

COMP 3400 Ingeniería de Software

Proyecto del curso – Resumen del problema

Profesor Navarro

Durante el pasado verano un grupo de profesores discutía sobre cómo hacer más interesantes las actividades de evaluación en algunos cursos como los de historia. Una de las ideas que surgió es hacer pequeños juegos de video, nada complicado, en donde los estudiantes pudieran viajar a través de algunos eventos históricos. La forma en que se navegaría sería la siguiente:

- a. Se presenta una imagen representando un evento histórico
- b. Se muestra una pregunta relacionada con el evento
- c. Se muestran varias alternativas (a, b, c, d) para contestar la pregunta

En base a la contestación de la pregunta aparece otra imagen. Si el estudiante contestó correctamente la pregunta aparece una imagen mostrando el próximo evento que ocurrió, según la historia. Cuando complete todos los eventos se indicará el mensaje o imagen correspondiente. Si el estudiante se equivoca en una de las contestaciones entonces aparecerá puede aparecer una imagen que lo lleve a un punto muerto y de por terminada la historia o que lo lleve a una historia alternativa. De esa historia alternativa podría ser que con alguna alternativa el estudiante tenga forma de regresar a la historia real.

El proyecto que tenemos que desarrollar no es hacer un juego particular sino hacer una plataforma para que otras personas, que no saben programación, puedan desarrollar sus propios juegos. En esa aplicación las personas tendrían que proveer los archivos con las imágenes, entrar los textos con las preguntas correspondientes a cada imagen, las alternativas, indicar cuál contestación es correcta y de qué imagen a qué imagen se moverá la acción dependiendo de la alternativa que se seleccione.

La persona que quiere diseñar el juego necesitará entre otras cosas un libreto o mapas de las escenas que tendrá el juego y qué decisiones moverán al juego de una escena a otra. La siguiente figura muestra dos posibles mapas. En la figura de la izquierda se muestra un mapa lineal. De la única forma que se puede llegar de la escena inicial (Escena 1) hasta la escena final es contestando correctamente todas las preguntas para todas las escenas. Si se contesta incorrectamente en cualquiera de las escenas entonces se envía al usuario a “decisión errónea” y termina el juego. En la figura de la derecha existen varios pasos para llegar a la escena final. También se tienen decisiones que llevan a “no tiene idea” que es la escena en donde se da por terminado el juego.

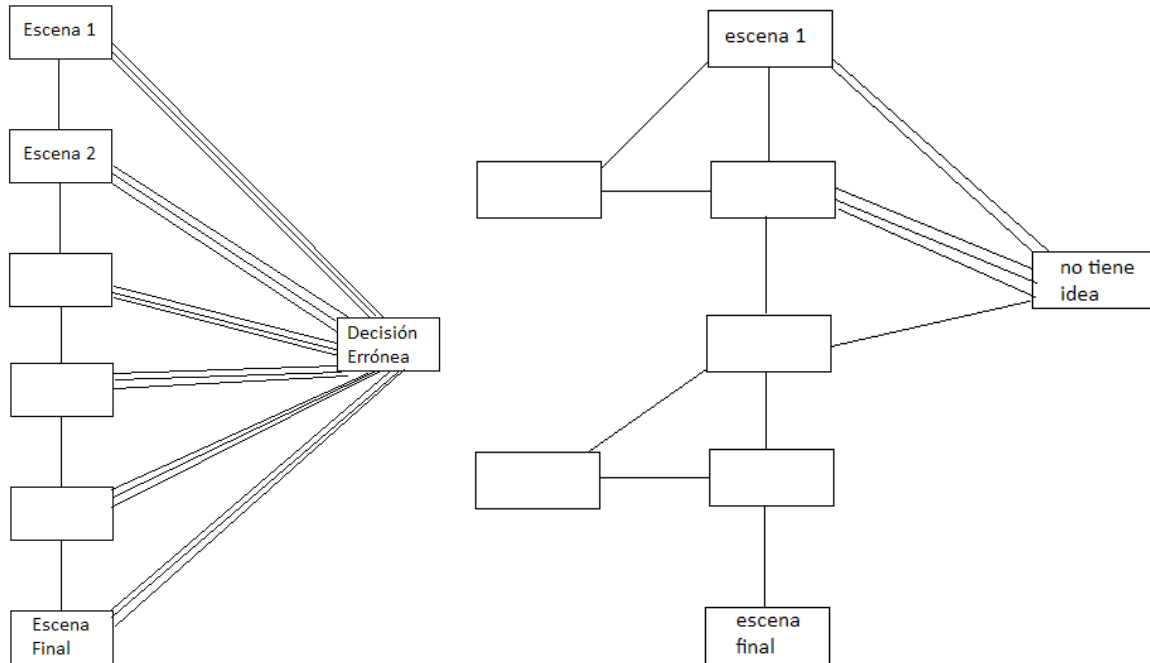


Figura 1: Ejemplos de mapas para representar una secuencia de eventos
 a. Mapa lineal de eventos b. Mapa no lineal de eventos

Para que los diseñadores tengan una idea más clara de qué es lo que el cliente desea, la primera actividad que realizarán será hacer un juego para una secuencia específica. De esta forma podrá discutir y refinar con el cliente la interfaz con la que interactuarán los usuarios del juego. Recuerde que esto es sólo para identificar requisitos. El software que se diseñará será uno que permita a los usuarios desarrollar sus propios juegos sin tener que programar.