

MagidDuel. Créditos

Fco. Javier Bohórquez Ogalla
David Casas Molina

1. Introducción

En el siguiente documento se describe como se ha llevado a cabo el reparto de tareas en MagicDuel. Hemos hecho una especificación a bajo nivel para destacar el trabajo en grupo y para resaltar una de las cosas que hemos aprendido realizando este proyecto, que es más fácil *encajar* módulos realizados por la misma persona que módulos realizados por distintas personas. Aun así, creemos que el resultado es bueno.

Se redactarán los créditos de MagicDuel a continuación:

2. Créditos

- **Ingeniería del Software:** David Casas
- **Modelado del mundo:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez
- **Diseño del sistema:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez
- **Diseño gráfico:** Alejandro Moreno Arellano
- **Diseño multimedia:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez
- **Implementación del sistema:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez
- **Motor gráfico:** Fco. Javier Bohórquez
- **Motor Sonido:** David Casas
- **Sistema de control e IA:** Fco. Javier Bohórquez
- **Sistema de red:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez
- **Documentación:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez
- **Web:** David Casas, Fco. Javier Bohórquez

3. Fuentes

- **Imágenes:** Todas las imágenes y gráficos usados en MagicDuel son obra de Alejandro Moreno Arellano.
- **Sonidos:**
 - Banda sonora: <http://www.jamendo.com>
 - Efectos de sonido: <http://www.freesound.org>

4. Agradecimientos

- A nuestro profesor Manuel Palomo por darnos la oportunidad de trabajar en un proyecto así y guiarnos para dar un enfoque de ingeniería a éste tipo de proyectos.
- A nuestros compañeros, de los cuales hemos aprendido mucho, con sus aportes y con sus proyectos en sí.
- A Alejandro y a Agustín, sin los cuales no habríamos podido realizar éste trabajo, gracias a sus ideas y a sus consejos nos han desatascado muchas veces cuando no sabíamos por donde seguir.
- A los “testeadores” oficiales de MagicDuel: Jesús González, Raúl Bernal y Leonardo González. Gracias a las horas que han dedicado a las pruebas del juego (y a sus críticas) se ha podido mejorar tanto la jugabilidad y la interacción con los elementos como las mejoras en ataques y hechizos.