**DOCUMENTACIÓN DE LOS JUEGOS:**

**Juego 1:**

* **Título**: La Oca
* **Estudio/Diseñadores**: David Blanco, Sergi Pifarré i Dani Romero
* **Plataforma:** entorno de programación como, por ejemplo, Eclipse.
* **Versión**:1.0
* **Licencia:** basado en el tradicional juego de la Oca.
* **Mecánica:** el tradicional juego de la oca, en el que dos jugadores tienen que ir tirando el dado por turnos hasta llegar al final del tablero. Algunas casillas tienen unas características propias que favorecen o perjudican cada turno de los jugadores. Estas están especificadas en el apartado de información del módulo de juegos.
* **Modos de juego:** se puede jugar contra otro jugador o contra la IA.
* **Tecnología:** se juega por consola y ha sido programado en Java.
* **Público:** dirigido a todo tipo de público, pero sobre todo a niños y jóvenes. A la gente a la que le guste divertirse con juegos tradicionales.

**Juego 2:**

* **Título**: El pistolero
* **Estudio/Diseñadores**: David Blanco, Sergi Pifarré i Dani Romero
* **Plataforma:** entorno de programación como, por ejemplo, Eclipse.
* **Versión**: 1.0
* **Licencia:** basado en el tradicional juego de manos del pistolero.
* **Mecánica**: los jugadores deben escoger entre tres opciones que se les proporciona, que son: Introduciendo un 0 en la consola recargan su arma, introduciendo un 1 disparan y, por último, introduciendo un 2 se cubren del ataque enemigo. En total tienen 5 vidas y para lograr ganar se tienen que restar todas las del contrincante.
* **Modos de juego**: se puede jugar contra otro jugador o contra la IA.
* **Tecnología:** se juega por consola y ha sido programado en Java.
* **Público:** a personas de entre 15 y 30 años, aunque lo puede jugar quien quiera.

**Juego 3:**

* **Título**: Lucha
* **Estudio/Diseñadores**: David Blanco, Sergi Pifarré i Dani Romero
* **Plataforma:** entorno de programación como, por ejemplo, Eclipse.
* **Versión**:1.0
* **Licencia:** basado en juegos de lucha.
* **Mecánica:** El juego de lucha es un juego en el que se enfrentan dos combatientes, que según las habilidades que tienen (ataque, escudo, velocidad y salud) se desenvuelven durante el juego de una u otra forma. Por supuesto esas habilidades no se muestran más a lo largo de la partida, asi que los jugadores deberán elegir su estrategia según como se va desarrollando la partida. Pueden elegir entre atacar o defender y es aquí donde entran en juego las habilidades, si un jugador elige atacar y el otro defender, el defensor se verá “recompensado” usando su escudo que evitará que le reste el daño directamente a su vida. En el caso de que los dos jugadores indiquen que quieren atacar, el atacante será el jugador que tenga más velocidad y el enemigo se defenderá únicamente con su vida. Por último, en el caso que los dos jugadores decidan defenderse, ninguno recibirá ni provocará ningún daño. En el caso que un combatiente muera, el combatiente vencedor se proclamará ganador.
* **Modos de juego:** se puede jugar contra otro jugador o contra la IA.
* **Tecnología:** se juega por consola y ha sido programado en Java.
* **Público:** dirigido a todo tipo de público, pero sobre todo a niños y jóvenes.