

Project Design Document

29/09/2022

Ramirez Balderas Florentino
Hernandez Salazar Diego Joan

Project Concept

1 Player Control	You control a	in this
	<i>Avión</i>	<i>Moverse de Izquierda a derecha / disparar</i> game
	where	makes the player
	<i>Teclas izquierda y derecha para mover y la tecla espacio para disparar</i>	<i>Moverse de izquierda a derecha según el tamaño del plano</i>
2 Basic Gameplay	During the game,	from
	<i>Aparecerán mas aviones</i> appear <i>Eje Z</i>	
	and the goal of the game is to	
	<i>Destruir otros aviones que se van generando</i>	
3 Sound & Effects	There will be sound effects	and particle effects
	<i>Sonidos de un avión disparando</i>	<i>Disparo</i>
	[optional] There will also be	
	<i>Ninguno</i>	
4 Gameplay Mechanics	As the game progresses,	making it
	<i>Al impactar una bala con otro avión este se destruya</i>	<i>Destruir aviones enemigos</i>
	[optional] There will also be	
	<i>Ninguno</i>	
5 User Interface	The	will
	<i>Tiempo infinito, solo tendra 5 vidas</i>	<i>Incrementar</i>
		whenever
		<i>Después de 5 aviones que no pueda destruir abra perdido</i>
	At the start of the game, the title	and the game will end when
	<i>Aviones invasores</i> will appear <i>Si deja pasar a 5 aviones el juego se</i>	

	termina
6 Other Features	Ninguno

Project Timeline

Milestone	Description	Due
#1	- El avión podrá moverse de izquierda a derecha	12/01
#2	- El avión podrá disparar	12/02
#3	- Se generarán aleatoriamente aviones enemigos	12/03
#4	- Al ser impactados los aviones enemigos por una bala, estos se destruirán	12/04
#5	- El jugador solo contara con 5 vidas	12/05
Backlog	- Ninguno	##/##

Project Sketch

