

# Tabla de Contenido

<b>Índice de Tablas</b>	<b>vi</b>
<b>Índice de Ilustraciones</b>	<b>vii</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Problema abordado . . . . .	1
1.2. Solución desarrollada . . . . .	2
1.3. Objetivos . . . . .	2
1.3.1. Objetivo general . . . . .	2
1.3.2. Objetivos específicos . . . . .	3
1.4. Metodología . . . . .	4
1.5. Estructura del documento . . . . .	5
<b>2. Trabajo Relacionado</b>	<b>6</b>
<b>3. Diseño del Juego</b>	<b>9</b>
3.1. Elección de herramienta de entrada emocional . . . . .	9
3.2. Elección de monitor de pulso a utilizar . . . . .	9
3.3. Diseño . . . . .	10
3.3.1. Niveles de juego y mecánicas . . . . .	11
3.3.2. Controles del jugador . . . . .	13
3.3.3. Interfaz gráfica de usuario . . . . .	14
3.4. Assets . . . . .	15
<b>4. Implementación del Videojuego</b>	<b>17</b>
4.1. Elección de tecnologías a utilizar . . . . .	17
4.1.1. Manejo del monitor de pulso . . . . .	17
4.1.2. Motor de juego . . . . .	17
4.2. Prototipo de funcionalidad . . . . .	18
4.2.1. Controlador de monitor de pulso a través de bluetooth de baja energía	19
4.2.2. Interfaz gráfica diseñada en Godot con comunicación TCP . . . . .	19
4.3. Desarrollo del videojuego . . . . .	22
4.3.1. Nodos autocargados . . . . .	23
4.3.2. Menú principal . . . . .	24
4.3.3. Niveles . . . . .	24

<b>5. Ejemplo de Uso Comentado</b>	<b>31</b>
5.1. Inicio del juego y menú principal . . . . .	31
5.1.1. Menú de configuraciones . . . . .	31
5.1.2. Escaneo para detectar monitores de pulso e inicio de una sesión de juego	31
5.2. Inicio de una sesión de juego . . . . .	32
5.3. Niveles de juego . . . . .	33
5.4. Final del juego . . . . .	34
<b>6. Conclusiones y Trabajo Futuro</b>	<b>35</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>37</b>