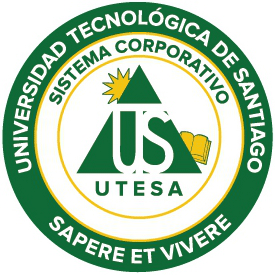
**Universidad Tecnológica de Santiago, UTESA**

**Sistema Corporativo**

**Facultad de Ingeniería y Arquitectura**

**Carrera Informática**



**FLAPPY BIRD**

**Presentado a:**

**Iván Mendoza**

**Presentado por:**

**Sugeiri Torres 1-16-0736**

**Dinnibel Azcona 1-16-0788**

**Victor Taveras 1-17-1007**

**09 de Diciembre de 2020**

**Santiago de los Caballeros, República Dominicana**

**CAPITULO III:**

**DESARROLLO**

**CAPITULO II:**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

**CAPÍTULO II:**

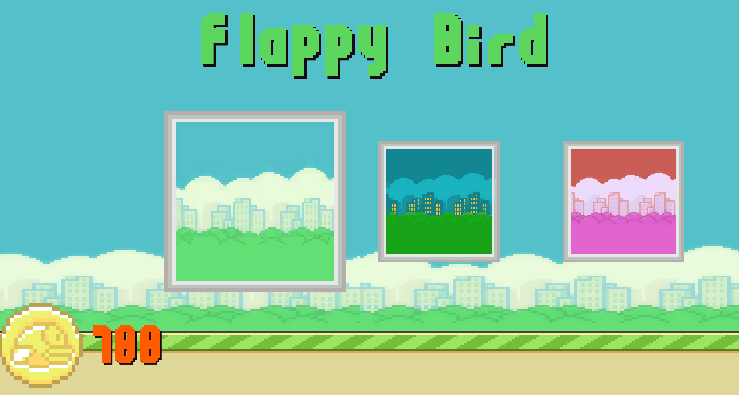
**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

* 1. **Capturas de la Aplicación (Documentación completa del desarrollo, Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes)**
     1. **Niveles y otras pantallas**

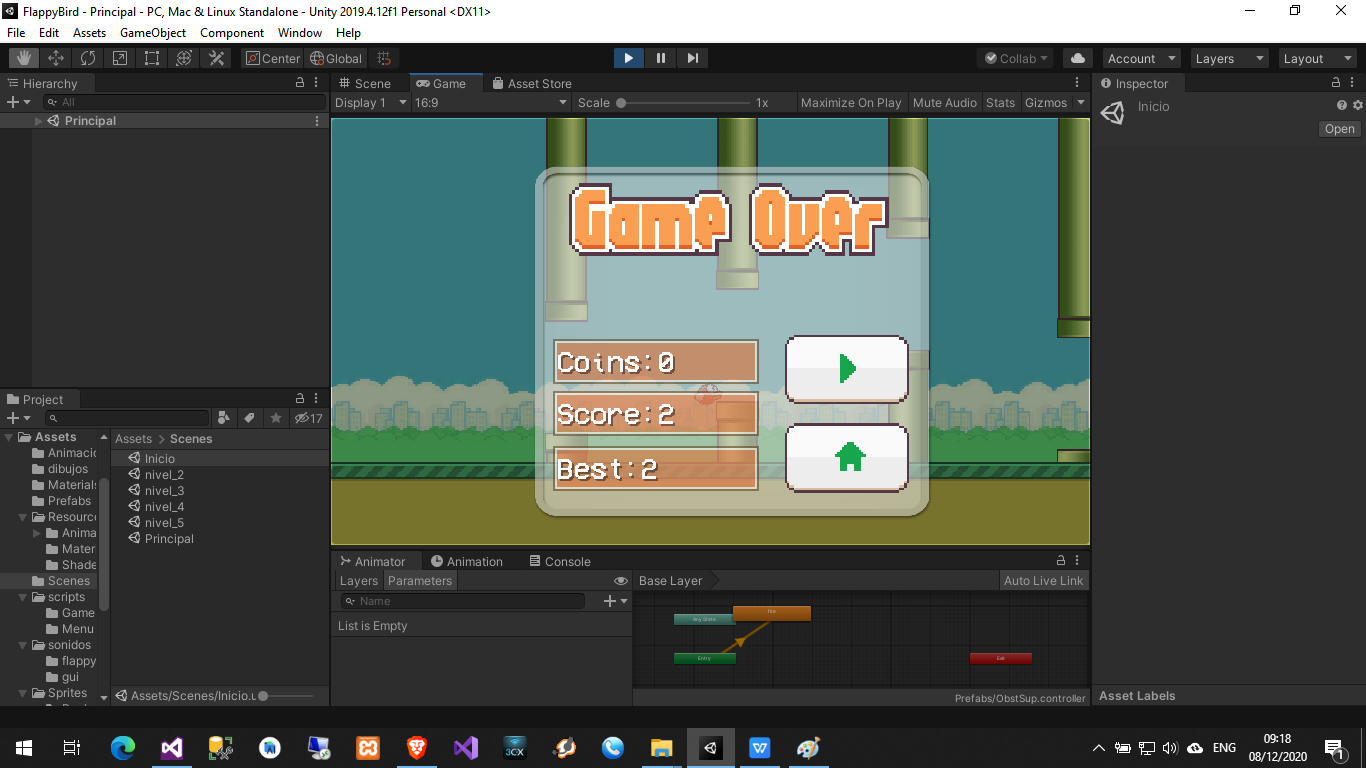
Desbloquear Nivel



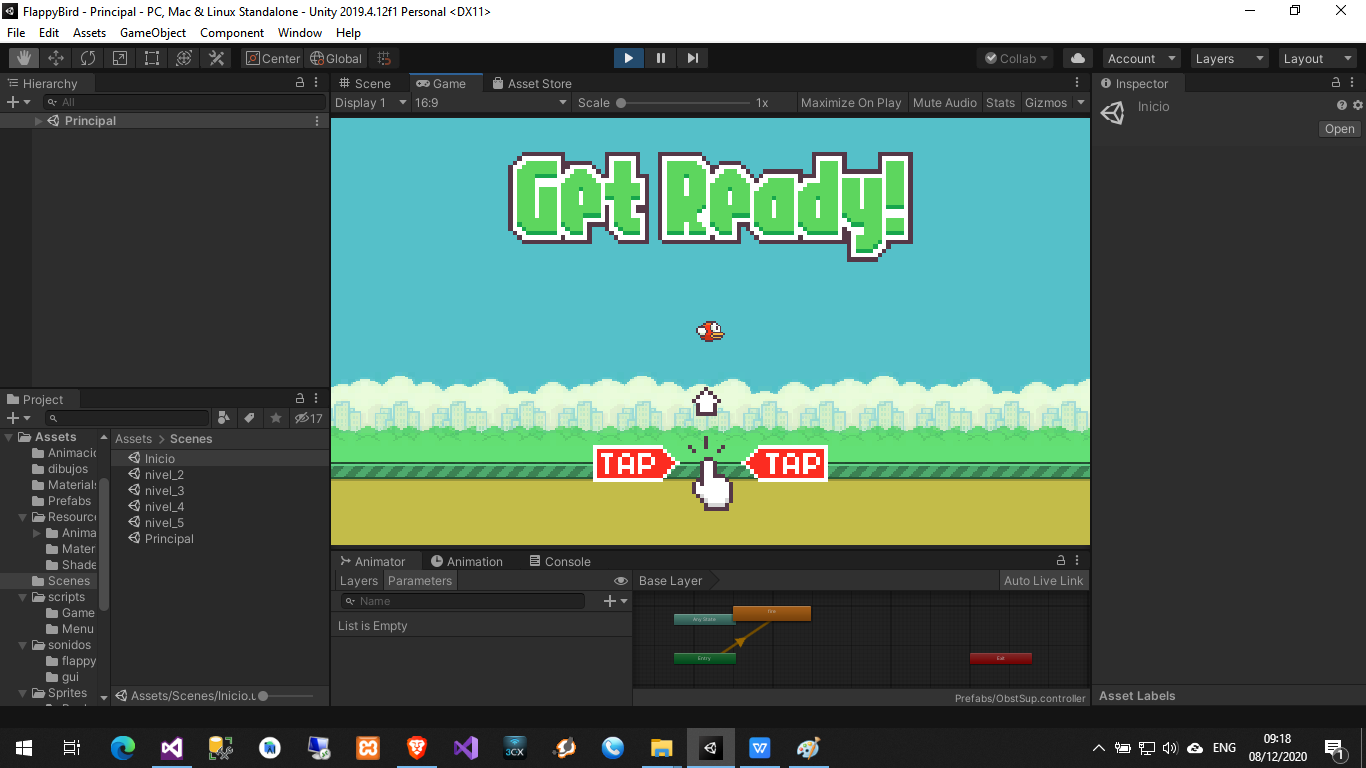
Menú de Niveles

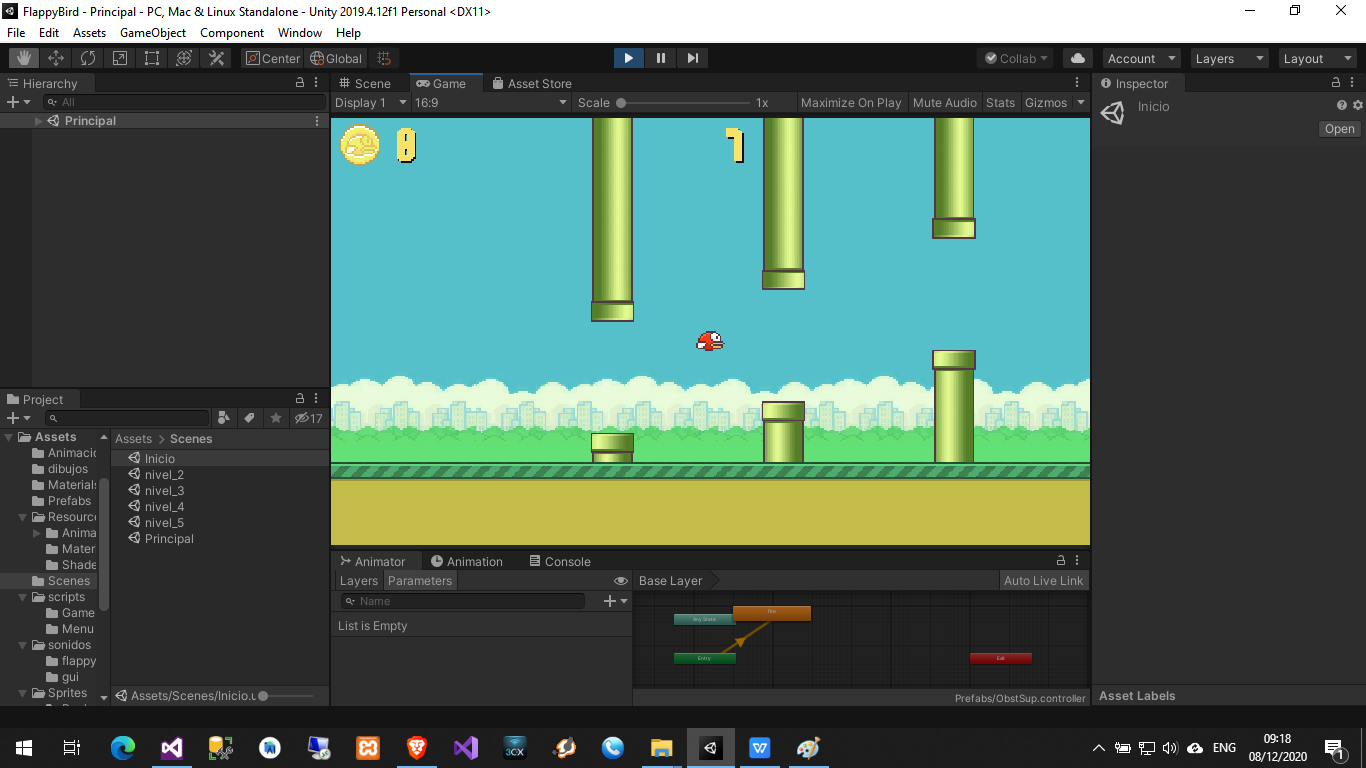


Pantalla Game Over

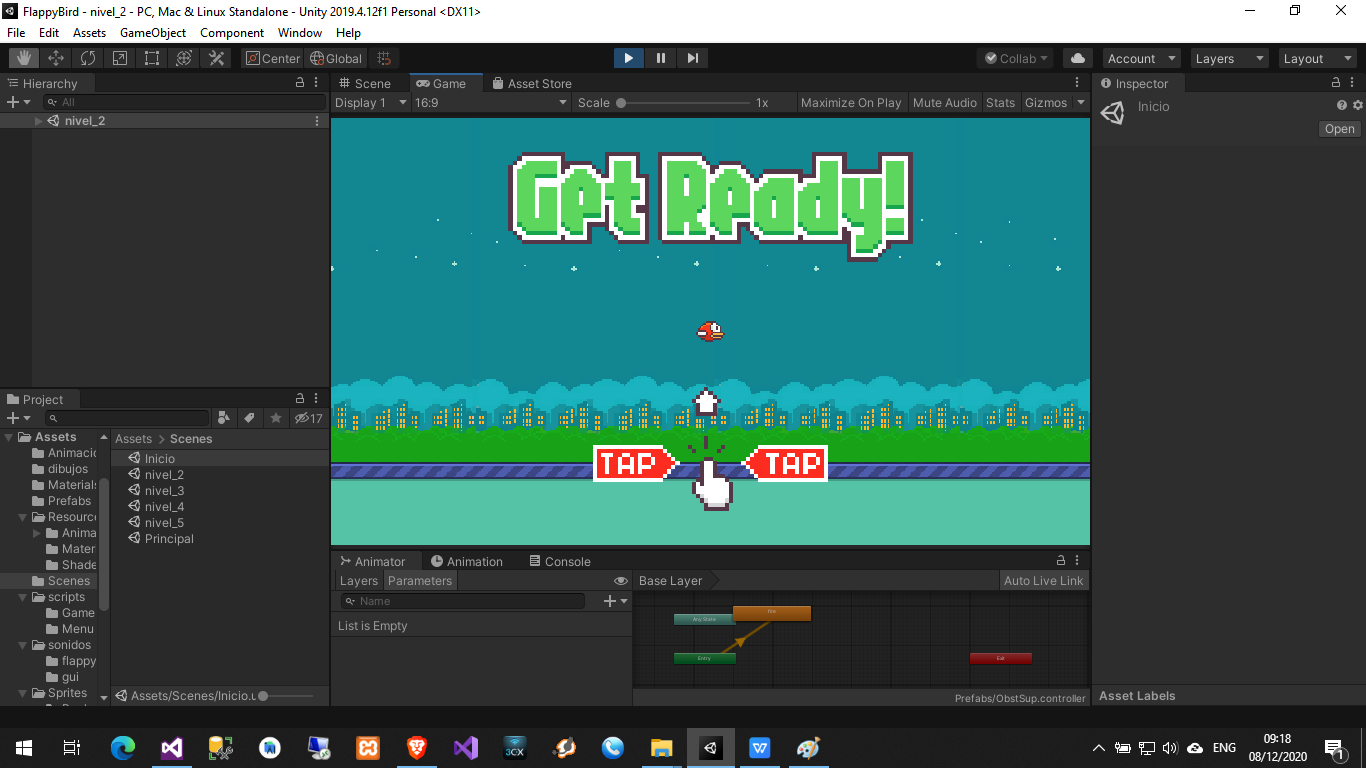


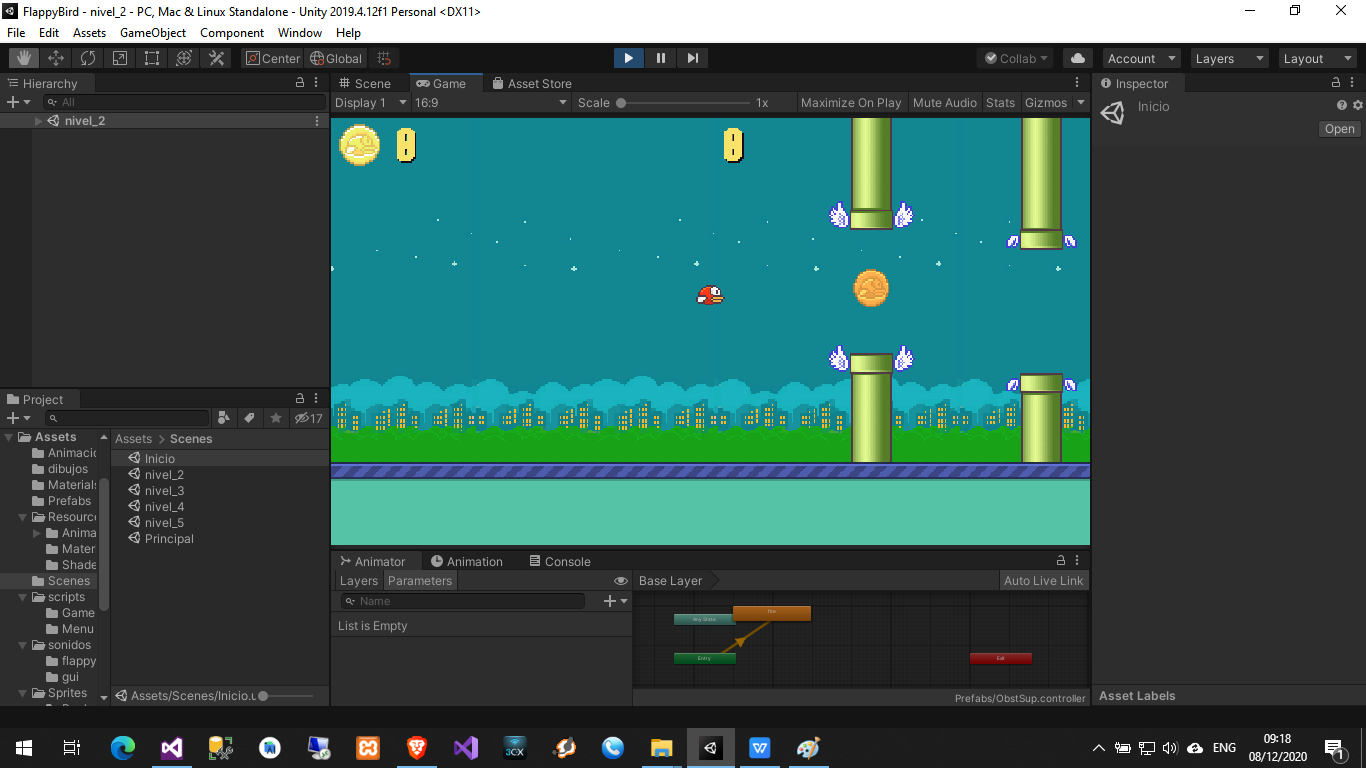
Nivel 1



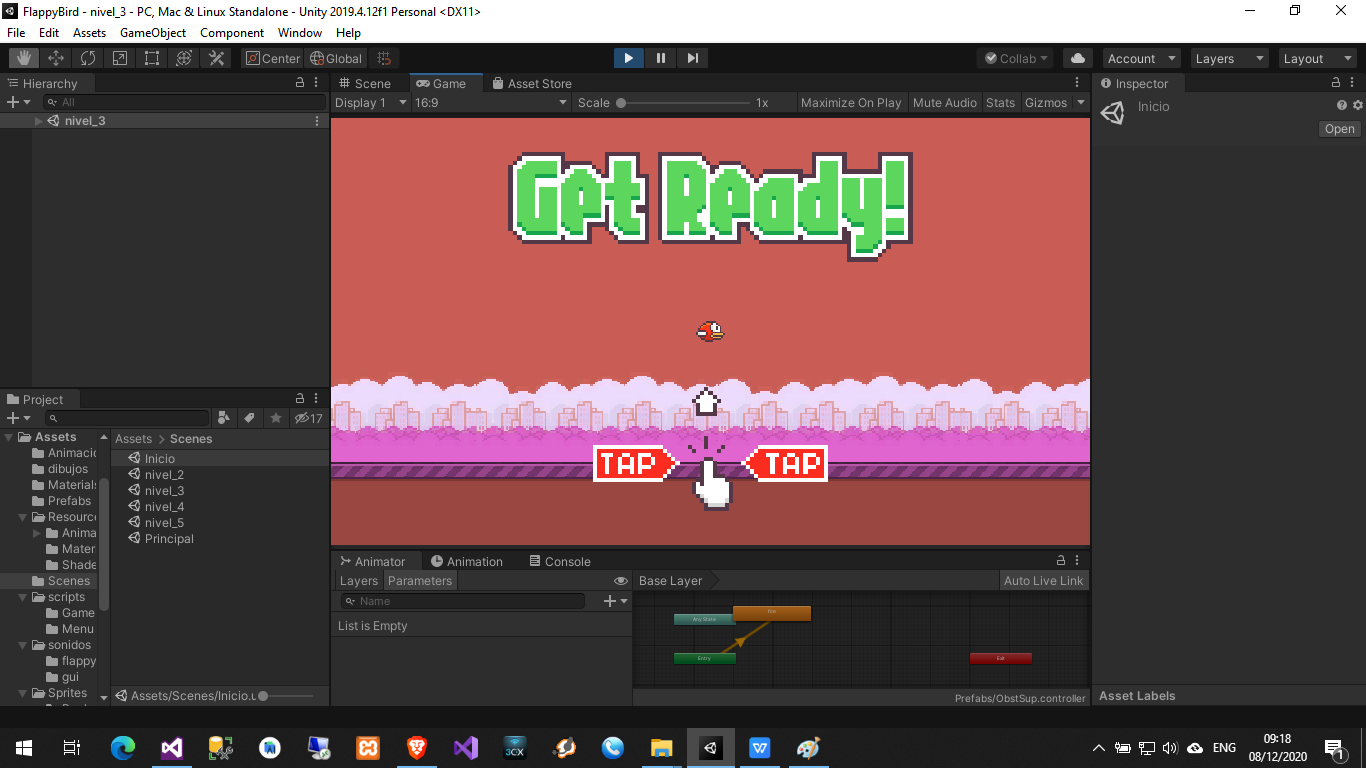


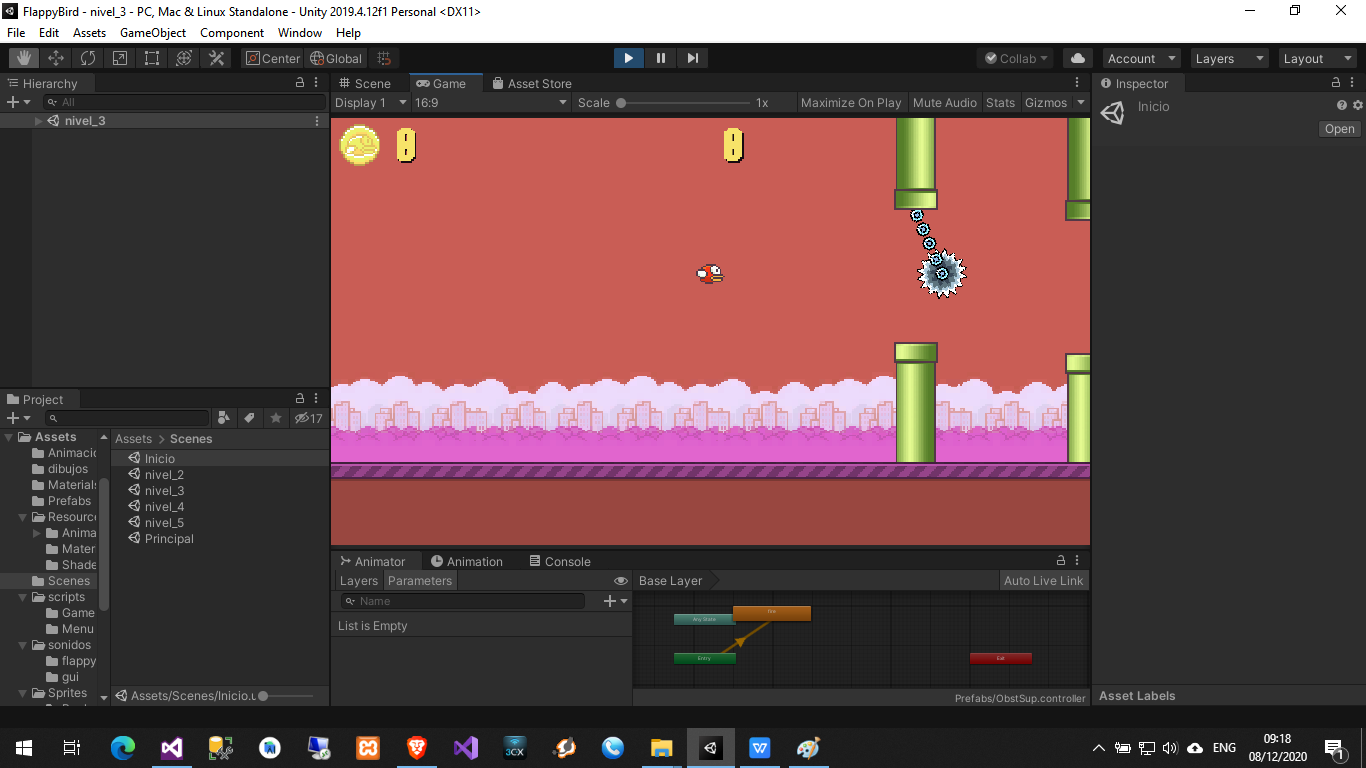
Nivel 2



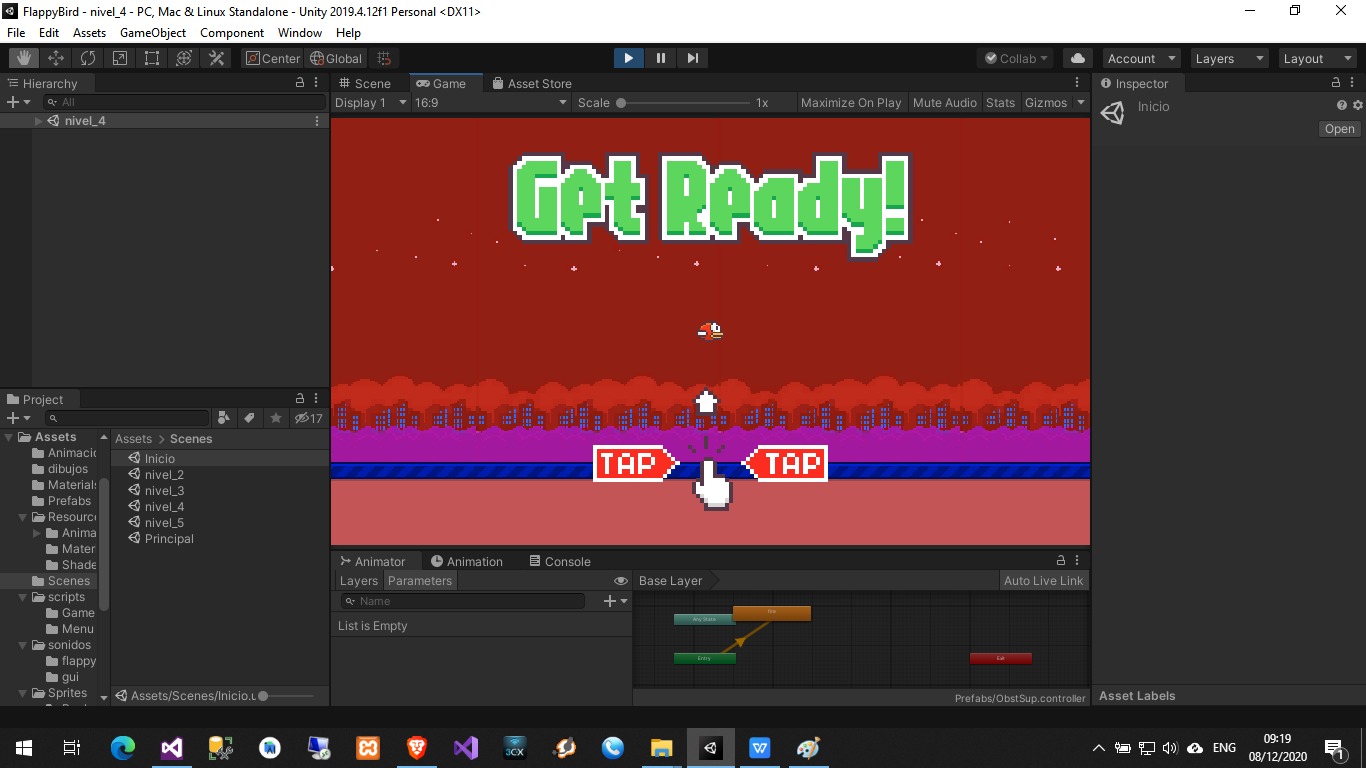


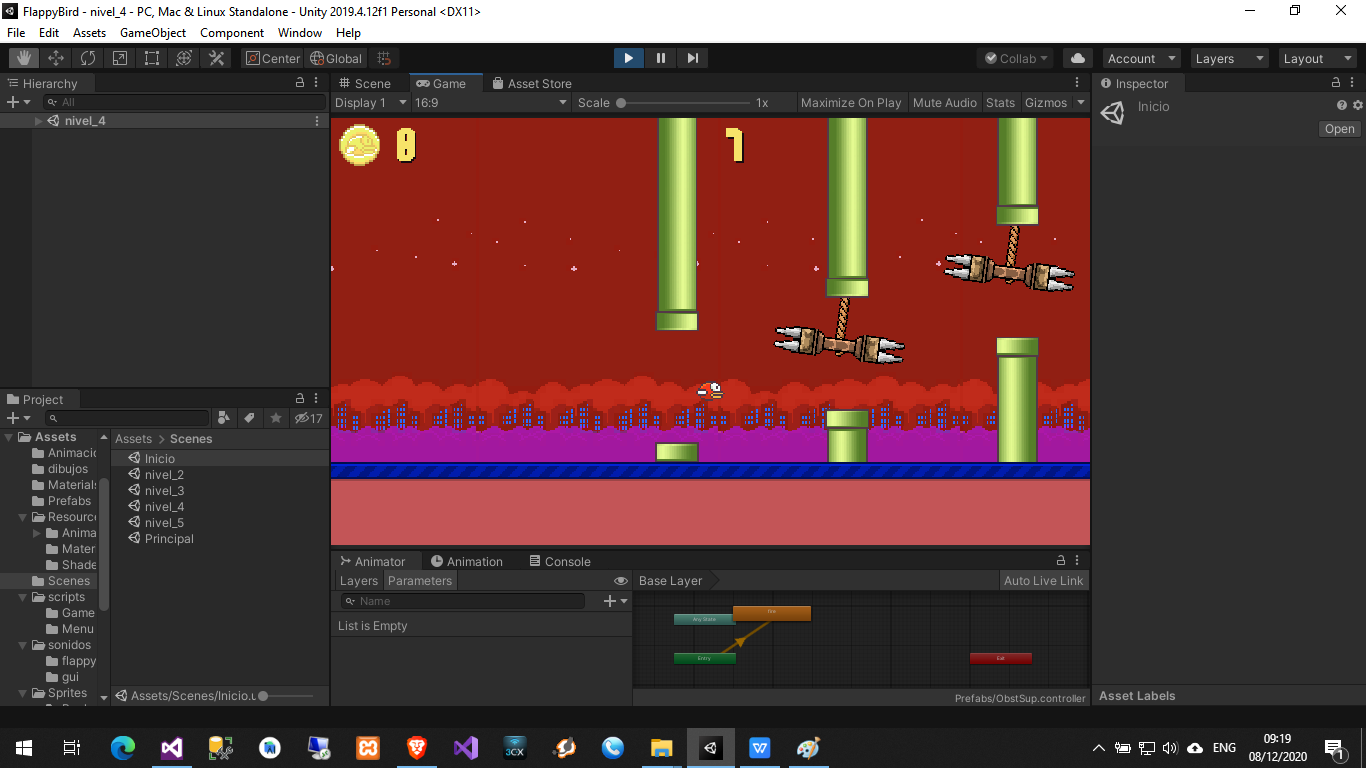
Nivel 3



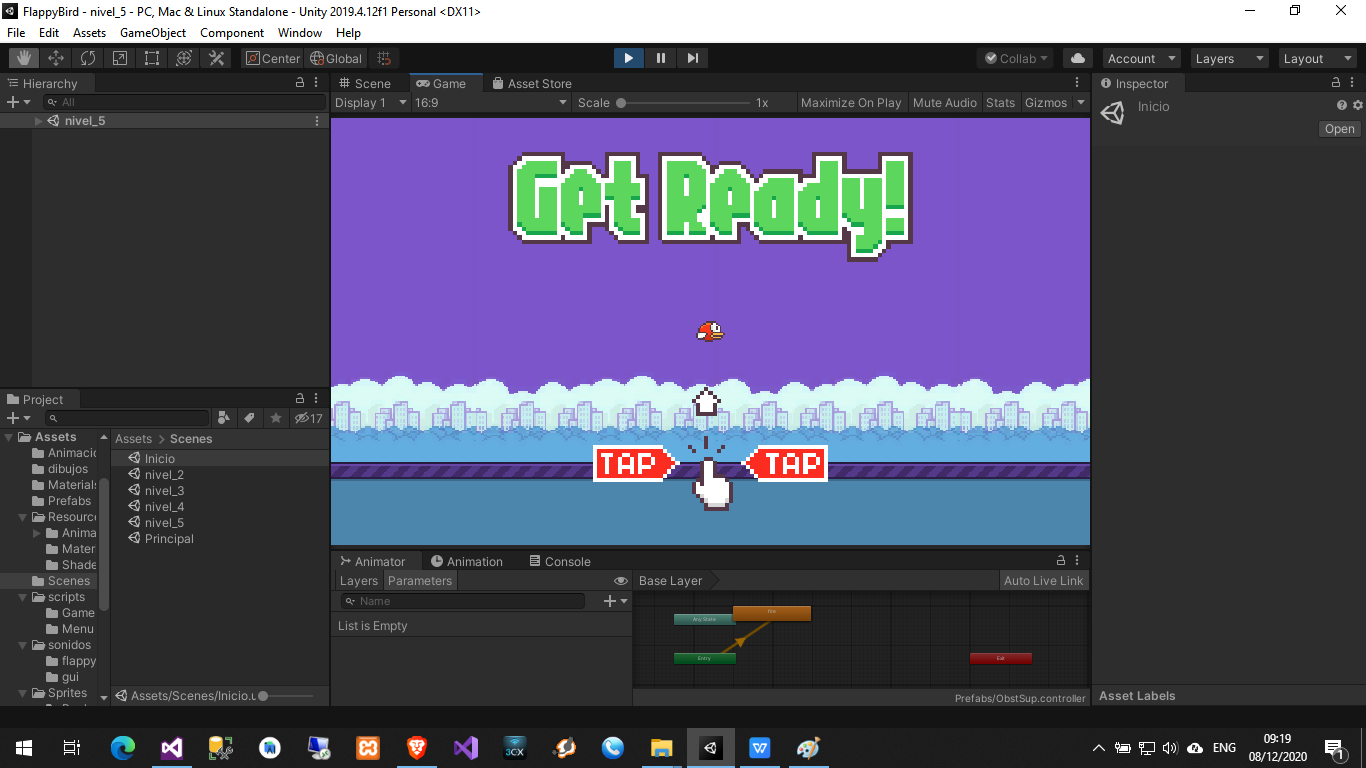


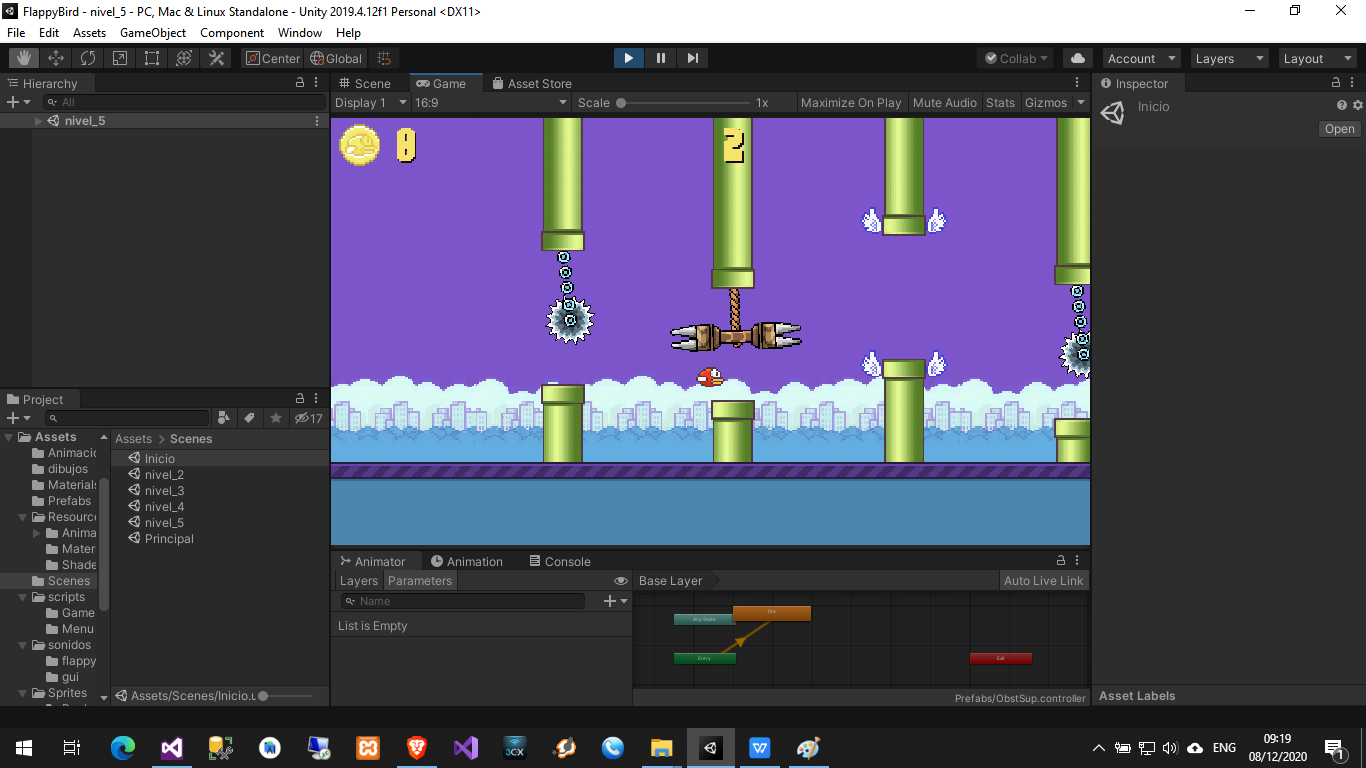
Nivel 4





Nivel 5

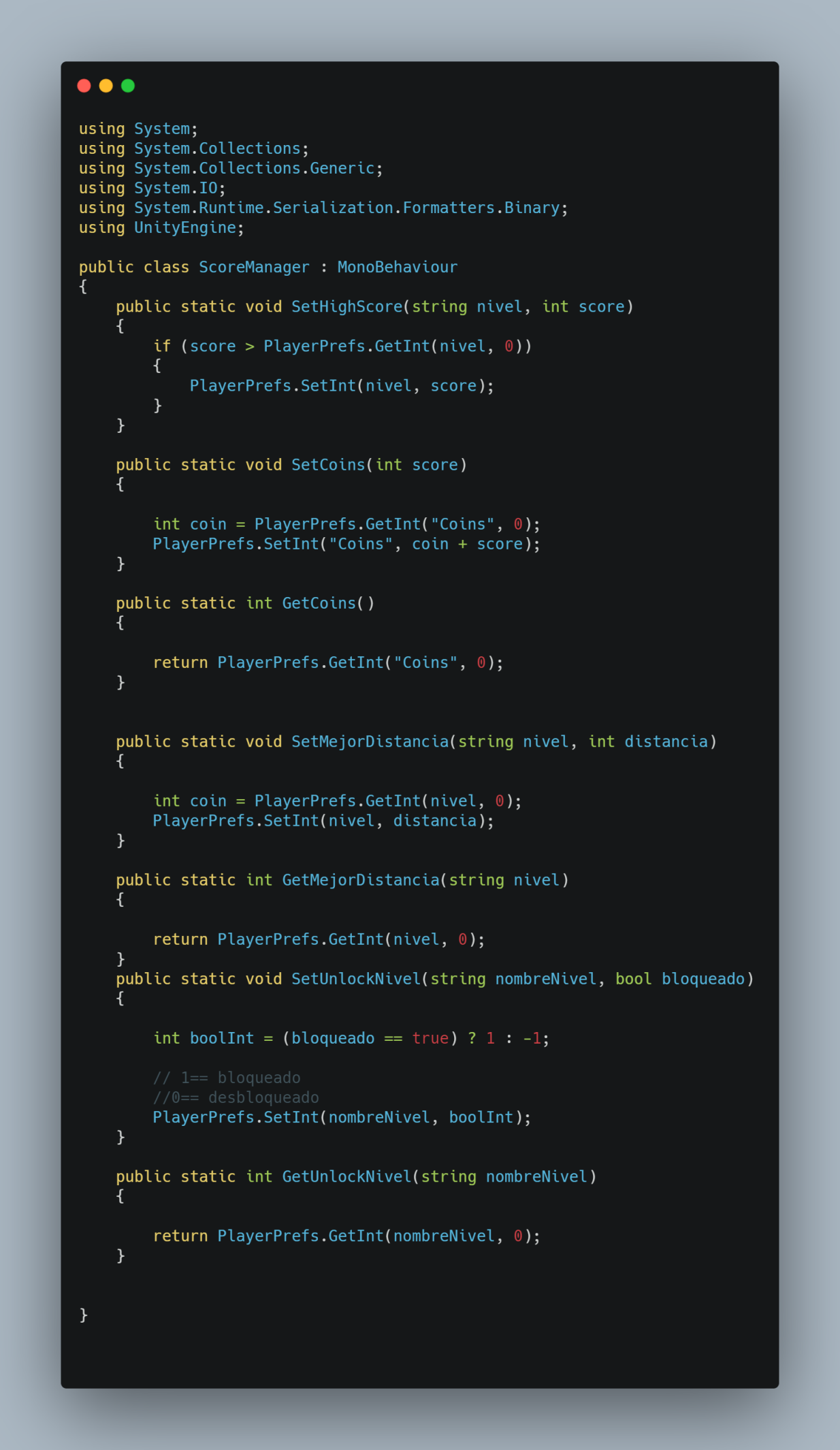




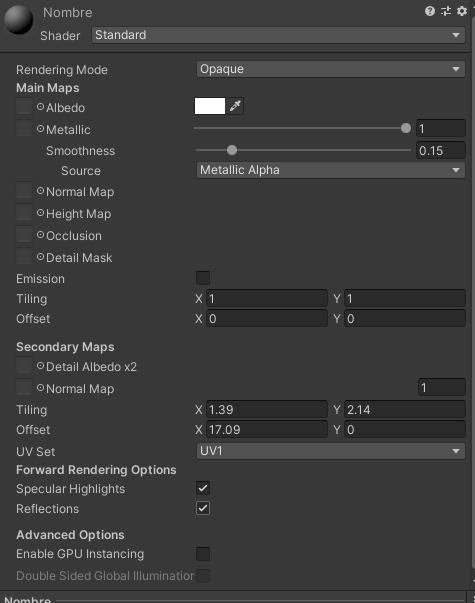
* + 1. Scripts

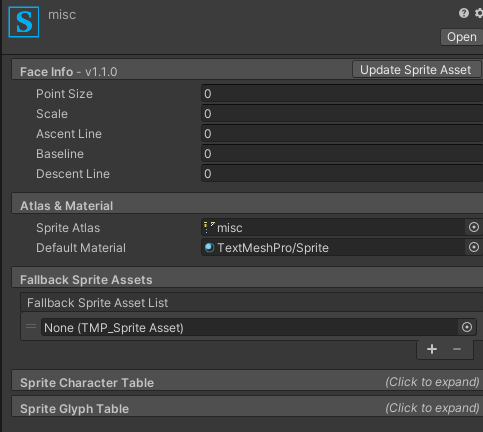


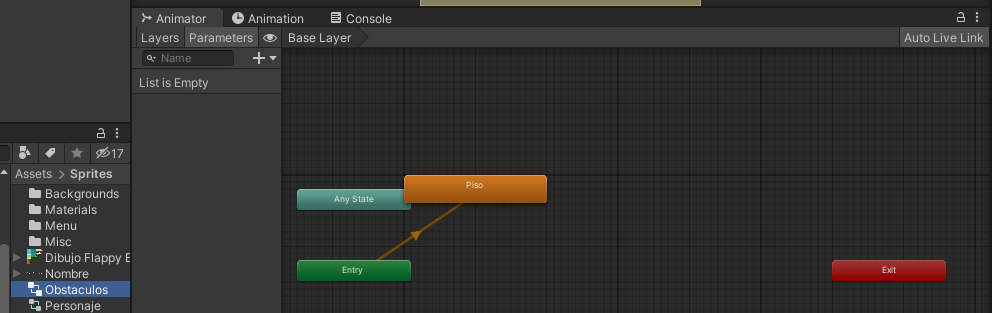


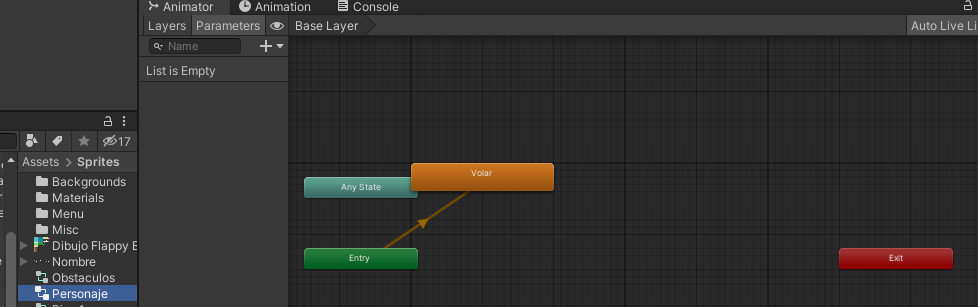


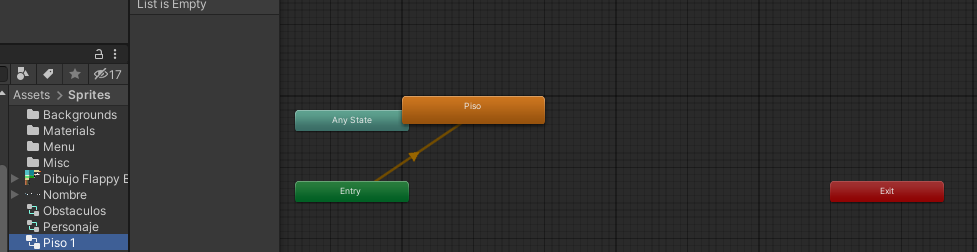
* + 1. Sprites

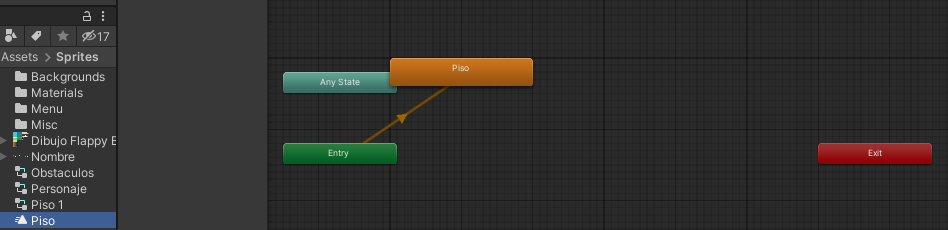


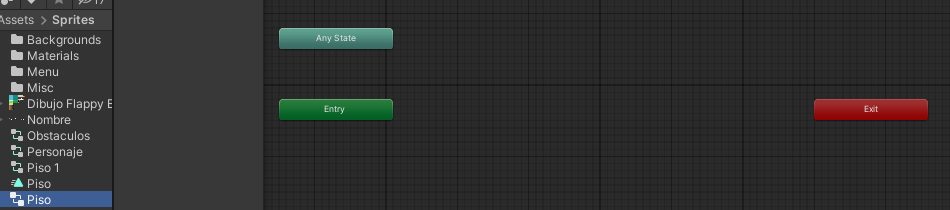


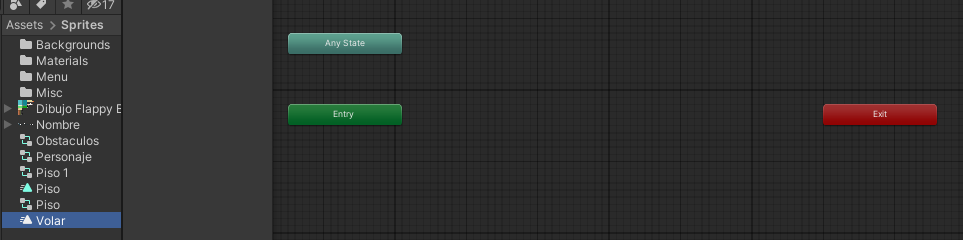




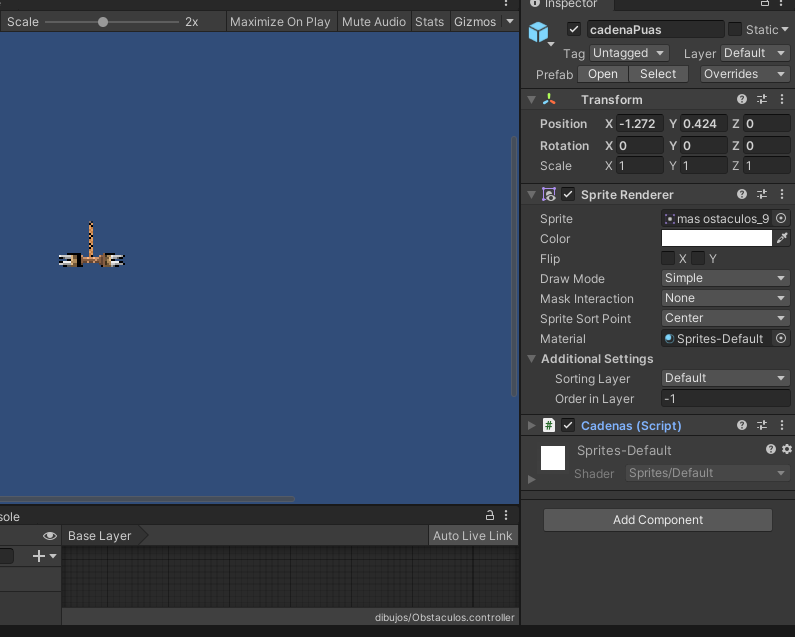




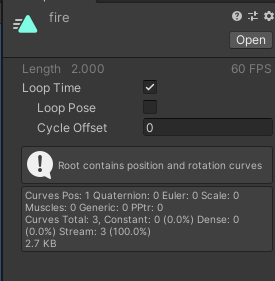


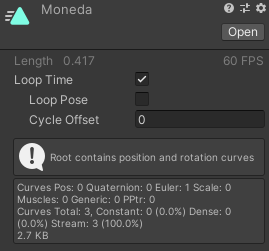


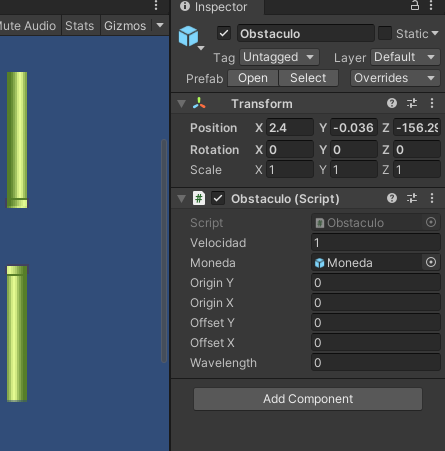
* + 1. Prefabs

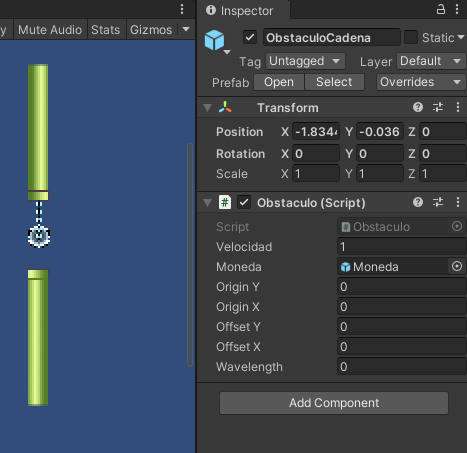


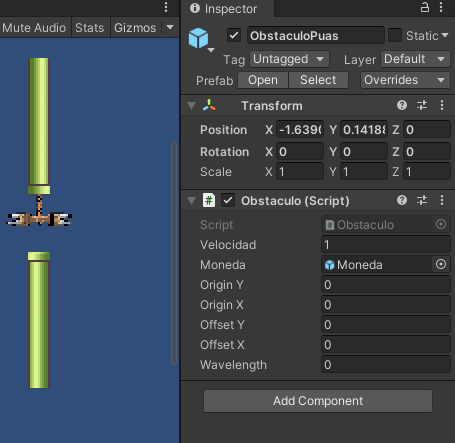


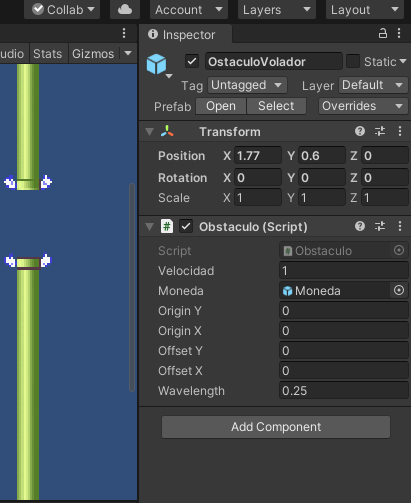


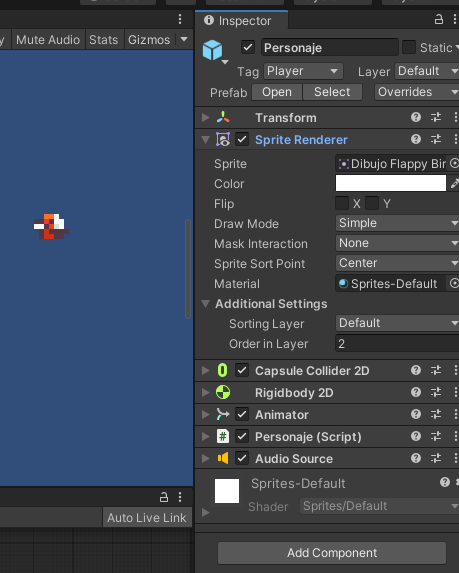




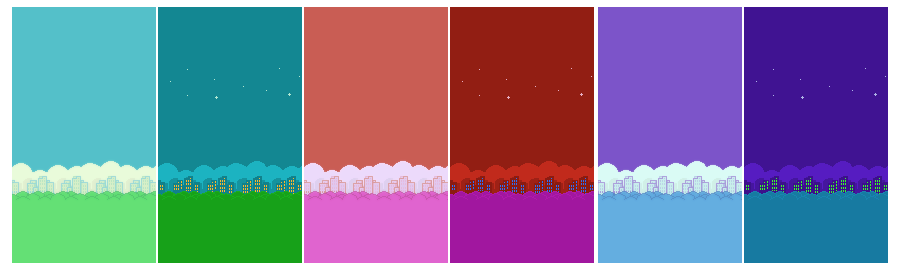


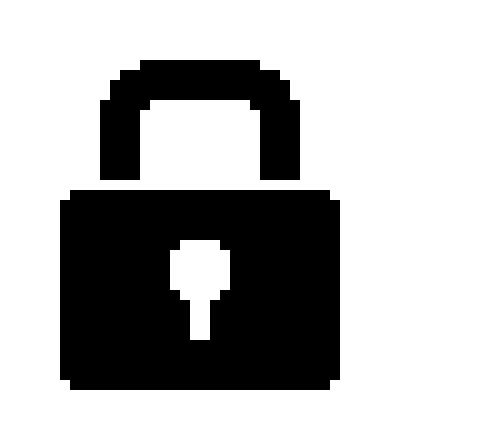
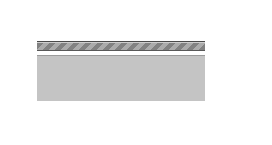


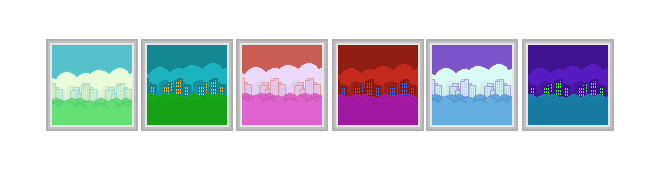


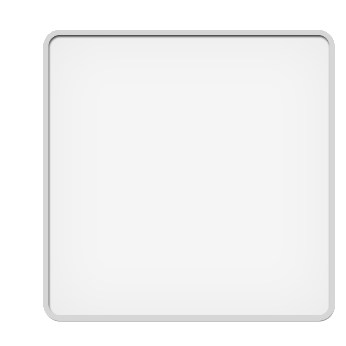


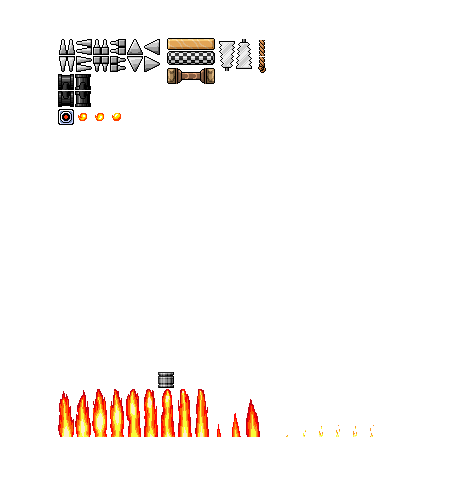
* + 1. Imágenes















* 1. **Prototipos**

**Lo-Fi**

* **Primer Prototipo:** El primer prototipo fue el entregado en el segundo parcial, el cual constaba del primer nivel, una pantalla de inicio y la de perdida, así como el personaje y su funcionamiento básico.
* **Segundo Prototipo:** este consto de 3 niveles funcionales, con distintas gráficas y obtaculos, desbloqueo de niveles por monedas, menú selector de niveles y una nueva pantalla cuando se perdía.

**Hi-Fi**

* **Primer Prototipo:** Con los 5 niveles finalizados, mejor manejo de la movilidad del personaje
* **Segundo Prototipo:** con confirmación al querer desbloquear un nivel, mejor control del personaje, corrección de errores en colisiones, mas sonidos para ambientas el menú.
  1. **Perfiles de Usuarios**

El publico objetivo son personas de todas las edades, desde niños, adolescentes, hasta adultos.

* 1. **Usabilidad**

Al iniciar el juego, se presenta el título, las monedas recolectadas y un scroll en el cual se muestran los niveles jugables y bloqueados. Cada nivel posee un costo y mientras el jugador no lo desbloquee se mostrara de un color oscuro con un candado y un valor que indica el precio de dicho nivel.

****

Cuando el jugador da click en un nivel bloqueado se muestra una alerta, que, dependiendo del costo del nivel y las monedas recolectadas por el jugador, mostrará un dialogo diferente, indicando que puede desbloquear el nivel o que no posee suficientes monedas para desbloquearlo.

****

****

Cuando se inicia un nivel, aparece una información que le dice al jugador lo que debe hacer para empezar el juego t controlar al personaje jugable.

****

Según la encuesta realizada, el 92% de las personas que probaron el juego dijeron que nuestra interfaz de usuario es fácil de entender y usar, por lo cual es muy lograda la realización de las diferentes ventanas que se muestran en el juego, debido a que es fácil de entender y no posee complicación alguna.

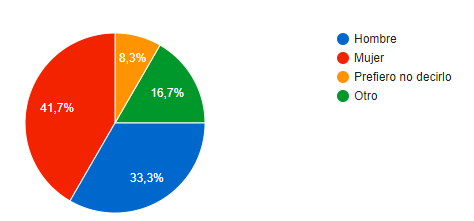
* 1. **Test**

Para realizar el test de nuestro juego se envio el link del juego a varios usuarios para que lo probaran y al finalizar llenaran una encuesta sobre el mismo.

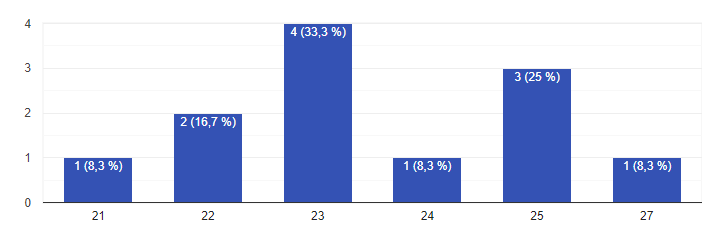
La informacion recolectada se enfoca mas que nada en la jugabilidad, estetica, control del personaje y la experiencia de los usuarios.

Los apartados evaluados dieron como resultado lo siguiente (se saco un porcentaje):

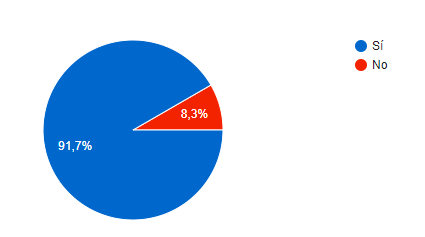
**- Sexo**



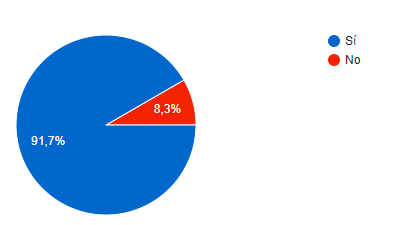
**- Edad**



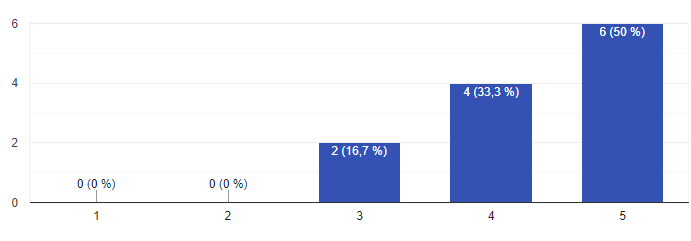
**- Considera usted que el juego tiene una jugabilidad buena?**



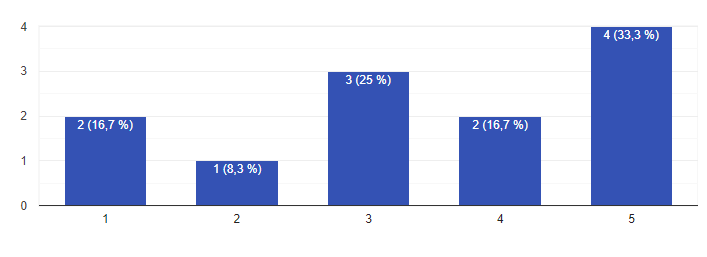
**- Nuestra interfaz es fácil de usar y entender?**



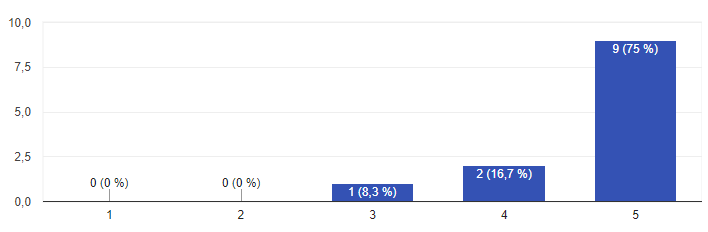
**- Cuantos puntos le daría a la Usabilidad?**



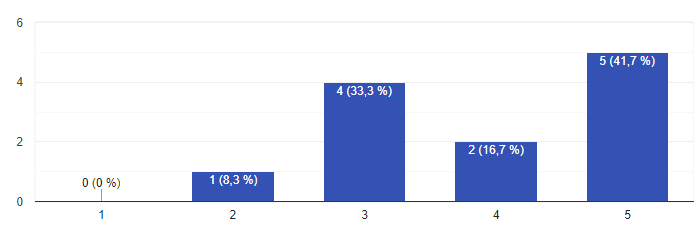
**- Que tanta dificultad tienen los niveles?**



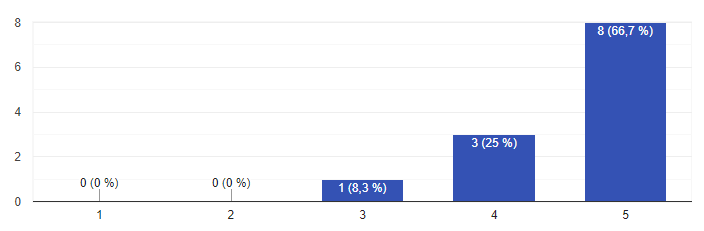
**- como calificaría los efectos de sonido?**



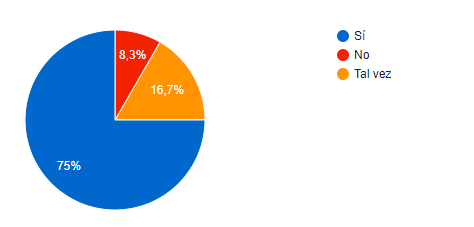
**- como calificaría el control del jugador?**



**- como calificaría las gráficas y estética del juego?**



**- Volvería a jugarlo?**



El test dio como resultado que debemos mejorar la Usabilidad del juego así como el control del jugador para lograr una mejor experiencia para los usuarios. Debemos también trabajar mas en la estética para hacerlo mas atractivo así como en los efectos de sonido. La dificultad del juego esta aceptable ya que va aumentando en cada nivel.

* 1. **Versiones de la Aplicación**