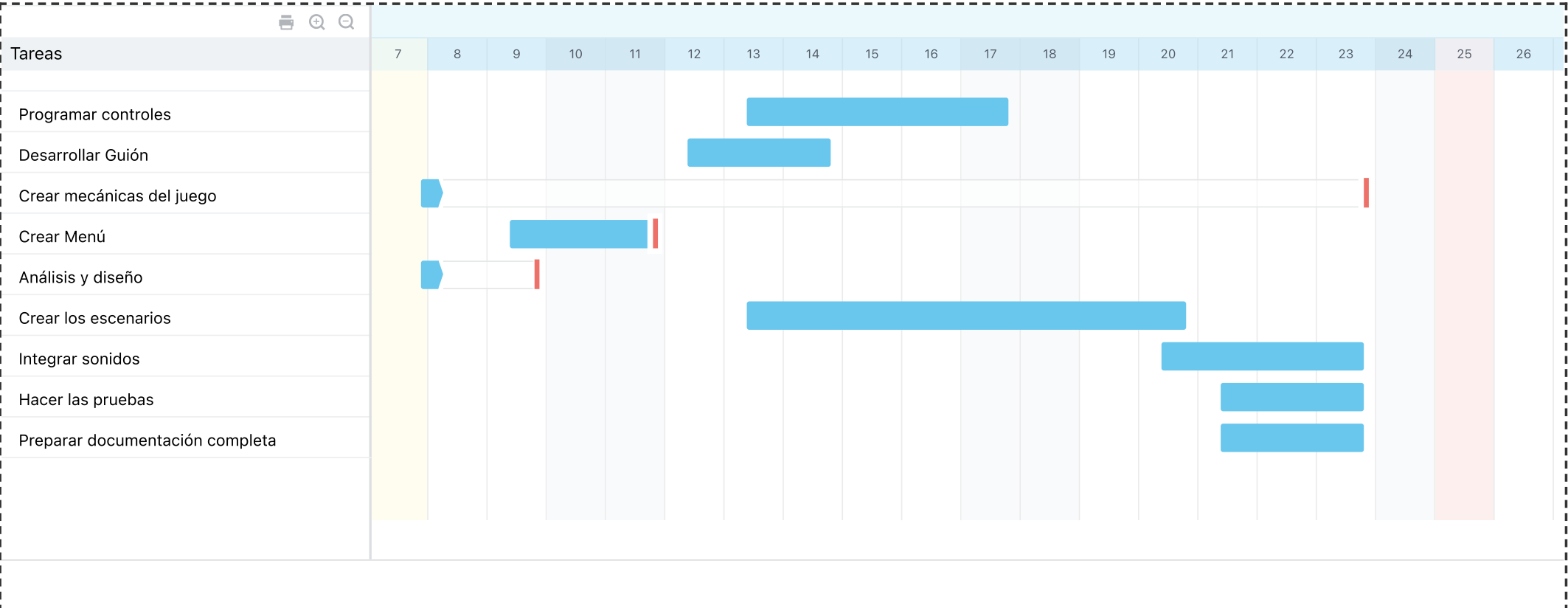
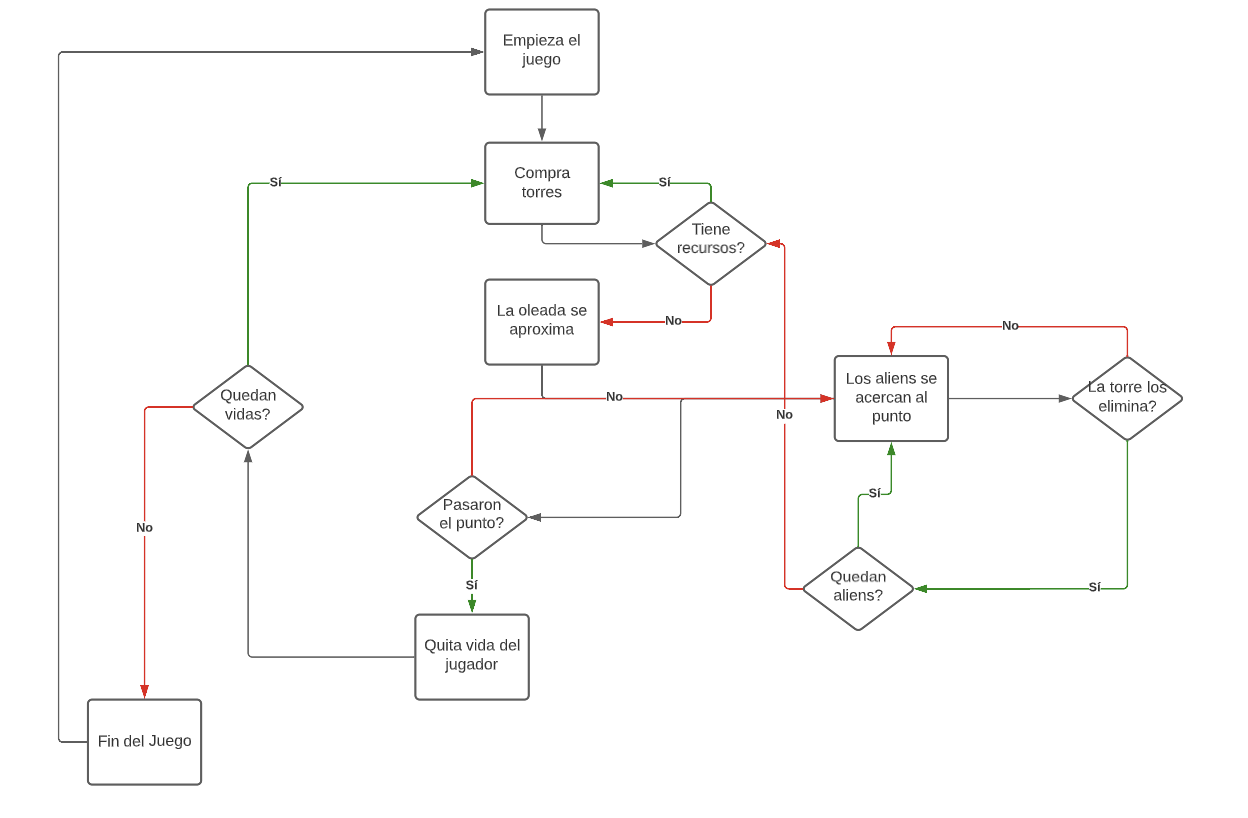
**CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)



2.2 Diagramas y Casos de Uso



Este esl el diagrama de flujo que será utilizado en la inteligencia artifical del juego, este se encarga de la mecánica completa del mismo y hace que las torres, aliens y el juego sigan un ciclo lógico para cumplir cada uno de sus objetivos.

2.3 Plataforma

2.4 Género

2.5 Clasificación

2.6 Tipo de Animación

2.7 Equipo de Trabajo

2.8 Historia

Nuestro juego ocurre en el 2140 donde, luego de una invasión de los Marcianos, un grupo de Dominicanos se esconde de ellos en una base nuclear. Los aliens descubren su paradero y buscan de una manera u otra acabar con los que quedan de nuestra raza. NO DEJES QUE PASEN! Defiéndete con las torres que tienes, crea estrategias y ayuda a los Dominicanos a sobrevivir.

2.9 Guión

En una base nuclear lejana en Pedernales se encuentra nuestro líder, Tutancabot. Este está planeado una serie de estrategias para protegernos de los alienígenas y que no se coman nuestros cerebros. Gracias a él hemos sobrevivido hasta ahora. Pero tenemos que ayudarle! Como ingenieros tenemos que proveerle los recursos y crear torretas que le ayudarán a proteger nuestro campamento. Las torres eléctricas, de hielo y de fuego son las que tenemos, espero que sean suficientes. He visto que cada una es efectiva con diferentes aliens, todavía no estoy seguro cuál es cuál pero veo que van de acuerdo a sus colores. Espero podamos salir de esta. Gloria a Dominicana y Gloria a Tutancabot. Somos la última esperanza.

2.10 Storyboard

2.11 Personajes

2.12 Niveles

2.13 Mecánica del Juego