|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Project Design Document | |  | | --- | | *Septiembre/30/2022*  *Villanueva Hernandez Adrian Eduardo* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Project Concept | | | |
| 1 **Player Control** |  | You control a   |  | | --- | | *Animal* | | in this   |  |  | | --- | --- | | *Hacia enfrente* | game | |
|  | where   |  | | --- | | *Cuando oprime la flecha para un lado* | | makes the player   |  | | --- | | *Moverse atraves de la pista* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Basic**  **Gameplay** |  | During the game,   |  |  | | --- | --- | | *Vallas* | appear | | from   |  | | --- | | *Toda la pantalla* | |
|  | and the goal of the game is to   |  | | --- | | *Llegar a la maxima puntuacion* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 **Sound**  **& Effects** |  | There will be sound effects   |  | | --- | | *Durante la carrera se escuchara el publico* | | and particle effects   |  | | --- | | *Se escuchara sonido de que ha superado la marca anterior del juego* | |
|  | [*optional*] There will also be   |  | | --- | | *Cuando choca el jugador se escuchara un sonido y cuando pierde se escuchara otro* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 **Gameplay**  **Mechanics** |  | As the game progresses,   |  | | --- | | *El jugador avanza e por el mapa y va progresando en la puntuacion* | | making it   |  | | --- | | *La dificultad aumenta al avanzar el juego.* | |
|  | [*optional*] There will also be   |  | | --- | | *Se tendran 3 vidas y se acabara el juego cuando se terminen las vidas o se llegue al final.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 **User**  **Interface** |  | The   |  | | --- | | *Vidas y puntuacion* | | will   |  | | --- | | *las vidas se pierden y la puntacion puede aumentar* | | whenever   |  | | --- | | *Cuando se avanza aumenta la puntuacion y cuando choca con una valla se baja una vida* | |
|  | At the start of the game, the title   |  |  | | --- | --- | | *Animal racing* | will appear | | | and the game will end when   |  | | --- | | *Se acabara cuando el personaje se muera* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 6 **Other Features** |  | |  | | --- | | *Diferentes dificultades y obstaculos cuando avance el juego* | |

# 

# Project Timeline

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Milestone | Description | Due |
| **#1** | |  | | --- | | * *Crear el boceto , el diseño en general de la escena y el player* | | |  | | --- | | *30/09* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Se crea la esena principal en unity y se genera el player* | | |  | | --- | | *15/10* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Se agregan los obscatulos y se le da movimiento a al player junto con su rango de movilidad* | | |  | | --- | | *23/10* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Dar funcionalidad para que los player choque con los obstaculos configurando los collider para activar los trigers bajando las vidas del jugador* | | |  | | --- | | *6/10* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Configuracion de los efectos de sonido, que pierda el jugador, menu de inicio del juego.* | | |  | | --- | | *20/10* | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#6** | |  | | --- | | * *Programacion del mapa infinito y sistema de puntuacion* | | |  | | --- | | *31/10* | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| **Backlog** | |  | | --- | | * *Que se entregue el videojuego con una buena jugabilidad con todo lo esperado tanto funcionalidad de vidas,puntuacion y DIFICULTAD* * *Hacer pruebas para que se logre tener un control de todas las funcionalidades* * *tener bien definidas las fechas y los entregables correspondientes para asi no tener retraso en la entrega final* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

# Project Sketch

Diagrama

Descripción generada automáticamente con confianza media