

PORTADA

Tabla de contenido

Tabla de contenido	2
1. Introducción	3
Clasificación del juego	3
Propósito	3
Objetivo	3
2. Modelo de Juego	3
Identificación de la información	3
Representación de la información	3
Formulación de las reglas del juego	3
Mecánicas subyacentes	3
3. Aspectos Gráficos	3
Cielo, terreno y ambiente	3
Objetos gráficos	4
Iluminación y cámaras	4
Física y efectos	4
Interacción y controles	4
Interfaz de usuario	4
4. Aspectos Mecánicos	4
Modelos de conocimiento	4
Representación del conocimiento	4
Inteligencia artificial para jugadores y oponentes	4
Salud, puntaje y otros marcadores	4
Apéndice A: Código Fuente	4
Bibliografía	5

1. Introducción

Presentación y descripción general del juego

Clasificación del juego

Según la taxonomía de Sawyer [1].

Propósito

¿Cuál es la razón para desarrollar el videojuego? Por ejemplo: entretenimiento, comercial, entrenamiento, simulación, etc.

Objetivo

¿Cómo se gana el juego? Por ejemplo, en un juego de fútbol gana quién logra pasar mas veces el balón por un espacio determinado llamado portería.

2. Modelo de Juego

Presenta la formulación de las reglas del juego

Identificación de la información

¿Qué información es necesario representar dentro del juego para su funcionamiento? Por ejemplo, en un juego de peleas es necesario representar la vida de cada jugador, así como la fuerza y defensa relativa de cada ataque.

Representación de la información

Una vez identificada la información, ¿cómo se va a representar dentro del juego? Por ejemplo, la vida de un personaje se puede representar utilizando un valor entero, mientras que la probabilidad de capturar un animal en una jaula se representa mejor con un valor flotante.

Formulación de las reglas del juego

Definición, en pseudo-código, de los algoritmos que operan dentro del juego. Por ejemplo, el algoritmo que calcula cuanto daño hace una espada al golpear sobre cierto tipo de armadura.

Mecánicas subyacentes

Otros aspectos mecánicos relevantes, pero que no pueden ser explicados con algoritmos, tales como la relación entre X y Y elementos de la "magia".

3. Aspectos Gráficos

Cielo, terreno y ambiente

Decisiones que se tomaron para incluir aspectos como cielo, fondos, efectos, etc.

Objetos gráficos

Presentación y razonamiento detrás del uso de modelos tridimensionales, sprites, impostores, 2.5D, etc.

Iluminación y cámaras

Decisiones que se tomaron para incluir ciertos tipos de iluminación, cantidad y tipos de cámaras, etc.

Física y efectos

Algoritmos y efectos de física que se tuvieron que aplicar para el desarrollo del proyecto.

Interacción y controles

¿Cómo se diseñó la interacción con el usuario? ¿Cómo se implementaron los controles?

Interfaz de usuario

Presentación y descripción de la interfaz de usuario seleccionada.

4. Aspectos Mecánicos

Modelos de conocimiento

Presentación del concepto de modelos de conocimiento y su aplicación para videojuegos.

Representación del conocimiento

Si el proyecto requiere de representación del conocimiento por parte de los oponentes, ¿qué modelo se utiliza para representar este conocimiento?

Inteligencia artificial para jugadores y oponentes

Navegación

En caso de que el proyecto lo requiera, ¿cómo se implementa la navegación del ambiente del juego?

Salud, puntaje y otros marcadores

¿Cómo se implementan los algoritmos descritos en la parte 2? ¿Cómo se aplican las fórmulas para calcular y manipular las variables del juego?

Apéndice A: Código Fuente

Bibliografía

- [1] Ben Sawyer and P. Smith, "Serious Games Taxonomy," 2008. <http://www.dmill.com/presentations/serious-games-taxonomy-2008.pdf>
- [2] critterai.org. [Online]. Available: <http://critterai.org>. [Accessed: 27-Sep-2013].
- [3] M. DeLoura, Ed., Game Programming Gems. Charles River Media, Inc., 2000.
- [4] S. Rabin, Ed., AI Game Programming Wisdom. Charles River Media, 2002.