

# Project Design Document

Septiembre/28/2022

Miranda Valtierra Carlos E  
Balderas Zamora José G.

## Project Concept

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

*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

