1 UP 25000





# TIC-TAC-TOE

## UN JUEGO DESARROLLADO POR GAMING S.L.















## TABLA DE CONTENIDOS



01

QUIÉNES SOMOS

04

LET'S PLAY

02

**CONTEXTO** 

05

**NEXT STEPS** 



03

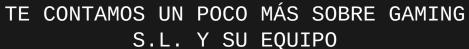
DESARROLLO
DEL PROYECTO ■

06

¿DUDAS?

CREDITS











# GAMING S.L.



Marina Soler

SCRUM MASTER



Mónica Sadoc DEVELOPER



Marta Meca
DEVELOPER



Ana Leiva *DEVELOPER* 



## TE CONTAMOS...

#### Nos ponemos manos a la obra:

- 1. Planteamos la estructura del producto
- 2. Desarrollamos la función principal
- 3. Construimos los dos modos de juego
- 4. Hacemos la versión final







# DESARROLLO , \_\_\_DEL\_\_\_









CREDITS

## **FASES**





## DESARROLLO DEL PROYECTO

#### **NUESTROS RETOS**

Reto 1. ¿Cómo detener la partida?

Reto 2. Volver al tablero vacío.

### NUESTROS HITOS

Hito 1. Jugar contra el ordenador.

Hito 2. Control de empate.

Hito 3. Reinicio de juego.























# MEXT STEPS









П

## PR6XIMOS PASOS Y CONCLUSIONES FINALES

### PRÓXIMOS PASOS

- 1. Mejora de interfaz y experiencia de usuario
- Modificación de finalización abrupta
- Posibilidad de empate: condición lógica
- 4. Jugada estratégica PC

#### **CONCLUSIONES FINALES**

- 1. Aprendizaje y afianzamiento
- Utilización del código aprendido
- 3. No uso de AIs
- 4. Complementación y buenas prácticas de comunicación



















CREDITS

П









CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, infographics & images by **Freepik** 

Please keep this slide for attribution

