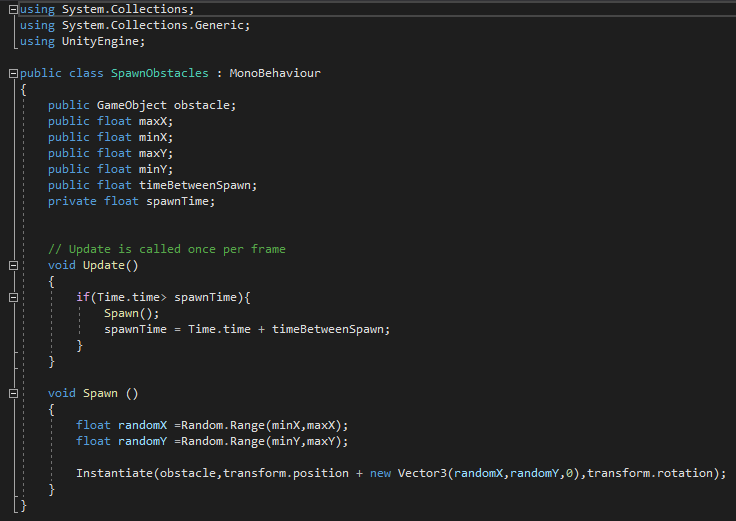
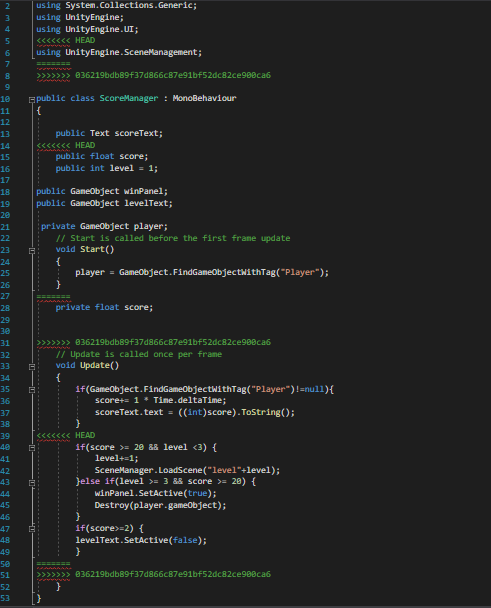
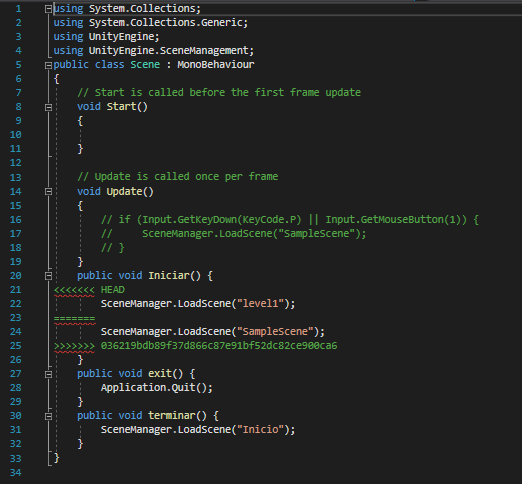
**CAPÍTULO III: DESARROLLO**

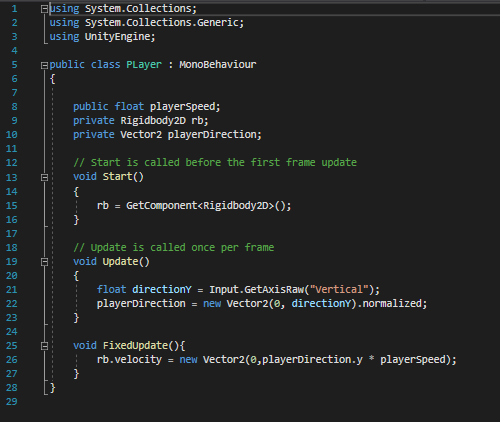
3.1 Capturas de la Aplicación (Documentación completa del desarrollo, Scripts, Sprites, Prefabs e imágenes)

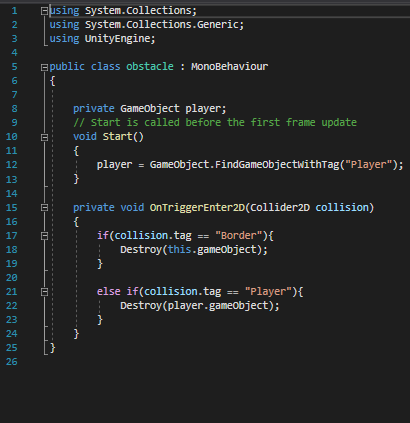
**SCRIPTS**

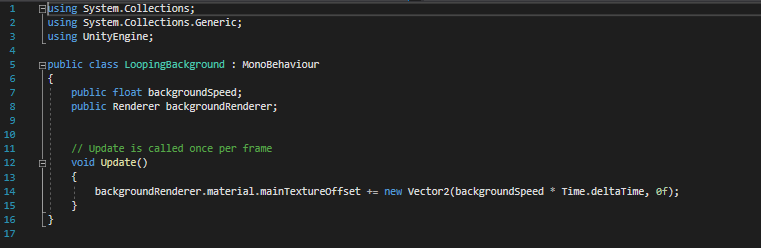




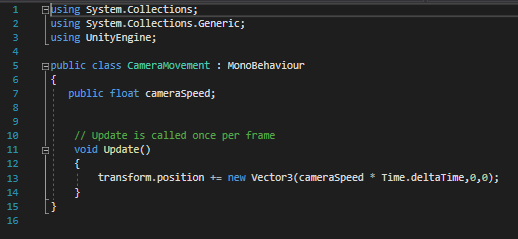


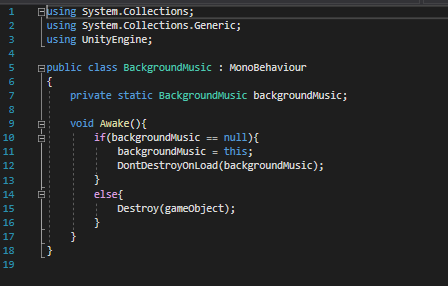




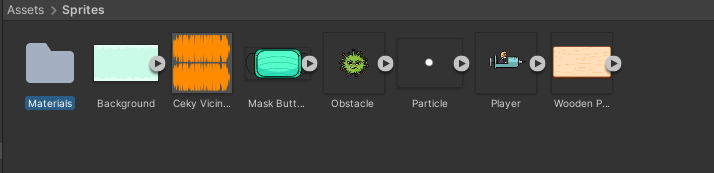




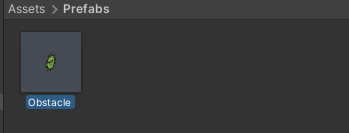




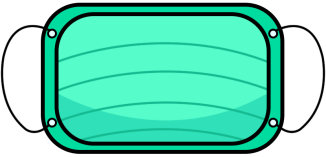
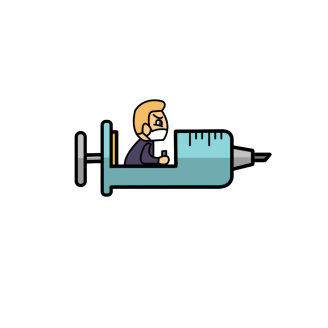
**SPRITES**



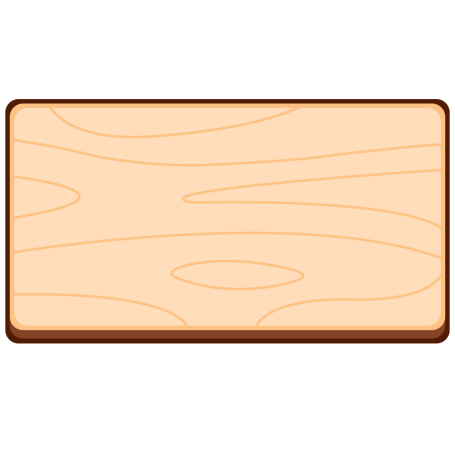
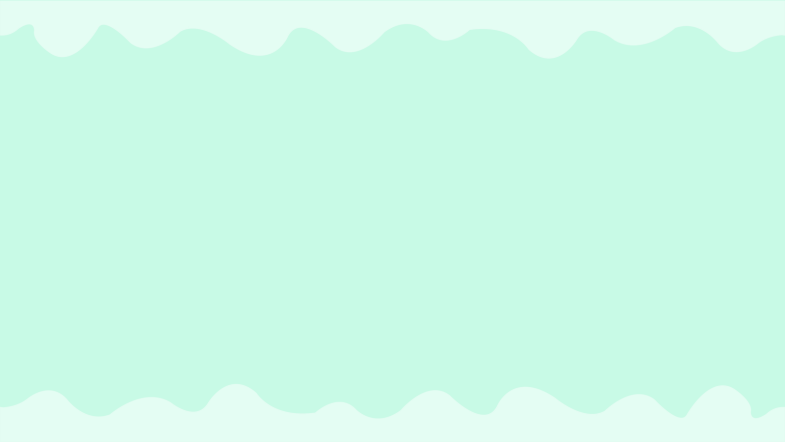
**PREFABS**



**IMAGENES**



JUGADOR OBSTACULO MASCARA

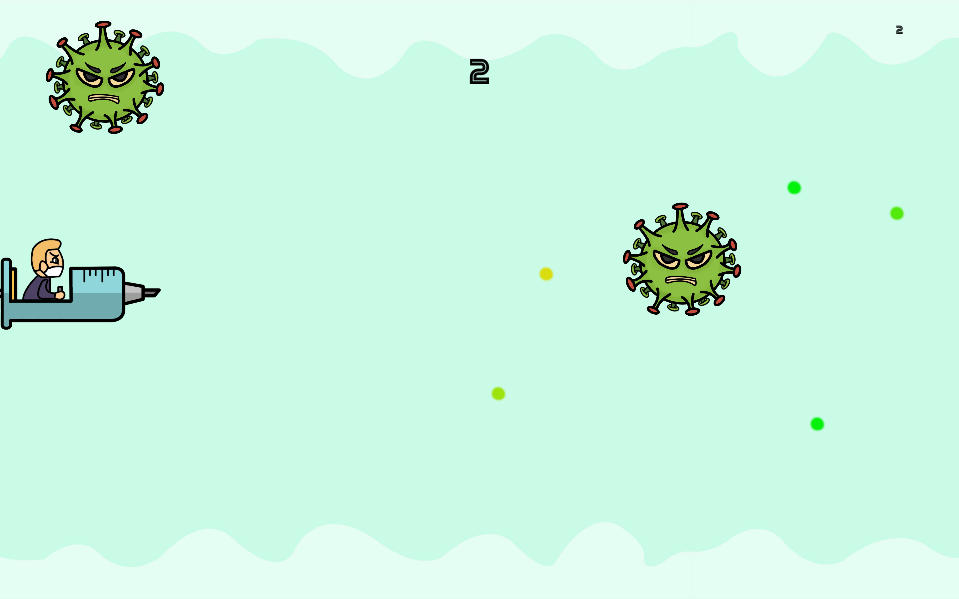


BACKGROUND PANEL DE MADERA



PANTALLA DE INICIO

3.2 Prototipos



Esta fue la primera versión o modelo del juego, que luego llevaría a la realización del mismo.

3.3 Perfiles de Usuarios

No aplica, ya que en el videjuego para poder jugarlo, no es necesario ningun tipo de autenticación.

3.4 Usabilidad

El cuenta con un gran experiencia de usuario, porque tiene un uso intuitivo y de fácil acceso a la interfaz. También provee facilidad para que los usuarios alcancen su objetivo y su funcionamiento es fácil de recordar para futuras visitas.

3.5 Test

Se realizaron distintas pruebas unitarias y de integración para asegurar el funcionamiento y la eliminación de fallos y bugs en el mismo.

3.6 Versiones de la Aplicación

Hasta el momento existen tres versiones:

1.0.0 Fue el prototipo inicial que contaba con tres factores fondo, enemigo y nave.

1.0.1 Fue la segunda versión que contaba con la interfaz de interacción inicial con el usuario para iniciar el juego.

1.1.0 En la versión final hasta el momento se le agregaron los niveles con los que contara el juego para mejorar la jugabilidad del usuario.