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

* 1. **Descripción**

Este juego consiste en que un personaje debe sobrevivir al corona virus, debe ir esquivando partículas del virus mientras avanza, y mientras va ganando puntos, cuando llegue a una cantidad determinada de puntos gana una vida, si el personaje se queda sin vida pierde, por cada contacto que tenga con las partículas de virus pierde una vida.

* 1. **Motivación**

La principal motivación de esta idea es lo que se ha convertido nuestro día a día, de alguna forma también es un incentivo a cuidarnos lo más posible del virus.

* + 1. **Originalidad de la idea**

La idea surge de la vivencia actual por la que pasa el mundo en 2021, donde cada habitante debe sobrevivir a no ser infectado por el covid-19.

* + 1. **Estado del Arte**

Esté estado del arte pretende buscar evidencias del impacto que podría tener el COVID-19 causando miles de muertes humanas en todo el mundo.

* 1. **Objetivo general**

Desarrollar una forma divertida de ilustrar que vacunándose contra el virus es la mejor forma de luchar contra él, representado esta idea con el personaje usando una nave en forma de jeringa para evitar el virus.

* 1. **Objetivos específicos**

1.Utilizando las teclas señaladas tratar de evitar el virus de forma efectiva.

2.Conseguir la cantidad de puntos necesarias en cada nivel para avanzar al siguiente.

3.Completar los niveles con éxito a pesar del aumento de dificultad en cada uno de ellos.

* 1. **Escenario**

El personaje se desplaza en un aeroplano en forma de jeringa mientras sobrevuela la ciudad.

Escenario

* 1. **Contenidos**
  2. **Metodología**
  3. **Arquitectura de la aplicación**
  4. **Herramientas de desarrollo**

Se utilizará el motor unity, acompañado de visual estudio code para el desarrollo de los scripts, utilizando el lenguaje C#