

I Jornada sobre Proyectos Fin de Carrera en las Ingenierías Informáticas

I Jornada sobre Proyectos Fin de Carrera en las Ingenierías Informáticas

RPG4DS – Editor de Videojuegos RPG para Nintendo DS

Ricardo Hernández Prieto
ITISS
Director: Roberto Therón Sánchez



<http://informatica.usal.es>

FACULTAD DE CIENCIAS
UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA



Salamanca, 24 de febrero de 2009

Salamanca, 24 de febrero de 2009

<http://ciencias.usal.es>





Descripción

- ¿Qué es RPG4DS?
- Videojuego RPG
 - Historia
 - Personajes
 - Objetos e Inventario
 - Combates
- Nintendo DS





Descripción

- Editor de Videojuegos RPG
 - Se ejecuta en un PC con Windows XP/Vista/7.
 - Recoge los datos proporcionados por el usuario.
 - Genera el ejecutable del juego.
- Motor del Juego
 - Se ejecuta en la consola portátil Nintendo DS.
 - Construye el “mundo virtual” a partir de los datos recopilados por el “Editor de Videojuegos RPG”.

Entorno de desarrollo y explotación

- Desarrollo del “Editor de Videojuegos RPG”

- Lenguaje de Programación: C++.
- Interfaz Gráfica: API de Win32.

Desarrollo del “Motor del Juego”

- DevKitPro
 - Programación en C/C++. Compatible con MS Visual Studio.
- libnds
 - Accede directamente al hardware. Bajo nivel de abstracción.
- PALib
 - Trabaja sobre libnds.
- EFS
 - Crea un “Sistema de ficheros” al final del ejecutable.

Entorno de desarrollo y explotación

- Carga de Aplicaciones en Nintendo DS
 - Emuladores.
 - Uso de dispositivos que emulen los cartuchos originales.
 - SLOT-1 (NDS)
 - SLOT-2 (GBA)



Demostración

