



## Administrador de base de datos

## Desarrollo Web

Crear endpoints en la API para comunicarse con la base de datos.

Crear endpoints en la API para renderizar HTML en un sitio web.

Probar API con datos dummy.

Tener los endpoints necesarios para que desde Unity podamos tanto acceder a la información de cartas, jugadores, arenas, y mecánicas, como para mandar la información de las partidas y las jugadas

Implementar interactividad del lado del cliente con JavaScript para mostrar estadísticas de las partidas y de las jugadas

Crear los archivos HTML en donde correrá la iimagen del videojuego, otro donde se inyectarán las estadísticas de forma dinámica con JavaScript, y otro en donde se mostrará el GDD



Cliente de Unity



Cliente Navegador

## Videojuegos

Desarrollar una pantalla de inicio intuitiva y visualmente atractiva.

Definir por completo el diseño de las cartas con su información y características.

Desarrollar tablero del menú principal donde se visualice todas las opciomnes disponibles para navegar como pantalla de créditos, selección de arenas, visualización de cartas

Desarrollar menú de visualización de cartas con vista previa de cada carta y su utilidad, pantalla de créditos, y pntalla de selección de arenas

Desarrollar clase para establecer la comunicación con la API, así como sus modelos con el formato de los datos adecuaod apra que se pueda establecer la comunicación

Desarrollar clases de mecánicas de diferentes elementos presentes en las partidas, como las cartas, los proyectiles, los barcos, el movimientod de la cámara

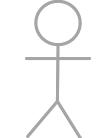
Desarrollar lógica de posicionamiento de los barcos en el grid, lógica de validación del lanxamiento de un misil, lógica de validación de los criterios de puntaje y del ganador de la partida

Desarrollar lógica de los estados de la partida, las fases, el mostrado u ocultado de los diferentes GameObjects dependiendo de las fases de la partida, con ayuda d euna máquina de estados

Ajustar el entorno tridimensional con los niveles correctos de iluminación, las texturas y materiales correctos, la proporción y tamaño de pantalla del videojuego, el tamaño de todos los elementos tridimentsionales y de los objetos del canvas



Jugador



Desarrollador