

**INSTITUTO POLITECNICO NACIONAL**

**UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA EN INGENIERIAS Y TECNOLOGIAS AVANZADAS**

Trabajo:

**Proyecto**

Carrera:

**Ingeniería en Mecatrónica**

Asignatura:

**Programación Avanzada**

Presenta:

**Villafranca Tobón Cesar**

**Tapia Romero Roberto Ángel**



Resumen

El trabajo consiste en realizar un videojuego utilizando la plataforma de Unity donde se empleará el tipo de programación orientada objetos ya que cada parte del juego se programará en librerías que se irán llamando conforme se vayan requiriendo a lo largo del juego.

Unity utiliza el lenguaje de C#, que es uno de los vistos en clase, por lo que se estarán llevando a la práctica las habilidades adquiridas durante las sesiones, utilizando en gran parte del programa la programación orientada a objetos que es uno de los temas principales a lo largo del curso.

El juego consistirá en un personaje que tendrá que ir saltando para esquivar la mayor cantidad de obstáculos posibles, el juego concluirá cuando el personaje impacte cualquier obstáculo, el punto es sobrevivir la mayor cantidad de tiempo posible.

Repositorio: https://github.com/Cesarvill/Avanzada