detienen. La música de fondo se detiene. El</li> </ul>  |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>jugador no puede moverse ni generar anzuelos hasta presionar el botón de "Renaudar".</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- El jugador presiona el botón de volver al mapa principal. El botón cambia su mensaje a "¿Seguro?". Al presionarlo de nuevo, el jugador vuelve al menú principal. No conserva ninguno de los peces que capturó.</li></ul> |
|--|--|