|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Project Design Document | |  | | --- | | *Septiembre/28/2022*  *Balderas Zamora José Guillermo*  Miranda Valtierra Carlos E | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Project Concept | | | |
| 1 **Player Control** |  | You control a   |  | | --- | | *Un perro* | | in this   |  |  | | --- | --- | | *Hacia arriba y hacia abajo /Vista lateral* | game | |
|  | where   |  | | --- | | *Flechas del teclado* | | makes the player   |  | | --- | | *Moverse a traves del mapa* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Basic**  **Gameplay** |  | During the game,   |  |  | | --- | --- | | *Obstaculos* | appear | | from   |  | | --- | | *Toda la pantalla* | |
|  | and the goal of the game is to   |  | | --- | | *Que el perro llegué a su hueso o a su juguete de manera efectiva* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 **Sound**  **& Effects** |  | There will be sound effects   |  | | --- | | *Dependiendo de la situación habrá música ligera o de tensión* | | and particle effects   |  | | --- | | *Un efecto de explosión cuando llegue a su hueso o juguete* | |
|  | *[optional] There will also be*   |  | | --- | | *Evitar chocar contra los obstaculos y pasar los laberintos.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 **Gameplay**  **Mechanics** |  | As the game progresses,   |  | | --- | | *El perro estará en un laberinto donde habrá objetos que harán reiniciar su camino para poder atrapar su hueso/juguete satisfactoriamente* | | making it   |  | | --- | | *Más dificultad cuando haya pasado de nivel* | |
|  | [*optional*] There will also be   |  | | --- | | *Habrá vidas extra en algunas ocasiónes así como puzzles* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 **User**  **Interface** |  | The   |  | | --- | | *Vidas/Puntos* | | will   |  | | --- | | *Incrementaran o disminuiran* | | whenever   |  | | --- | | *Cuando choque contra un obstáculo o cuando logre llegar a su hueso o juguete* | |
|  | At the start of the game, the title   |  |  | | --- | --- | | *El firulais flaco* | will appear | | | and the game will end when   |  | | --- | | *Acabe los 5 niveles que son del juego* | |

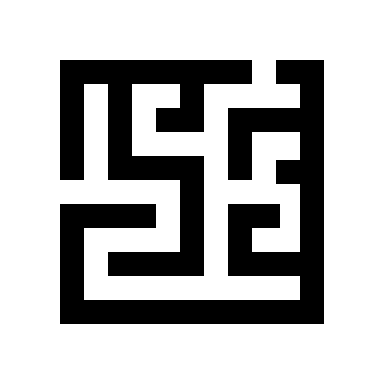
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 6 **Other Features** |  | |  | | --- | | *Todos los escenarios, así como todas las cosas que aparezcan en el transcurso del juego* | |

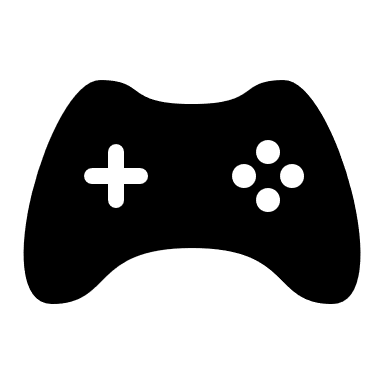
# 

# 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* |  |

# HuesoProject Sketch



232983

