

# Ideación proyecto final

Jump and Dodge

**Ana María Ardila Ariza**  
**Mateo Cardona Correa**

Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Marzo de 2021

# Índice

<b>1. Sección introductoria</b>	<b>2</b>
<b>2. Sección de contenido</b>	<b>2</b>
2.1. Tematica de Jump and Dodge . . . . .	2
2.2. Ideación . . . . .	2

## **1. Sección introductoria**

A continuación, se expondrá la ideación del proyecto final el cual lo llamamos "Jump and Dodge", se darán a conocer las respectivas ideas y temática de este borrador de juego del cual tenemos la motivación y las suficientes expectativas para lograr un resultado satisfactorio

## **2. Sección de contenido**

### **2.1. Tematica de Jump and Dodge**

El juego consiste en un personaje principal llamado "Lan."<sup>el</sup> cual se va a enfrentar a diferentes villanos los cuales van a intentar acabar con él, el objetivo de Lan es sobrevivir a su ataque y llegar a donde su amada Mei la cual fue secuestrada por estos villanos. También es posible citar libros

### **2.2. Ideación**

Las ideas respecto al juego son las siguientes:

1. El juego va a consistir de 3 niveles.
2. Este tendrá 3 villanos distintos con sus respectivos ataques.
3. Mantendremos un fondo solido.
4. El personaje se moverá de arriba, abajo, izquierda y derecha al antojo del jugador.
5. Los villanos aumentaran su dificultad segun avance el nivel (es decir, el primer villano es mas facil que el segundo, y el tercero es mas dificil que el segundo)
6. El ataque de los villanos será de disparos, el jugador pierde vidas si es alcanzado por uno de los disparos y/o por tocar al villano directamente
7. El jugador tiene 3 vidas
8. Si el jugador pierde todas sus vidas, se regresará al menu principal donde tendrá la opción de volver a jugar o salir del juego