

Grado Universitario en Ingeniería Informática  
2022-2023

*Trabajo Fin de Grado*

“Desarrollo de un videojuego Roguelike multijugador”

Álvaro Morata Hontanaya

Tutor

Alejandro Rey López

Leganés, 2023



Esta obra se encuentra sujeta a la licencia Creative Commons **Reconocimiento – No Comercial – Sin Obra Derivada**

Resumen

Dedicatoria

Índice de contenidos

Índice de figuras

Índice de tablas

1. Introducción

Este apartado introductorio trata de definir las motivaciones principales y objetivos de este trabajo de fin de grado. Además, incluye los apartados para explicar el marco legal, el entorno socioeconómico y la estructura del documento.

* 1. Motivación
  2. Objetivos
  3. Marco legal

El TFG deberá incorporar el desarrollo de uno o varios de los siguientes apartados:

* Análisis de la legislación aplicable sobre la implementación descrita en el trabajo (riesgos, responsabilidades profesionales, responsabilidades éticas, riesgos laborales, privacidad y seguridad, etc.).
* Estándares técnicos, si son aplicables (sobre tecnología desarrollada, implantada, sobre lenguajes de programación o herramientas utilizados, etc.).
* Estudio de las cuestiones relacionadas con la propiedad intelectual de la idea (patentabilidad, protección…), por ejemplo, si es un trabajo teórico.
  1. Entorno socioeconómico

El TFG deberá incorporar el desarrollo de los siguientes apartados:

* + 1. Plan de acción
    2. Presupuesto de la elaboración del TFG
* Presupuesto de la elaboración del TFG.
  + 1. Impacto socioeconómico
* Impacto socioeconómico (impacto económico, social, medioambiental, ético, etc.) esperado de la aplicación del resultado del proyecto, plan de explotación del mismo, o consideraciones sobre aspectos económicos de la temática del trabajo. Para trabajos teóricos, se debe detallar en qué aplicaciones prácticas podría utilizarse y qué impacto socioeconómico podría generar en el sector de aplicación.
  1. Estructura del documento

1. Estado del arte
2. Análisis
   1. Definición de los requisitos
      1. Requisitos de usuario
      2. Requisitos de software
   2. Casos de uso
   3. Matriz de trazabilidad
   4. Tecnologías utilizadas
   5. Metodología de desarrollo utilizada

Explicar qué tecnología se va a utilizar en el desarrollo del proyecto y por qué (Kanban es posiblemente la que se utilice)

1. Diseño
2. conclusiones