**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

**1.1 Descripción**

KeyHero es un juego de de acción con música, donde se desafían los sentidos auditivos y rítmicos de los usuarios, requiriendo que los mismos toquen botones de una secuencia en pantalla para crear los ritmos esperados.

**1.2 Motivación**

La principal motivación para hacer este juego fue la curiosidad de probar que tan rápido pueden reaccionar los sentidos del humano ante ciertos dictados orientados a un resultado específico. Juegos como Magic Tiles y BeatStar fueron inspiración.

**1.2.1 Originalidad de la idea**

Un dato característico del juego que lo hace diferente al resto es la adaptación a un estilo propio, ideado por Diógenes, quien aparte de recibir influencias de los videojuegos jugados, también tiene de su pasión por la música y algunos instrumentos.

**1.2.2 Estado del Arte**

Es un juego desarrollado en 2D, un tipo de juego desarrollado por una gran cantidad de empresas.

**1.3 Objetivo general**

Crear un ritmo completo con melodías dictadas.

**1.4 Objetivos específicos**

* Tocar todas las melodías sin dejar pasar alguna
* Tocar las melodías en el orden indicado

**1.5 Escenario**

El juego consta de un escenario de fondo negro, con 4 botones de colores que y flechas que irán bajando para indicar a que botón se le debe tocar a su llegada.

**1.6 Contenidos**

Se presenta un videojuego desarrollado en 2D, donde el usuario toca botones para crear un ritmo, de acuerdo dictados en pantalla.

**1.7 Metodología**

**1.7.1. Selección de herramientas**

Se escogió la herramienta de Unity para desarrollar el videojuego ya que es práctica e interactiva además proporciona una facilidad de uso.

**1.7.2. Documentación**

Hubo asistencia de diferentes escritos y videotutoriales para la construcción del videojuego, centrándonos en las funciones específicas que el juego tendrá.

**1.7.3. Definición del juego**

Se decidió hacer un juego en el que el usuario toque un botón para crear una melodía, la cual en conjunto con el resto crearía un ritmo final, en caso de que el usuario logre completarlo.

**1.8 Arquitectura de la aplicación**

La aplicación está diseñada para ejecutarse de manera web, y también para desktop

**1.9 Herramientas de desarrollo**

Unity