

The background features a collage of code snippets in various colors (yellow, blue, orange) and geometric shapes (triangles, parallelograms) in blue and yellow. The code snippets include C and JavaScript code related to temperature processing and data handling.

UABC

FIAD – ING. COMPUTACION

2023

Proyecto

Videojuego

369226 José Abraham Beristain Navarro

369718 Josue Francisco Rojas Aripez

Contenido

| | |
|---------------------------------------|---|
| Proyecto | 3 |
| Equipo | 3 |
| Resumen | 3 |
| Objetivos del juego | 3 |
| Características principales del juego | 3 |
| Contenido y mecánicas del juego | 3 |
| Plan de desarrollo | 4 |
| Pantallas de ejemplo | 5 |

Proyecto

Crear un juego educativo sobre las banderas de los países del mundo en un formato tipo cuestionario.

Equipo

- José Abraham Beristain Navarro
- Josue Francisco Rojas Aripez

Resumen

Este juego se basa en la retroalimentación de las banderas de los países del mundo, por medio de un juego donde se presentará una bandera y el nombre de 4 países, el usuario tendrá que seleccionar la respuesta según crea correcta.

Objetivos del juego

- Estimular la memoria y el aprendizaje.
- Recordar los países y sus banderas.
- Promover el conocimiento de una manera atractiva.

Características principales del juego

- Diseño colorido e intuitivo
- El juego será desarrollado en Python con ayuda de la librería pygames la cual ofrece agregar gráficos y sonidos personalizados.
- El juego contará con cinco secciones que estarán divididas por los continentes.

Contenido y mecánicas del juego

El juego tendrá una pantalla de inicio, la cual haciendo click en un botón lo llevará a una segunda pantalla donde se encontrará el selector de continentes (cinco) para adivinar la bandera de los

países del continente seleccionado, en esta pantalla se mostrará la imagen de una bandera y el jugador deberá elegir entre cuatro opciones, el usuario contará con tres oportunidades para adivinar la mayor cantidad de banderas, una vez perdidas las tres vidas, se abrirá una pantalla en la cual aparecerá la puntuación alcanzada por el usuario (el sistema de puntuación será un punto por respuesta acertada, cada respuesta incorrecta quitará una vida) junto a dos botones uno para volver a jugar y otro para regresar al inicio.

Plan de desarrollo

1. Investigación: Se buscarán los conceptos de las matemáticas básicas para así implementarlas al propósito del juego.
2. Programación: Se programará en uso del lenguaje Python con ayuda de la librería pygames.
3. Pruebas y ajustes: Se irá probando el juego de manera continua para corroborar que funcione adecuadamente y presente la más mínima cantidad de errores y fallos.
4. Lanzamiento y promoción: Se promocionará el juego para que el público tenga conocimiento que se está llevando a cabo como proyecto un juego para cuando sea lanzado estén atento a ello.

Pantallas de ejemplo





PROPIEDAD INTELECTUAL Y CREATIVA DE: JOSÉ ABRAHAM BERISTAIN NAVARRO Y JOSUE FRANCISCO ROJÁS ARIPEZ



