



Grupo Académico GNU/Linux
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
(GLUD) 2021-III

Proyecto Final GNUbies 2022-1



Nombre del Proyecto:

Replica videojuego megaman II

Integrante(s):

Cristian Stiven Guzman Tovar – 20192020089 – Estudiante ing. de Sistemas

Resumen del Proyecto:

Se desea realizar un minijuego basado en el videojuego Rockman II (Megaman 2), en el cual se creará una secuencia fluida contra un jefe del juego principal con distintas etapas. Todo esto mediante el uso del software libre SCRATCH

Justificación:

Demostrar que un programa libre puede ser capaz de realizar un buen proyecto de videojuego siendo además de fácil y cómodo de usar

Alcance y Limitaciones:

Se tratará de crear un videojuego el cual este abierto para todo el público, tanto de forma como de contenido, y su limitación será la capacidad de carga del computador y la potencia de carga del software.

Objetivos:

Un objetivo general

- Crear un videojuego dinámico basado en el juego Megaman 2, mediante el uso del programa Scratch.

Dos objetivos específicos

- Utilizar toda la potencia del programa Scratch
- Aplicar mecánicas reconocidas en el juego Megaman 2

Beneficiarios:

Todas las personas que disfruten de los videojuegos, en específico fanáticos de la famosa franquicia del robot azul.

Actividad	Mayo	Junio					Julio				Agosto	
	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10
1. Creación de las pieles											*	
2. Diseño del entorno											*	
3. Desarrollo de movimientos											*	
4. Creación de secuencias dinámicas												*
5. Ajustes finales												*

Referencias:

Cursosclautic, “¿Cómo funciona Scratch?”, <https://cursosclautic.com/tutorial/como-funciona-scratch/>

Anexos:

<https://www.sprisers-resource.com/nes/mm/>

<https://scratch.mit.edu>