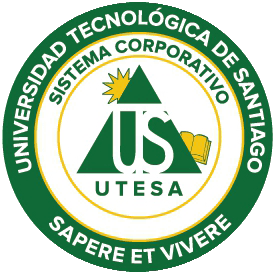
**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO.**

**UTESA**

SISTEMA CORPORATIVO



**CASO DE ESTUDIO**

PROYECTO FINAL DE VIDEOJUEGOS

**ELABORADO POR:**

Christopher Almanzar ----------------------------2-17-1122

Brauny Núñez---------------------------------------2-17-0721

Manuel González----------------------------------1-18-0880

**PROFESOR:**

Iván Mendoza

Santiago de los Caballeros República Dominicana 4 diciembre, 2022

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

1.1 Descripción

1.2 Motivación

1.2.1 Originalidad de la idea

1.2.2 Estado del Arte

1.3 Objetivo general

1.4 Objetivos específicos

1.5 Escenario

1.6 Contenidos

1.7 Metodología

Usaremos el desarrollo en cascada, creando las partes del juego de manera estructurada, para así minimizar los errores al final de cada etapa del videojuego y que los cambios que se le hagan sean menores. También la creación de los niveles y las torres serán de manera ascendente siendo estos nivel 1, 2, 3, etc.

1.8 Arquitectura de la aplicación

Se hará uso del lenguaje de programación c#, el cual es el utilizado por Unity. Haremos uso de sprites que nos permitirán desarrollar nuestro videojuego junto a los sonidos sacados de youtube y otras plataformas de la misma índole.

1.9 Herramientas de desarrollo

* Unity
* Visual Studio Code
* Youtube para los sonidos del juego.
* GitHub para el seguimiento y control del desarrollo del videojuego.