

Azeris: Desarrollo de un videojuego

Institut Puig
Castellar

2025/25



Tutor: Luis
Elía Talón

2DAMA

Autores: Dylan Castro & Mario Taipe

Introduccion

¿Qué es Azeris?

- Videojuego 2D estilo pixel art
- Exploración de mazmorras
- Generación aleatoria de habitaciones
- Objetivos:
 - Pasar por habitaciones
 - Derrotar enemigos
 - Vencer al jefe final



Objetivos

Objetivo General

Crear un videojuego funcional con:

- Estilo roguelike
- Sistema de usuarios
- Base de datos
- Rankings online
- Arquitectura modular

Objetivos Específicos

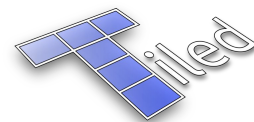
- Niveles aleatorios
- Login y autenticación
- Almacenamiento de estadísticas
- Página web oficial

Tecnologías Usadas

Lenguaje Utilizados:



Herramientas Utilizadas:



Metodología de desarrollo

- Metodología Kanban para seguimiento de tareas
- Gestión mediante Taiga.io
- División del trabajo entre integrantes según funcionalidades
- Repositorio Github para hacer seguimiento del desarrollo de Azeris
- Ramas diferentes para aspectos del juego distintas



TAIGA



Arquitectura del proyecto

— — —

Jugador



Videojuego (LibGDX + Java)



Firebase (Auth + Firestore)



Página web (Vue + Ionic)



Rankings / Estadísticas

Videojuego

- Genera partidas
- Gestiona lógica



Firebase

- Guarda estadísticas
- Autenticación usuarios



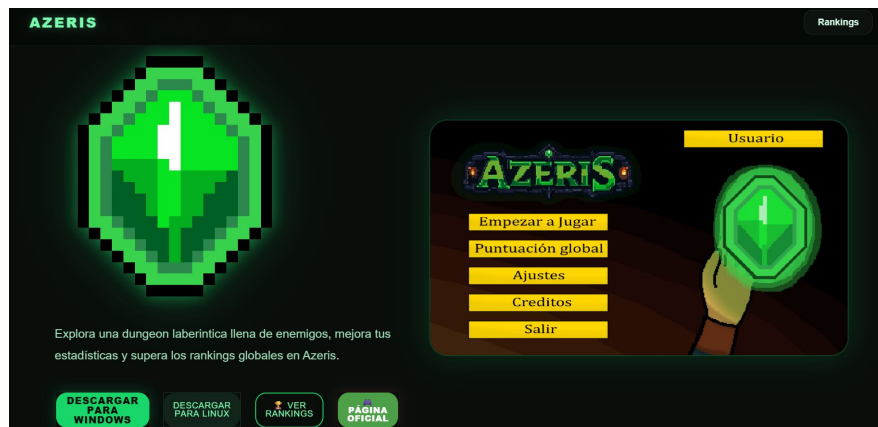
Página Web

- Consulta y muestra datos mediante los Rankings



Demostracion

Próximamente...



Conclusiones

Objetivos	Estado
Conectar a BBDD	Logrado
Historia	Logrado
Sonidos	Logrado
Utils al personaje (Armadura, pociones)	Pendiente
Enemigos	Parcial
Funcional	Logrado

Dificultades:

- Lógica de colisiones, pathfinder de enemigos.
- Compilación del proyecto a Windows y Linux
- Implementación de generación procedural



Futuras Mejoras

- Implementación completa de Generación Procedural
- Más variedad enemigos
- Clases distintas de protagonista
- Diferentes tipos de armadura, armas, pociones, y items para utilizar.



Gracias por vuestra atención!

Turno de preguntas?