

Tecnológico de Monterrey

Capacitación para capacitadores

Actividad Prototipo Usando Motor Videojuegos

Equipo No. 9

[A00830677, Diego Martin Silva]

[A01233838, Isaias Alvarez Vargas]

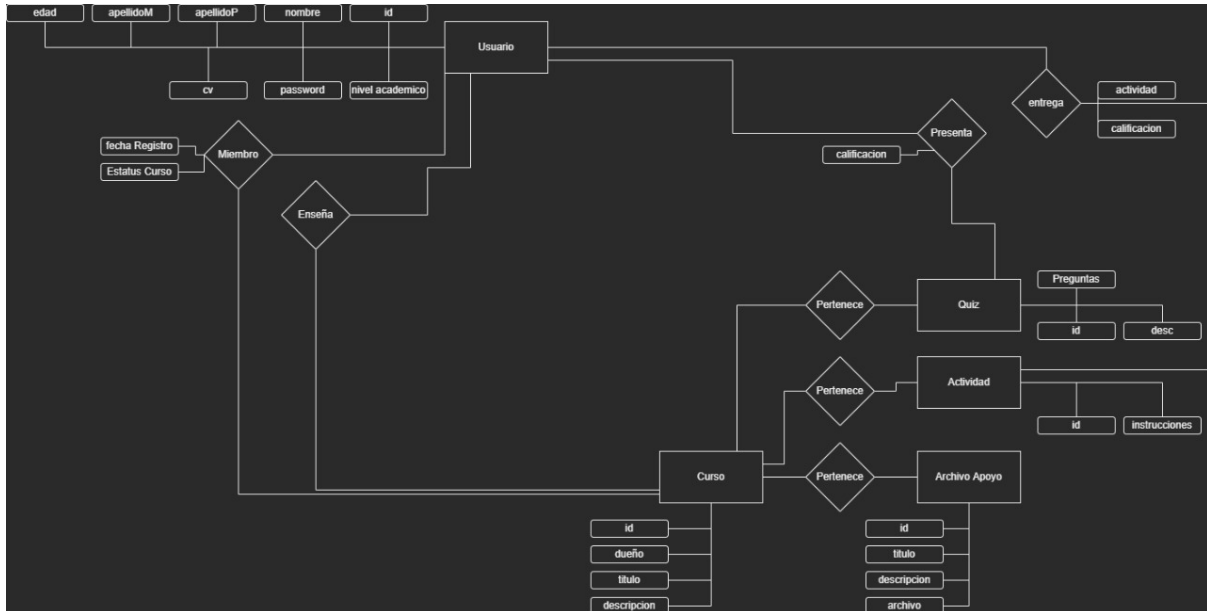
[A01235998, Pedro Andres Fernandez Lopez]

[A00832076, Carlos Alberto Ramírez Viche]

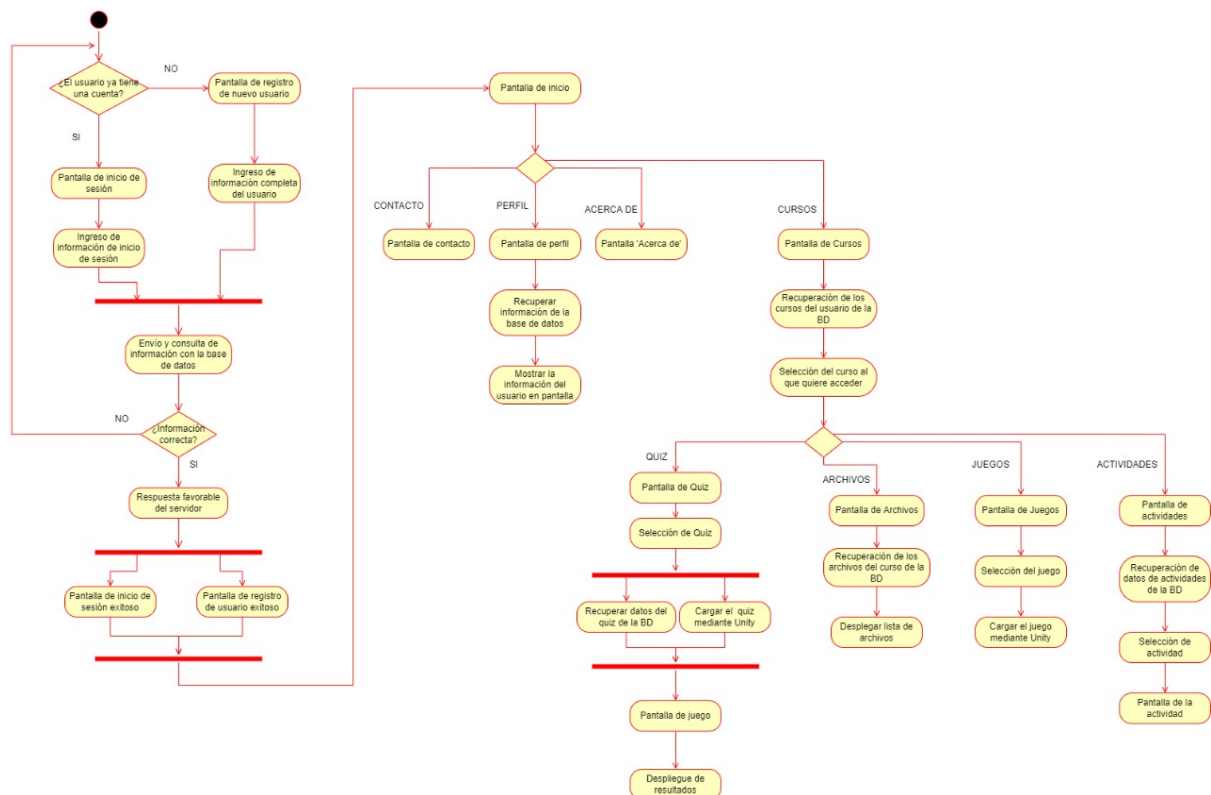
[A00831788, Alan Jesus Galvan Valles]

1. Realizar una revisión de mejora del documento del ciclo 1 y agregar las siguientes secciones :

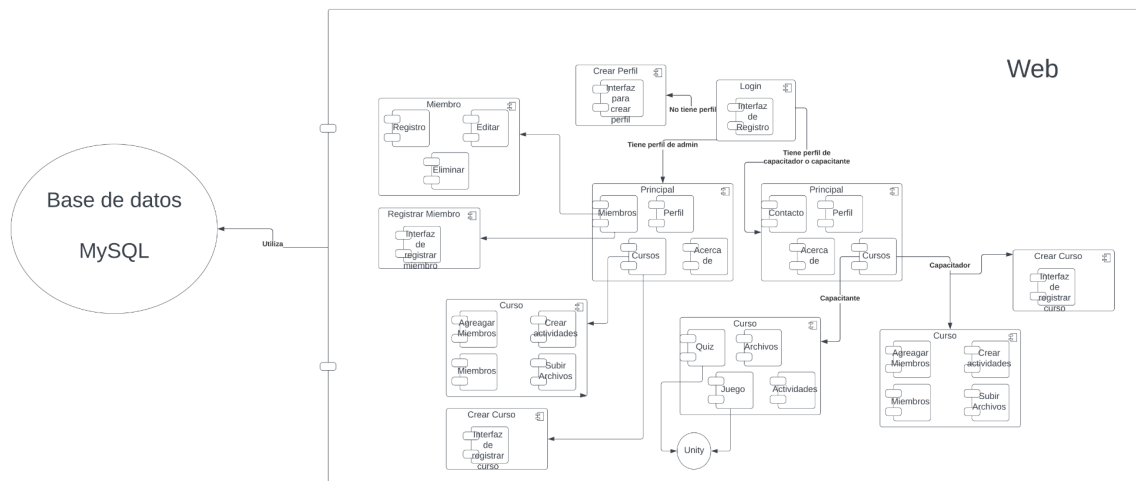
a) Modelo relacional de la base de datos.



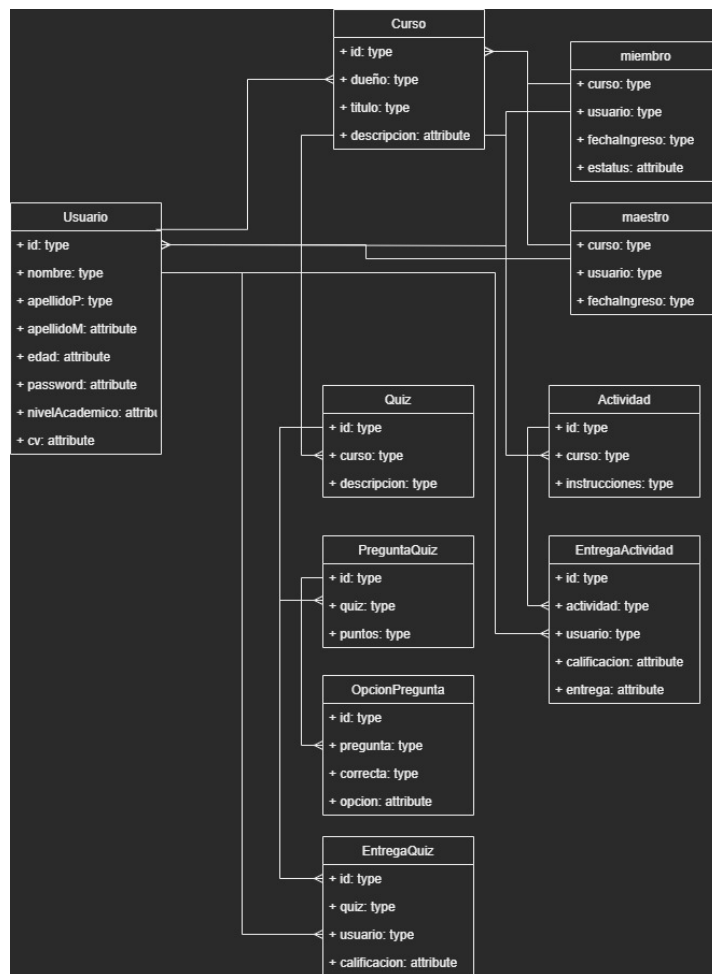
b) Diagramas de estados.



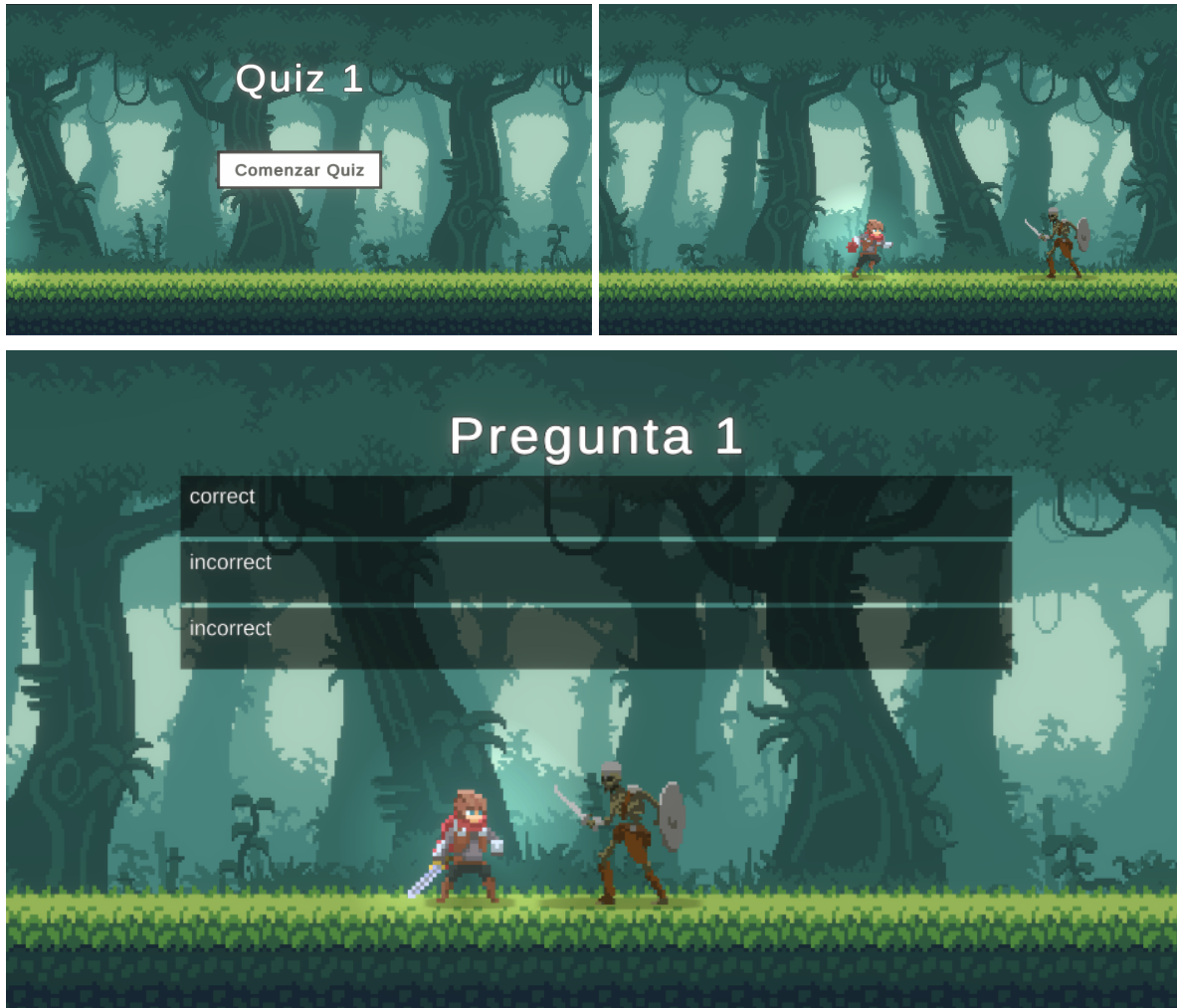
c) Diagramas de componentes.



e) Diagramas de clases.



2. Convertir el MockUp del ciclo 1 a un prototipo desarrollado en plataforma tecnológica con capacidad de navegación por los diferentes caminos de ejecución de los casos de uso. Este prototipo deberá contener las funciones definidas para el videojuego, o bien, en caso de que el simulador completo sea un videojuego, entonces el prototipo deberá ser ejecutado sobre un motor de videojuego 2D o 3D.



Observaciones:

<https://youtu.be/sfg5j1rVfY4>