

Project Design Document

Septiembre/28/2022
Miranda Valtierra Carlos E

Project Concept

1 Player Control	You control a <div>Un perro</div>	in this <div>Hacia arriba y hacia abajo /Vista lateral</div>	game <div></div>
	where <div>Flechas del teclado</div>	makes the player <div>Moverse a traves del mapa</div>	
2 Basic Gameplay	During the game, <div>Obstaculos</div>	appear <div></div>	from <div>Toda la pantalla</div>
	and the goal of the game is to <div>Que el perro llegué a su hueso o a su juguete de manera efectiva</div>		
3 Sound & Effects	There will be sound effects <div>Dependiendo de la situación habrá música ligera o de tensión</div>	and particle effects <div>Un efecto de explosión cuando llegue a su hueso o juguete</div>	
	[optional] There will also be <div>Evitar chocar contra los obstaculos y pasar los laberintos.</div>		
4 Gameplay Mechanics	As the game progresses, <div>El perro estará en un laberinto donde habrá objetos que harán reiniciar su camino para poder atrapar su hueso/juguete satisfactoriamente</div>	making it <div>Más dificultad cuando haya pasado de nivel</div>	
	[optional] There will also be <div>Habrà vidas extra en algunas ocasiones así como puzzles</div>		
5 User Interface	The <div>Vidas/Puntos</div>	will <div>Incrementaran o disminuiran</div>	whenever <div>Cuando choque contra un obstáculo o cuando logre llegar a su hueso o juguete</div>
	At the start of the game, the title <div>El firulais flaco</div>	will appear <div></div>	and the game will end when <div>Acabe los 5 niveles que son del juego</div>

Todos los escenarios, así como todas las cosas que aparezcan en el transcurso del juego

Project Timeline

Milestone	Description	Due
#1	- Proyecto / Agregar los actores principales como el perro y las cosas que lo rodearan	10/14
#2	Agregar las barreras o laberintos por las que pasara el perro Firulais, así como la lógica de programación.	10/28
#3	Agregar las vidas que se le adicionaran cuando Firulais tome una.	10/32
#4	Agregar las acciones con las que se moverá el perro Firulais en este caso será con las flechas.	11/11
#5	Agregar el funcionamiento de agregación o disminución de las vidas y puntos de acuerdo a lo que el usuario (Firulais) realizarán	11/20
#6	Agregar los diferentes niveles por los que pasará el perro.	12/03
Backlog	-Tener todos los tiempos bien estructurados e ir a revisión periódicamente	

Project Sketch

