**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO**

**SISTEMA CORPORATIVO**

**(UTESA).**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**



**PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS.**

CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN.

**PROFESOR:**

Ing. Ivan Mendoza

**PRESENTADO POR GRUPO 3**:

| Victor J. González | 2-16-1220 |
| --- | --- |
| Carlos Acosta | 2-16-1340 |
| Anny Morona | 2-17-2319 |

Agosto de 2021,

Santiago de Los Caballeros,

República Dominicana.

**ÍNDICE.**

**CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

**2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)**

**2.2 Diagramas y Casos de Uso**

**2.3 Plataforma.**

**2.4 Género.**

**2.5 Clasificación.**

**2.6 Tipo de Animación.**

**2.7 Equipo de Trabajo.**

**2.8 Historia.**

**2.9 Guión.**

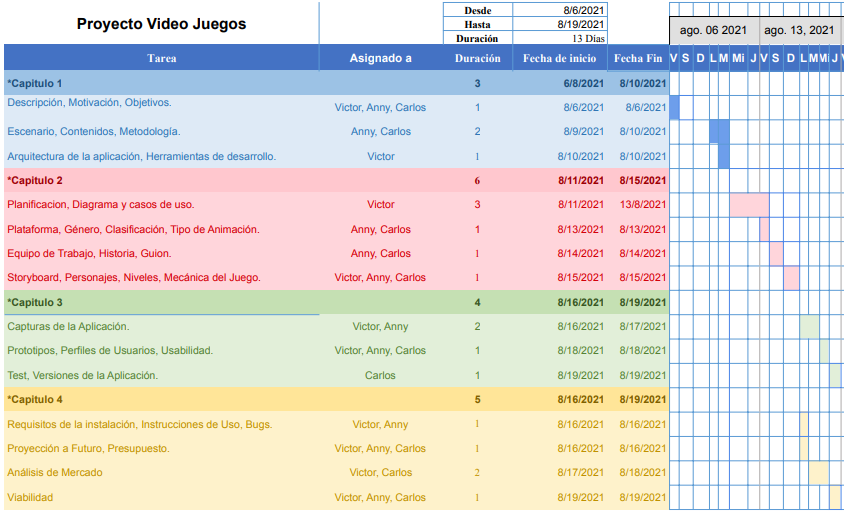
**2.10 Storyboard.**

**2.11 Personajes.**

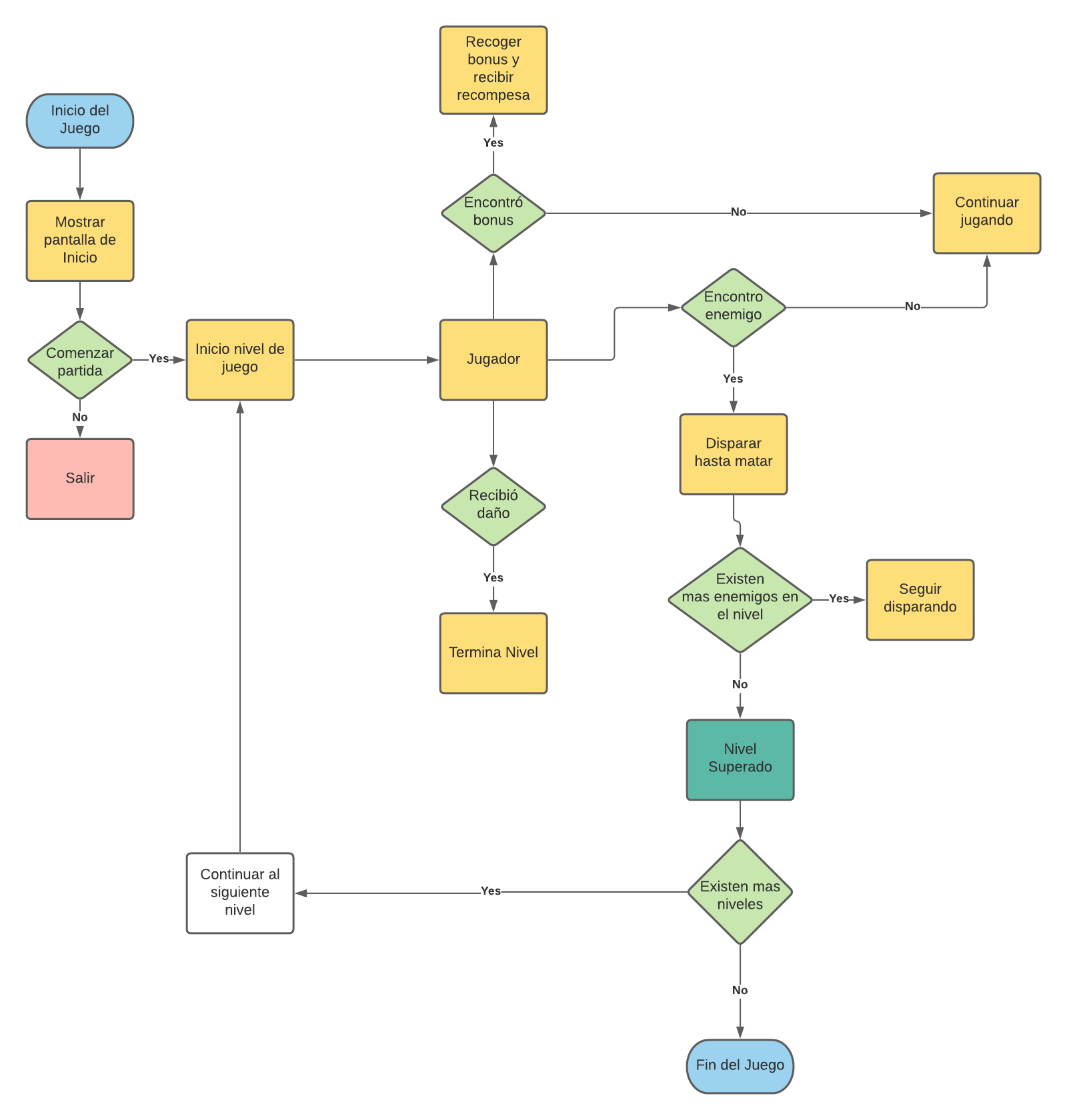
**2.12 Niveles.**

**2.13 Mecánica del Juego.**

**2.1 Planificación (Diagrama de Gantt).**

****

**2.2 Diagramas y Casos de Uso.**

****