

Otro año más continuamos la línea investigadora que se lleva realizando estos últimos años en La Anunciata Ikastetxea de Donostia. Nuestro profesor de Biología no hizo una proposición que nos agradó y la aceptamos. La proposición gira en torno a hacer un videojuego cuyo tema es el cambio climático, y queremos llevar a la gente a la sensibilización sobre el tema, que es muy importante y tiene muchos efectos. No solo desconocemos la mayoría de ellos, sino que desconocemos casi todo sobre el tema. Y es algo que nos incumbe a todos, aunque la gente cree que ellos no tienen nada que ver, que ellos no han hecho nada, se desentienden del gran problema que es el cambio climático.

De esta manera, y durante el curso 2009-2010, 3 alumnos de 1º de Bachiller y junto al coordinador del proyecto y profesor de Biología, iniciamos la realización de este proyecto de investigación, en el que tenemos puestas todas nuestras ganas.

En primer lugar, y con ayuda del coordinador, se ha buscado un tema muy actual y, sobre todo, importante, acorde a nuestro entorno y medio ambiente, siendo uno de los temas más preocupantes del momento.

Se pensó en hacer un videojuego, para intentar llamar la atención de la gente y concienciar a la ciudadanía acerca del cambio climático y de qué manera pueden ayudar a frenarlo cuidando pequeñas acciones del día a día.

Con este trabajo se quiere despertar la curiosidad de la gente sobre este tema, que es muy preocupante. Y a la vez también se quiere culturizar sobre el cambio climático y sus derivados a la gente que no sabe, y que quiere saber sobre el tema.

La parte teórica consiste en la investigación en diversas fuentes de información (libros, Internet, publicaciones...) y el análisis del cambio climático y sus factores. Se explican detalladamente todos los procesos relativos al cambio climático, así como sus consecuencias y las conclusiones que hemos obtenido.

1. EL VIDEOJUEGO.

Primeramente, se pensó en el tipo de juego que se quería hacer. Salieron muchas ideas y planteamientos interesantes, pero se escapaban de nuestros conocimientos técnicos, demasiado limitados como para hacer un videojuego a partir de ellas. Después de evaluar todas las opciones viables, se escogió el género que pareció más apropiado desde el punto de vista del desarrollador y del jugador.

Una vez conocida la idea principal del juego, se prepararon todos los medios técnicos necesarios para realizarlo: el Entorno Integrado de Desarrollo (EID), compilador, enlazador, etc. Por su potencia y su flexibilidad se eligió el lenguaje de programación C++, que junto con la librería gráfica SDL proveen un entorno adecuado para el desarrollo de videojuegos multiplataforma.

El trabajo se dividió en tres campos: por un lado, el diseño gráfico del juego mediante programas de imagen como Adobe Photoshop; por otro lado, la redacción de 300 puzzles; y en último lugar, la estructuración y programación del juego en el citado lenguaje.

Tras obtener la versión provisional del juego, se inició la fase de *testing*, en la que se puso a prueba para detectar posibles errores lógicos u ortográficos, y se añadieron nuevas funciones que se consideraron útiles. Después de realizar las pertinentes correcciones, se dio a conocer al público la versión casi definitiva para limar los últimos detalles y preparar la versión final.