

GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJOC

106222 - DESENVOLUPAMENT DE JOCS 2D

Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Adso Fernández Baena
- Curs: Segon
- Trimestre: Segon
- Crèdits: 4
- Professorat:
 - Lasse Loepfe <lloepfe@tecnocampus.cat>

Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Els materials podran proporcionar-se tant en català com en castellà o anglès.

Competències que es treballen

Específica

- E6. Desenvolupar videojocs en llenguatges de programació d'alt nivell en motors gràfics a partir de les especificacions.

Descripció

L'assignatura introdueix a l'alumne a la programació de jocs 2D. L'eina principal que s'usa és Unity, tot i que l'assignatura es centra més en els conceptes clau del desenvolupament de jocs i no en l'eina específica que s'usa per implementar els exemples i pràctiques.

Durant el desenvolupament de 3 projectes independent s'introdueixen teòricament els conceptes principals a les primeres classes amb petits exemples que els alumnes puguin experimentar. Una vegada explicats els conceptes, els alumnes es dediquen a realitzar el seu projecte, tenint el suport del professor a tot moment durant les classes. Els jocs haurà de lliurar-se dintre del termini i en la forma escaient adequats.

L'exàmen consisteix en implementar de manera pràctica i èrica conceptes exposats a classe.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

Resultats d'aprenentatge

En acabar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

- E6.1. Dissenyar l'arquitectura del software d'un videojoc d'acord a unes especificacions.
- E6.6. Desenvolupar videojocs 2D i 3D (o parts del mateix) en llenguatges d'alt nivell sobre plataformes i motors destinats a tal efecte.

Metodologia de treball

L'assignatura utilitza les següents metodologies de treball:

Classe magistral, Càpsules de vídeo, Resolució de problemes i Laboratori en grup reduït.

Continguts

Tema 1: Introducció i física del jugador

- 1.1 Character Movement
- 1.2 Física de salts
 - 1.2.1 Salts verticals
 - 1.2.2 Salts horitzontals
- 1.3 Modificació de la gravetat

Tema 2: Intel·ligència Artificial

- 2. 1 Detecció del jugador
 - 2.1.1 Distància
 - 2.1.2 Camp de visió
 - 2.1.3 Obstacles
- 2. 2 Patrolling
 - 2.2.1 Waypoints
 - 2.2.2 Detecció de plataformes
 - 2.2.3 Pathfinding

Tema 3: UI & Scriptable Objects

- 3.1 UI
- 3. 2 Sistema de diàlegs
 - 3.2.1 Diàleg sense interacció
 - 3.2.2 Opcions de diàleg
 - 3.2.3 Resultat del diàleg
- 3.3 Inventari
 - 3.3.1 Afegir objectes a inventari
 - 3.3.2 Fer servir objectes del inventari
- 3.4 Botiga

Tema 4 Spawning & Procedural Generation

- 4.1 Generació de mapes
 - 4.1.1 Grid based dungeons
 - 4.1.2 Automates cel·lulars
 - 4.1.3 Random Room placement
 - 4.1.4 BSP Tree
- 4.2 Perlin noise
- 4.3 Object Pooling

Tema 5 Command Pattern

- 5.1 Store Actions

Activitats d'aprenentatge

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

Les pràctiques tracten de desenvolupar un joc de plataformes 2D en el qual els alumnes hauran d'implementar una solució als problemes que aquest tipus de jocs plantegen i que s'expliquen a classe. El professorat deixarà clares les funcionalitats que ha de tenir el joc i quins elements haurà de tenir. Els alumnes podran decidir com implementar-los i proposar diferents estratègies (mecàniques, tipus d'enemics, trampes...) on es demostrï la seva habilitat com a programadors.

A1. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 1 (Evidència del resultat d'aprenentatge E6.1 i E6.6)

Control jugador + Física

A2. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 2 (Evidència del resultat d'aprenentatge E6.1 i E6.6)

IA Enemics

A3. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 3 (Evidència del resultat d'aprenentatge E6.1 i E6.6)

UI - Botiga

A4. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 4 (Evidència del resultat d'aprenentatge E6.1 i E6.6)

Generació procedura

A5. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 5 (Evidència del resultat d'aprenentatge E6.1 i E6.6)

Command Pattern

A6. Examen final pràctic i teòric (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

Criteris generals de les activitats:

- El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.
- El professor informará de les dates i format del lliurament de l'activitat.

Sistema d'avaluació

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

A1. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 1 10%

A2. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 2 10%

A3. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 3 10%

A4. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 3 10%

A5. Pràctiques de laboratori: Projecte Videojoc 2D - Joc 3 10%

A6. Examen final pràctic i teòric 50%

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 5 a l'examen final per a aprovar l'assignatura.
- Cal obtenir una nota superior a 5 a en el promig de les pràctiques per a aprovar l'assignatura.
- La nota màxima que es pot obtenir en la convocatòria extraordinària serà 5.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recursos

Bàsics

Audiovisuals

- Learning C# Programming with Unity 3D. Alex Okita.
- <https://www.habrador.com/tutorials/programming-patterns/>

Enllaços web

- Tutorial web d'eines de creació de jocs amb el motor Unity (<http://unity3d.com/es/learn>)
- <http://gameprogrammingpatterns.com/>

Complementaris

Audiovisuals

- <https://unity3d.college/>

Bibliografies

- Gamma, E., Helm, R., Johnson, R. and Vlissides, J.
Design patterns: Elements of reusable object-oriented software
1995 - Addison-Wesley - Reading, Mass.