**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**
     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**
  1. **Objetivo general**
  2. **Objetivos específicos**
  3. **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#