

**Integrantes del equipo:**

Alexis Silva Cobos # 19323

David Esteban Calderón Mireles #19332

Ángel Israel Montoya Gallegos # 19325

Kevin Jared valencia Zárate # 19300

Luis Alberto Lara Torres #19358

Contenido

[Descripción del proyecto 1](#_Toc179016485)

[Ventajas y beneficios 3](#_Toc179016486)

[Tecnología usada en el proyecto 4](#_Toc179016487)

[Organigrama del equipo 5](#_Toc179016488)

# Descripción del proyecto

La idea principal de nuestro proyecto ha sido crear un videojuego en 2D, donde el jugador tenga que atravesar por diferentes niveles, enfrentándose a enemigos y dificultades en el mapa para poder seguir adelante.

Algunas funcionalidades con las que cuenta nuestro juego son:

* **Movimiento:** Desplazamiento lateral y salto.
* **Ataque:** Un ataque con armas.
* **Enemigos:** Enemigos atacando.
* **Vida:** Un medidor de salud.
* **Niveles:** Niveles cortos y directos.
* **Power-ups:** Items que mejoran temporalmente.
* **Puntos de Control:** Reinicio en caso de muerte.
* **Gráficos:** Arte pixelado sencillo.

# Ventajas y beneficios

**Ventajas**

* **Accesibilidad:** Fácil de entender y jugar, lo que atrae a una amplia audiencia.
* **Desarrollo Ágil:** Menos complejidad permite un desarrollo más rápido y eficiente.
* **Simplicidad:** La jugabilidad sencilla facilita el enfoque en la diversión y la acción.
* **Rejugabilidad:** Niveles cortos fomentan que los jugadores regresen.
* **Estilo Retro:** El arte pixelado puede atraer a los amantes de los juegos clásicos.

**Beneficios:**

* Diversión instantánea.
* Menos estrés.
* Socialización.
* Estimulación de habilidades.

# Tecnología usada en el proyecto

**En el lenguaje de programación se está utilizando:**

* **C#:** para funciones técnicas, como el insertar datos, conexiones, validaciones, etc.

(Por el momento)

**Herramientas:**

* Visual Code
* Unity

# Organigrama del equipo

Texto

Descripción generada automáticamente