

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO (UTESA)**

**SISTEMA CORPORATIVO**

**Facultad de Arquitectura e Ingeniería, carrera de  
Ingeniería en Sistemas Computacionales**



**Programación de Videojuegos**

**Capítulo 1 – Proyecto Final**

**Presentado a:**

Iván Mendoza

**Presentado por:**

Wilber Salcedo Mata 1-18-0414

Robert Junior Álvarez 2-16-0738

Jerinel Mendoza 1-17-0996

**4 de diciembre del 2022  
Santiago de los Caballeros,  
República Dominicana.**

# INTRODUCCIÓN

## CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

### 1.1 Descripción

Solitario es un Videojuego que pertenece al género de juegos de cartas que consiste en colocar las cartas en las columnas inferiores, siempre de manera descendente y alternando los colores de rojo a negro o los diferentes palos (corazón, diamantes, picas y tréboles. El nombre del juego se debe a que hay un solo jugador en la partida, por esto es un considerado un juego donde se necesita tener destreza y concentración.

### 1.2 Motivación

#### 1.2.1 Originalidad de la idea

La idea de desarrollo de este proyecto surge debido a la poca presencia que tienen hoy en día estos tipos de juego de cartas en dispositivos móviles como computadoras, teléfonos, tabletas, etc. En la actualidad los videojuegos que más predominan son juegos con grandes recursos gráficos y de cierta forma estos juegos sencillos se han quedado un poco al margen. Esta fue la principal motivación por la que decidimos desarrollar un juego de cartas, con el objetivo de que, al igual que otros juegos, pueda ser jugado en dispositivos móviles.

#### 1.2.2 Estado del Arte

El desarrollo de este videojuego aún se encuentra en la fase de **preproducción** donde se está dando una idea sobre el resultado final, además de que se están diseñando todos los recursos y Assets que se utilizaran en el mismo.

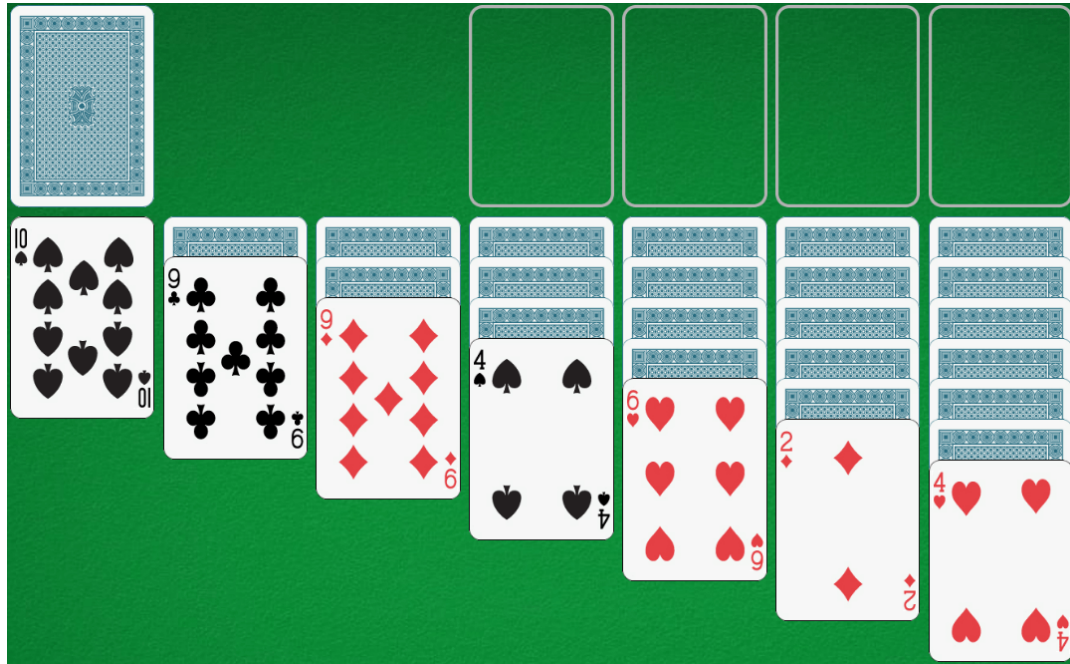
### 1.3 Objetivo general

Desarrollar un videojuego en 2D de la mano de Unity que sea capaz de entretener y brindar una nueva experiencia al usuario, principalmente a aquellos que aún no han tenido la oportunidad de jugar este tipo de juego en un dispositivo, como también de convencer a aquellos que aún prefieren el juego de la manera tradicional.

### 1.4 Objetivos específicos

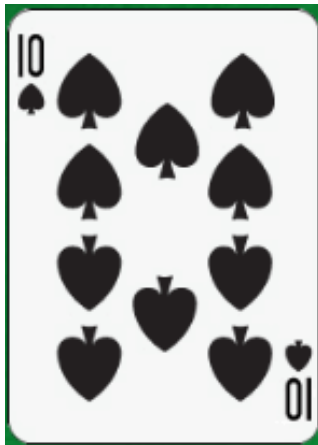
- Desarrollar un videojuego que sea lo más parecido posible al juego real.
- Lograr convencer al usuario sobre este nuevo método de juego.
- Brindar una experiencia satisfactoria al usuario.

## 1.5 Escenario



## 1.6 Contenidos

**Carta:**



**Secuencias de Cartas:**



## **1.7 Metodología**

El juego consiste en construir cartas en secuencias, estas usualmente se pondrán de manera descendente con el fin de alcanzar la organización de todas las cartas. Las cartas están por paquetes barajados y estas serán repartidas de manera aleatoria sobre la mesa, El jugador a continuación tiene que mover las cartas con el fin de obtener la organización de la misma.

## **1.8 Arquitectura de la aplicación**

- El juego será Dimensionado 2D.
- Contará con un menú principal en el cual podrá iniciar el juego o salir del mismo.
- Se utilizará el mouse para poder mover las cartas.
- Cuando consigue la organización de un palo, tendrá un sonido y otro cuando consiga organizarlas todas.

## **1.9 Herramientas de desarrollo**

El juego de cartas de solitario será desarrollado con Unity como motor de videojuegos en el cual se crearán los modelos para las cartas y el tablero en donde esta se posicionarán, el lenguaje a utilizar será C# con el cual se creara la lógica con el cual se sabrá cuando las cartas están organizadas de forma correcta y saber cuándo el jugador ganó el juego, los assets a utilizar como imágenes y sonidos y por último GitHub, el cual será el control de versiones a utilizar para poder hacer el desarrollo del videojuego de manera colaborativa.

## **ENLACE DE GITHUB**

<https://github.com/wilbersx001/Proyecto-Final>