



PROYECTO
FINAL

DE
INGENIERIA
DE SOFTWARE

W
V
O
A
P
E
E
R
U
B
E

PROYECTO
FINAL

INGENIERIA
DE SOFTWARE

CARLOS
ANTONIO
ORTIZ
+ + + + +

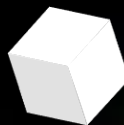
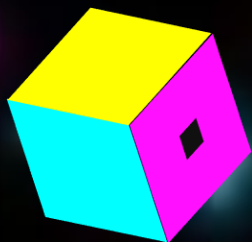
MAESTRA
JENNY
GARCIA
CERERO
LUNA

SEXTO
SEMESTRE

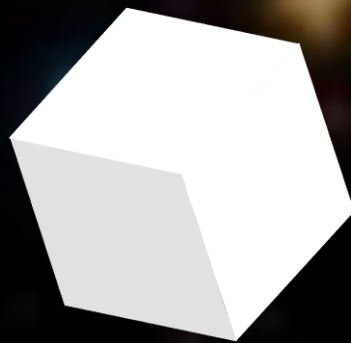
PART 2:

CONFESSION & JUSTIFICATION

HYPE OPER CUBE ES UN JUEGO IDLE FACTORY PUZZLE PARA NAVEGADOR. EL JUGADOR ORGANIZA UNA FABRICA MINIMA EN UNA GRILLA: UN **SPAWNER** EMITE BLOQUES Y EL OBJETIVO ES LLEVARLOS AL **GOAL** POR MEDIO DE CINTAS Y **CUBOS HIPEROPERADORES** QUE MODIFICAN EL VALOR DE CADA BLOQUE. AL LLEGAR AL **GOAL**, DICHO VALOR SE SUMA AL PUNTAJE.



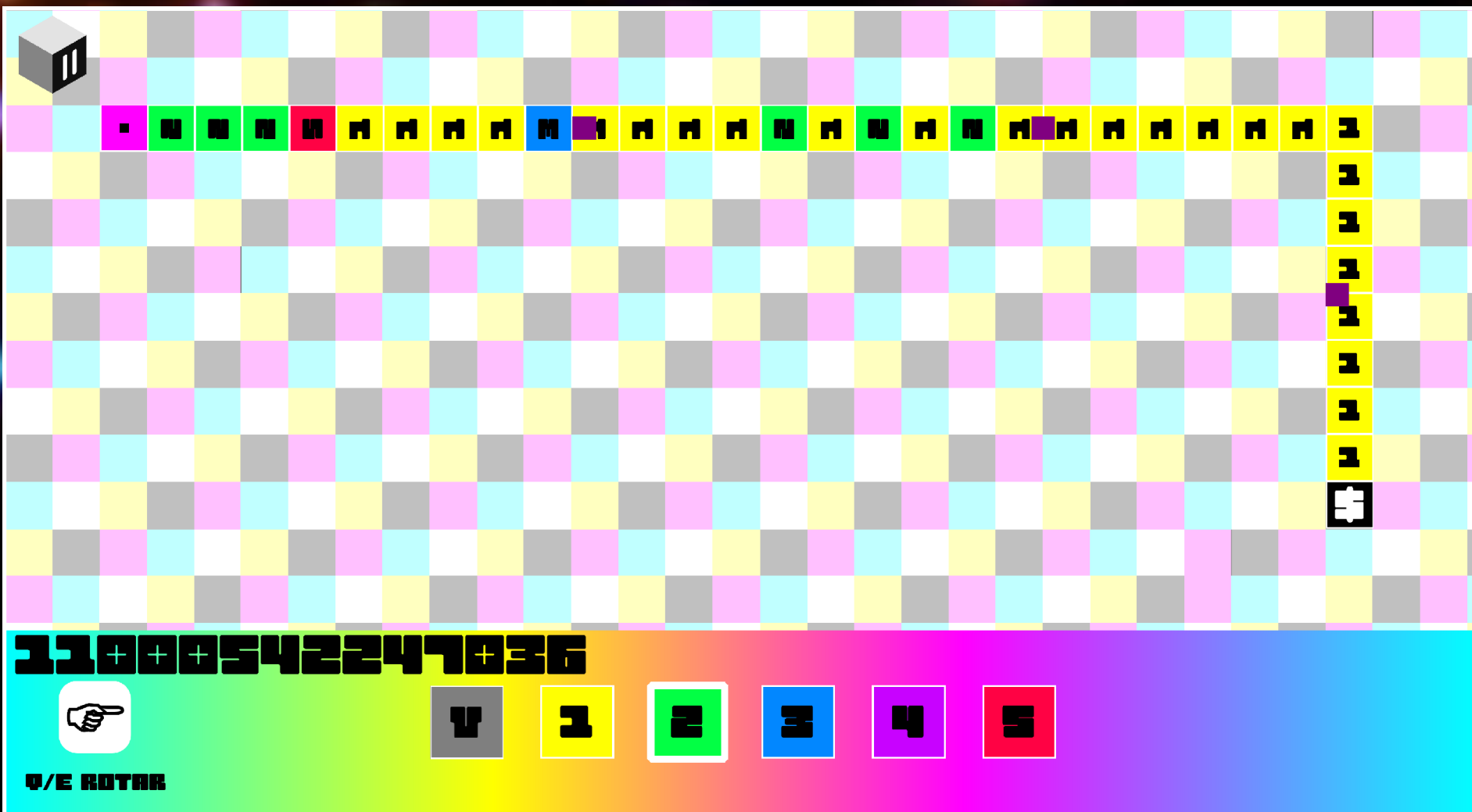
***POR QUÉ EXISTE? NUESTRO PÚBLICO OBJETIVO 13—17
AÑOS, SESIONES DE 10—20 MIN, WINDOWS 10 NAVEGADOR
BUSCA EXPERIENCIAS BREVES, CLARAS Y SATISFACTORIAS
DURANTE DESCANSOS. EL GÉNERO "FÁBRICA IDLE" OFRECE
PLACER INMEDIATO AL VER CRECER NÚMEROS Y OPTIMIZAR
LAYOUTS. EL JUEGO PRIORIZA CLARIDAD VISUAL, REGLAS
COMPACTAS Y CERO FRICCIONES SIN CUENTAS NI
PROGRESIONES LARGAS, PARA QUE CUALQUIERA PUEDA
ENTRAR, EXPERIMENTAR Y RELAJARSE.***





PARTE 2:

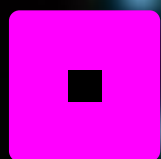
DEMOSTRACION DE PRODUCTO



QUITAR OBJETO

EST PAUSA

CUBOS



CUBO FUENTE



CUBO SUMA



CUBO MULTIPLICACION



CUBO POTENCIACION



CUBO TETRAACION



CUBO PENTACION



CUBO META



PARTE 3:

RESUMEN DE DOCUMENTACION

ARQUITECTURA

PATRÓN MVC EN PHASER 3:

MODEL GAMEMODEL: GRILLA TYPE: O, S, G, B, H, POOL DE BLOQUES, MOVIMIENTO, COLISIONES, APLICACIÓN DE OPERADORES, CAP, ENTREGA EN GOAL.

CONTROLLER GAMECONTROLLER: ENTRADAS, SELECCIÓN DE HERRAMIENTA, ROTACIÓN, PAUSA.

UI GAMEUI: HUD, TIENDA, MARCADOR, SELECCIÓN, MUTE.

AUDIO: MÚSICA LOOP OGG MP3 M4A, SINCRONÍA CON SPAWN 2.5 S.

PAUSA: OVERLAY INDEPENDIENTE; CONGELA LÓGICA Y AUDIO.

PARTE 4:

CONCLUSIONES Y MEJORAS

CONCLUSIONES

CON MUY POCAS PIEZAS SE LOGRA UNA CURVA DE DISEÑO ENTRETENIDA QUE INVITA A EXPERIMENTAR.

LOS CAPS NUMÉRICOS Y EL RECICLAJE MANTIENEN EL JUEGO ESTABLE INCLUSO CON OPERADORES "EXPLOSIVOS".

EL PATRÓN MVC HIZO SIMPLE ITERAR: EL MODEL CONCENTRA REGLAS, CONTROLLER MANEJA ENTRADAS Y UI PINTA SIN LÓGICA..

MEJORAS FUTURAS

TUTORIAL INTERACTIVO COLOCACIÓN, ROTACIÓN, OPERADORES.

PRESETS SEEDS DE LAYOUTS PARA INSPIRAR AL JUGADOR.

GUARDAR CARGAR LAYOUT LOCAL.

RETOS DIARIOS CONFIGURACIONES DE GRILLA TEMPORALES.

SFX SUAVES Y ANIMACIONES DISCRETAS SIN SACRIFICAR CLARIDAD.

PERFORMANCE EXTRA TUNING DE FÍSICAS COLISIONES.

MOBILE-FRIENDLY SI SE DESEA LLEGAR A TOUCH.