Proyecto Final

En esta entrega se encuentran las informaciones requeridas para el proyecto final de la asignatura programación de Video Juegos.

3er Parcial

**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTIAGO  
Sistema Corporativo  
UTESA**

Facultad de ingeniería y Arquitectura  
Carrera de Ingeniería en Sistemas

Logo

Description automatically generated

**3er Parcial**

Programación de Video Juegos

**PRESENTADO A:**

Iván Mendoza

**PRESENTADO POR:**

RAMON NICOLAS TAVERAS (1-18-0704)

JOSE QUEZADA (2-17-1675)

**04/02/2022**

Santiago, Rep. Dom.

Contenido

[CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO 1](#_Toc99822051)

[1.1 Descripción 1](#_Toc99822052)

[1.2 Motivación 1](#_Toc99822053)

[*1.2.1 Originalidad de la idea* 1](#_Toc99822054)

[*1.2.2 Estado del Arte* 2](#_Toc99822055)

[1.3 Objetivo general 2](#_Toc99822056)

[1.4 Objetivos específicos 2](#_Toc99822057)

[1.5 Escenario 2](#_Toc99822058)

[1.6 Contenidos 3](#_Toc99822059)

[1.7 Metodología 3](#_Toc99822060)

[1.8 Arquitectura de la aplicación 3](#_Toc99822061)

[1.9 Herramientas de desarrollo 3](#_Toc99822062)

[Github link 4](#_Toc99822063)

INTRODUCCIÓN

# CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

## Descripción

El video juego llamado “Frogger” es uno de los video juegos clásicos más populares en la época de los 80s y 90s.

Fue lanzado por primera vez en 1981 por SEGA y desarrollado por Konami. Esta hecho en un mundo bidimensional, es de tipo arcade y consiste en manipular una pequeña rana (Froggy) para saltar en diferentes obstáculos y así llevar a Froggy a cualquier refugio disponible.

El jugador debe tener cuidado al avanzar y tratar de impedir que aplasten o choquen a Froggy.

## Motivación

Recordar los viejos juegos, con gráficos y mecánicas simples, pero que marcaron grandes recuerdos de la infancia.

### *1.2.1 Originalidad de la idea*

Frogger fue inspirado por el video juego llamado “Freeway” desarrollado por psicólogos de una universidad localizada en Washington, US. Sin embargo, este no contaba con un personaje en específico ni tampoco tenía tantos obstáculos que retaran verdaderamente al jugador.

Por esta razón este arcade fue nominado dentro del top 10 de los mejores video juegos jamás diseñados según the Killer List of Videogames (KLOV).

### *1.2.2 Estado del Arte*

Se optará por tratar de emular los gráficos de antaño usando un arte tipo pixel, con esto buscamos apegarnos más los juegos clásicos.

## Objetivo general

El objetivo general de este proyecto es volver a recrear uno de los mejores arcade de todos los tiempos y colocarlo en un espacio moderno donde los fanáticos de este tipo de video juegos puedan descargarlo y jugarlo en sus tiempos de entretenimiento.

## Objetivos específicos

* Desarrollar o tratar de crear reflejos en los jugadores.
* Alcanzar la mayor cantidad de puntos y con esto competir con tus amigos.
* Entretenimiento simple y sencillo
* A pesar de ser un juego simple, dar un poco de reto a los jugadores.
* Dar un poco de nostalgia a los jugadores veteranos.

## Escenario

Imagen de la pantalla de un video juego

Descripción generada automáticamente con confianza mediaEl escenario que tendrá este video juego será el mismo en todo momento.

En este mismo escenario el jugador podrá jugar, observar los puntos acumulados, tiempo restante, cantidad de vidas y también se mostrará en medio cuando el jugador pierda la partida.

## Contenidos

* El personaje o personajes principales, los cuales serán las ranas para llevar a los puntos finales.
* Lugares libres de daños donde descansar
* Enemigos que serían los obstáculos
* Zonas de muerte
* Tabla de puntuaciones
* Tabla de vidas restantes

## Metodología

La metodología que utilizaremos para este proyecto será tipo SCRUM ya que esto nos permitirá ir realizando el proyecto de manera parcial y continua. Así como también, nos brindara una gran flexibilidad a la hora de realizar cambios en cualquier función que se esté trabajando.

## Arquitectura de la aplicación

La aplicación/videojuego será desarrollada en Unity, esta contará con varios scripts, estos encargados del personaje, el ambiente, animaciones, prefabs para el personaje, obstáculos, ambientación del mapa, entre otros, lo mismo con los sprites.

El juego contará con una sola escena donde se ubicará todo lo relacionado al juego.

## Herramientas de desarrollo

Las herramientas que se utilizaran en el desarrollo de este videojuego son:

* Unity Hub
* Visual Studio Code
* Youtube y Google para documentaciones y tutoriales.
* Github
* Software de diseño para las diseñar los assets del juego.

# Github link

<https://github.com/nicotav/proyecto-final>