

Reto 1

Juego de plataformas



Agencia de Educación Superior, Ciencia y Tecnología **ATENEA**

Universidad Nacional de Colombia



Introducción a los videojuegos **<Todos a la u>**

Elaborado por:

Natalia Castellanos Gómez

Líder Técnico Desarrollo Videojuegos

Ciudad: Bogotá D. C.

Versión: 1

Identificación del proyecto	
Título del documento:	Reto 1
Nombre del proyecto:	Todos a la U
Objeto del proyecto:	Aunar esfuerzos técnicos, administrativos, financieros, académicos y operativos entre la Agencia Distrital para la Educación Superior, la Ciencia y la Tecnología (ATENEA) y la Universidad Nacional de Colombia para la implementación de los componentes de Tecnologías de la Información y Habilidades Socioemocionales del programa “Todos a la U.”
Líder línea técnica	Natalia Castellanos Gómez
Usuarios/Beneficiarios	Personas residentes en la ciudad de Bogotá, mayores de edad, bachilleres.
Director del proyecto operador:	Liz Karen Herrera Quintero
Correo electrónico del director del proyecto:	lkherreraq@unal.edu.co
Versión del documento:	1.0

Instrucciones

- Leer detenidamente el texto en el que se plantea el problema.
- **Diligenciar el documento de diseño de videojuego.**
- Desarrollar el videojuego en el motor de videojuegos Unity, atendiendo a cada uno de los requerimientos planteados.
- Crear el ejecutable del videojuego en la carpeta principal del proyecto.
- Guardar la solución en un repositorio de GitHub.
- Subir el enlace al Moodle.

Reto 1

Querido equipo de desarrollo de videojuegos,

¡Es un privilegio contar con su experiencia y talento para hacer realidad nuestro emocionante proyecto de videojuego! Estamos convencidos de que juntos podemos crear una experiencia de juego única y cautivadora. A continuación, describimos los requerimientos que nos gustaría implementar en el juego de plataforma:

1. Asignación de movimiento a los fantasmas mediante el uso de corrutinas:

Imaginamos a tres enigmáticos fantasmas que se deslizan misteriosamente por el escenario, agregando un desafío intrigante para los jugadores. Queremos que sus movimientos sean fluidos y autónomos, evitando obstáculos y paredes con astucia. ¡Denles vida a estos personajes de manera cautivadora!

2. Comunicación entre objetos: destrucción del jugador y cambio de texto de puntaje a "Game Over":

Deseamos que la interacción entre el jugador y los elementos del juego sea emocionante y desafiante. Cuando el jugador colisione con un objeto enemigo, queremos que se desate una animación de destrucción asombrosa, acompañada de un cambio impactante en el texto del puntaje a "Game Over". Hagan que los jugadores sientan la emoción de la derrota con una ejecución espectacular.

3. Acumulación de puntos con elementos DOT y actualización del texto del puntaje:

Queremos recompensar a los jugadores por su habilidad y destreza al recolectar elementos DOT dispersos por el escenario. Estos elementos deben brillar con un aura especial y, al recolectarlos, el puntaje debe

aumentar de manera satisfactoria en el texto “textScore”. Hagan que los jugadores se sientan motivados a superar obstáculos para alcanzar la máxima puntuación.

4. Aparición del elemento Cherry al acumular 15 DOT y cambio del puntaje a “WIN”:

Para celebrar el éxito y la perseverancia de los jugadores, deseamos que un emocionante elemento Cherry aparezca en el mapa una vez que hayan acumulado 15 elementos DOT. Al interactuar con este tesoro especial, queremos que el jugador se sienta triunfante y el texto del puntaje cambie a “WIN”, ¡una señal clara de que han alcanzado la victoria!

Confiamos en su habilidad para hacer de este juego una experiencia inolvidable para los jugadores. Estamos seguros de que su pasión y creatividad se verán reflejadas en cada detalle del juego; además, estamos emocionados por ver cómo cobran vida estos requerimientos y cómo crean un mundo fascinante para que los jugadores exploren y disfruten.

¡Juntos, construiremos un juego de plataforma que inspire, entretenga y deje una huella duradera en la comunidad de jugadores! ¡Estamos ansiosos por embarcarnos en esta emocionante aventura con ustedes!

Con gratitud y entusiasmo,

Atenea Studios

Criterios de aprobación

- Documento de diseño de videojuegos.
- Diseño de las interfaces.
- Videojuego funcional.
- Mostrar orden en los archivos que conforman la solución.
- Ejecutable en la carpeta principal del proyecto.

Entregable

- Enlace del repositorio en GitHub con el proyecto de Unity y con el ejecutable de la solución.