

TACRIN

Alejandro Rodríguez, Alejandro Salcedo
 a.rodriguez296@uniandes.edu.co, a.salcedo49@uniandes.edu.co
 Mayo 23 de 2011

Resumen

Tacrin es una aplicación para dispositivos móviles que combina la modalidad de juegos de acción con el juego de tablero Taquin. Cada uno de los cuadrados del Taquin es un una parte del laberinto que el usuario debe recorrer para llegar al monstruo. Adicionalmente, durante el recorrido el usuario se enfrentará con diversas dificultades y bonificaciones que beneficiaran o perjudicaran su puntaje final.

Motivación

- Hoy en día, las aplicaciones más vendidas en las tiendas de aplicaciones de cada plataforma, son juegos.
- Los Smartphones ofrecen una variedad de sensores que pueden ser aprovechados para diseñar juegos interesantes que hagan uso de todos estos.

Objetivos

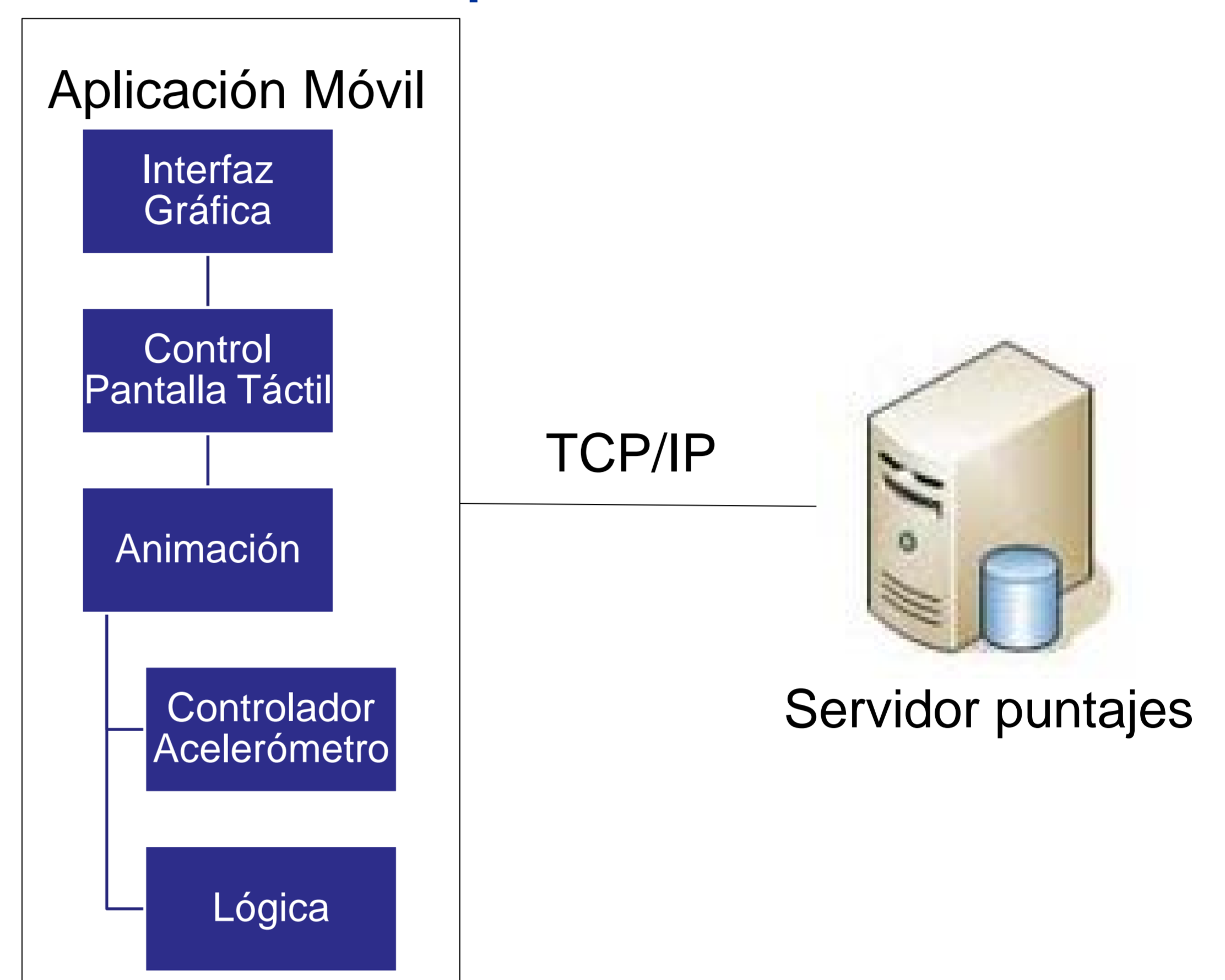
- Concebir y desarrollar un juego interesante que sea del agrado de todo tipo de público.
- Poner a la venta el juego, particularmente en las tiendas de aplicaciones de Nokia y Android.
- Integrara de forma natural y creativa los distintos sensores que ofrecen los dispositivos.

Características Diferenciadoras

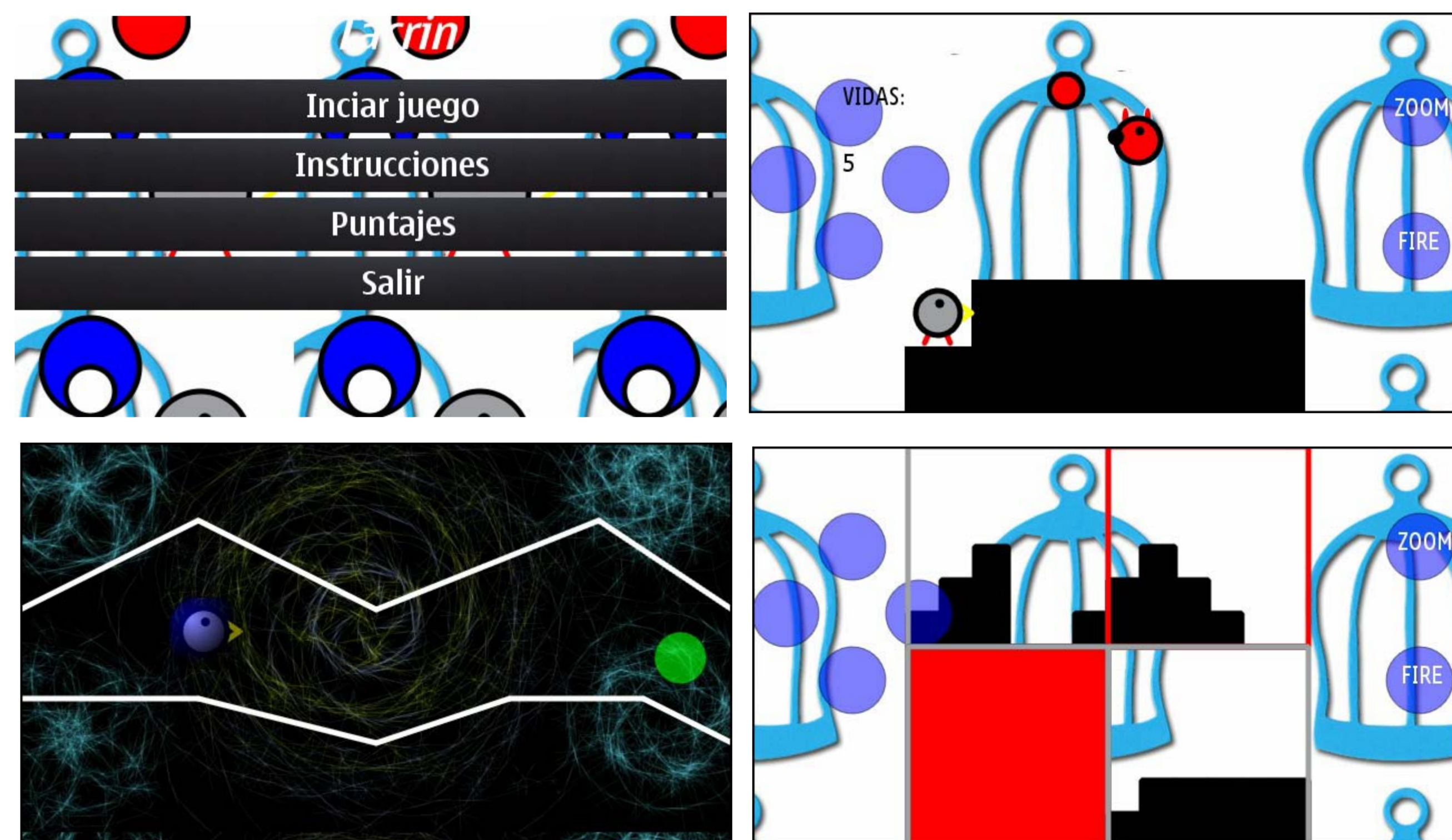
Las características diferenciadoras del Tacrin son las siguientes:

- Combinación de dos tipos de juegos (juego de acción y juego de tablero).
- Cambio de controles durante el juego. En el transcurso del juego, el jugador se puede controlar a través de los botones de la pantalla táctil o por medio del acelerómetro.
- Combinación de dificultad Lógica (Taquin) con dificultad motriz (Juego de acción).

Arquitectura



Implementación y Resultados



Conclusiones y Trabajo Futuro

- Para el desarrollo de aplicaciones móviles es imperativo tener en cuenta el manejo de recursos, aún cuando estos aumentan sus capacidades constantemente.
- Implementar el juego en otras plataformas tales como iOS (iPhone) y RIM (BlackBerry).
- Agregar la funcionalidad multi-jugador a través del Bluetooth.