



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Facultad de Ingeniería de Sistemas e Informática

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

**Evaluación de Motores de videojuegos: Caso
Andengine y LibGDX**

TESINA

Para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas

AUTOR

José Moisés CUMPA TORRES

ASESOR

Sumiko Elizabeth MURAKAMI DE LA CRUZ

Lima, Perú

2014

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E
INFORMÁTICA

EVALUACIÓN DE MOTORES DE VIDEOJUEGOS:
CASO ANDENGINE Y LIBGDX

Autor: CUMPA TORRES, JOSÉ MOISÉS
Asesor: MURAKAMI DE LA CRUZ, SUMIKO ELIZABETH
Título: Tesina, para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas
Fecha: Abril 2014

RESUMEN

En el desarrollo de videojuegos los cambios a nuevas tecnologías son frecuentes. Actualmente está en auge los juegos móviles y eso implica que existan también varios motores de videojuegos para estas plataformas móviles. Ante la existencia de varios motores de videojuegos tanto open source como propietarios es un reto decidir qué motor se va a utilizar por eso es que en este trabajo se propone una guía que permita resolver esa duda. En esta investigación se incide en la lectura de varios papers que contienen temas de investigación acerca de los motores de videojuegos. Se usan como ejemplo dos motores para plataforma Android y con ellos se presenta un caso práctico que pone en ejecución la propuesta de la guía.

Palabra claves: videojuegos, Android, móviles, motores de videojuegos, Andengine, LibGDX

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMÁTICA
ESCUELA ACADEMICO PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMAS E
INFORMÁTICA

GAME ENGINE EVALUATION: CASES ANDENGINE AND
LIBGDX

Autor: CUMPA TORRES, JOSÉ MOISÉS
Asesor: MURAKAMI DE LA CRUZ, SUMIKO ELIZABETH
Título: Tesina, para optar el Título Profesional de Ingeniero de Sistemas
Fecha: Abril 2014

ABSTRACT

In videogames development changes to new technologies are frequent. Nowadays mobile games are popular and more game engines were created for these platforms. Because of the existence of several open source and commercial game engines it becomes a challenge to decide what engine should be used. That's why in this investigation it's proposed the creation of a guide that could let developers handle this situation, many papers were used and they explain about game engines and their use. As an example two Android game engines are used and with them a practical example it's shown that uses the proposed guide.

Keywords: videogames, Android, mobiles, game engines, Andengine, LibGDX