

Resumo do Trabalho de Fin de Grao

(Describa brevemente o traballo a desenvolver, xustificando o interese do mesmo, e indicando obxectivos, descripción técnica, proceso de desenvolvemento, e medios empregados. Engada tantas liñas como sexa necesario)

Actualmente y desde hace unos años las aplicaciones móviles han aumentado su demanda y beneficios a un alto ritmo, solo en el año 2017 superaron los 36 mil millones de dólares. Uno de los motores para crear aplicaciones con fácil portabilidad desde móvil hasta consolas es Unity 3D, además de contar con una alta cantidad de manuales en línea es un motor fácilmente manejable si se tienen conocimientos de programación, este motor actualmente soporta C# y será este el lenguaje de desarrollo.

El objetivo de este proyecto es realizar una aplicación móvil 3D para dispositivos móviles. Será un juego con el estilo "Roll a Ball", esto es, de movimiento de una bola por un tablero. Consiste en guiar a un jugador, en este caso un hámster, en una esfera a través de un laberinto con agujeros, pinchos, bombas, y más trampas.

Cada nivel tendrá asociado una puntuación que se guardará y se podrá visualizar antes de entrar a jugar desde el menú principal. Los niveles tendrán un tiempo límite que en caso de agotarlo el jugador pierde y en caso de victoria los puntos sobrantes serán convertidos a puntos además de un bono por recoger objetos coleccionables en cada nivel.

Se prevé que el juego sea multilinguaje (Español, Inglés y Alemán) y disponga de un menú que permita modificar audios, vibración y idiomas.

También se añadirán en la plataforma móvil anuncios no intrusivos para aprender a monetizar y sacar partido a las app.

Adicionalmente, y tras logra el objetivo principal de este proyecto que es aprender a crear una aplicación gráfica, se pretende portarla a dispositivos móviles, publicarla en la store de google y monetizarla

Respecto al proceso de desarrollo, se pretende seguir el proceso de desarrollo unificado siguiendo un planteamiento iterativo e incremental, ya que inicialmente las funcionalidades básicas son bien conocidas, pero podrían ampliarse.

Herramientas:

Unity 3D - motor principal.

Visual studio - entorno de programación

Lenguaje de programación: C#.