**Informe**

**W3C Games Factory**

**Integrantes:**

Wilson Araya Oro

Carlos Cortes Gonzalez

Carlos Cubillos Valenzuela

Carlos Labbe Peña

**Índice**

**Introducción**

**Gameplay**

**Reglas**

**Setting**

**Coherencia**

**Dimensiones**

**Conclusión**

**Introducción**

A nosotros W3C Games Factory se nos comisionó la tarea de realizar un videojuego en la plataforma Python dentro del plazo que cubre este curso. Este juego debe estar relacionado con el tema de la inclusión de la gente que posea alguna situación de discapacidad ya sea física o cognitiva. Con esta tarea sobre nuestros hombros analizamos la situación del tema otorgado, y decidimos realizar un juego que sirva como herramienta para el proceso de formación de infantes y gente con algún grado de situación de discapacidad cognitiva.

Este proyecto posee una finalidad lúdica hacia niños que poseen una situación de discapacidad cognitiva. Mediante el reconocimiento de patrones y similitudes de imágenes, el joven podrá desarrollar su capacidad cognitiva de una forma más entretenida y didáctica que con métodos tradicionales de enseñanza. Con este fin, el juego poseerá una interfaz de aspecto amigable e intuitivo para poder captar más fácilmente la atención del usuario objetivo.

**Desarrollo**

**Gameplay**

El modo competitivo del juego consiste en que la pantalla muestra 2 imágenes las cuales pueden o no ser iguales, siendo esta primera la respuesta correcta la cual hará que jugador gane una cierta cantidad de puntaje.

El modo de juego de un solo jugador funcionará de forma similar a la modalidad competitiva en el sentido de tener que reconocer semejanzas y patrones, pero el jugador poseerá un límite de tiempo para responder, donde según sea la cantidad de tiempo restante se le otorgará un bono determinado de puntaje.

A medida que el jugador va avanzando en los niveles, los patrones que aparecerán poseerán una dificultad mayor y mayor, también el tiempo otorgado para poner responder se verá reducido cada 10.

**Reglas**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controles Generales:** | **Z: Aceptar** | **X: Cancelar** | **Espacio: Pausa** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jugador 1:** | **A: Correcto** | **D: Incorrecto** |
| **Jugador 2:** | **Izquierda: Correcto** | **Derecha: Incorrecto** |

El juego presenta dos modalidades de juego, multijugador y contrarreloj.

El modo de un contrarreloj consiste enfrentar al jugador contra el reloj, donde el jugador tiene un límite de tiempo cada ronda para poder seleccionar la opción correcta, al principio cada ronda otorgará 10 segundos para poder seleccionar la opción correcta, mientras menos tiempo tarde el jugador en responder correctamente mayor será el puntaje obtenido. Cada 5 rondas la dificultad aumentará, reduciendo el tiempo de espera en 2 segundos, hasta un mínimo de 4 segundos por ronda.

El modo multijugador pondrá a dos personas que competirán entre sí, a cada uno se le asignará un jugador, pasando por el mismo sistema de rondas que el modo contrarreloj pero sin el límite de tiempo, la ronda terminará y pasará a la siguiente en el momento que uno de los jugadores haga una selección. La partida llegará a su fin el momento que uno de los jugadores logre obtener 1000 puntos.

**Setting**

**Coherencia**

**Dimensiones**

El juego se desarrollará en un cuadro bidimensional rectangular, en el cual a cada costado están ubicada una de las imágenes a analizar, y debajo de estas los botones correcto e incorrecto utilizados para responder. En la parte superior central está la información de la partida, sobre cada imagen se ubica el puntaje de cada jugador, y el centro el tiempo transcurrido en la ronda, y el número de ronda actual.

**Conclusión**