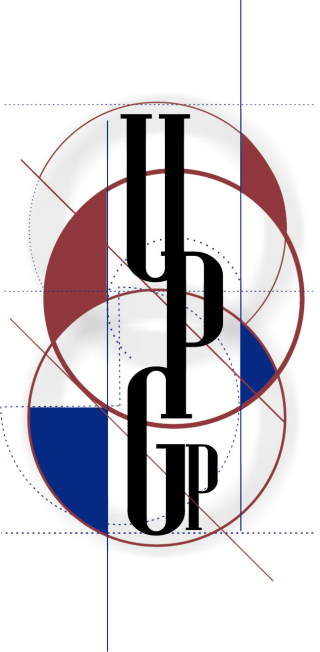
Universidad Politécnica de

GÓMEZ PALACIO



**Video Juego.**

Presentado por

David Magdiel Pacheco Rodriguez

David Gonzales Martínez.

**SERPIENTES Y ESCALERAS.**

**Ingeniería en Tecnologías de la información.**

**ITI-4A.**

ASESOR, Manuel Alejandro Ruelas Montelongo.

Gómez Palacio, Dgo. 28/11/2018

**Análisis de requerimientos.**

El objetivo del juego será llegar a la casilla final que es la 50.

Durante el juego habrá obstáculos y ayuda para avanzar más rápido. El obstáculo es una serpiente, la cual si caes en una casilla en donde se encuentra la cabeza de serpiente, te bajara hasta la casilla donde se encuentre su cola. La ayuda es una escalera, la cual si caes en una casilla donde comienza una escalera, esta te sube hasta la casilla donde finaliza la escalera.

Tendrá un botón con el cual se simulará un dado, que nos dará un numero rango del 1 al 6, el cual nos indicará el número de casillas a recorrer

En el juego podrán jugar 2 jugadores a la vez, compitiendo a ver quién llega primero a la casilla final.

**Detección de objetos.**

Clase: Juego.

Atributos: Tablero, Jugadores, Dado.

Clase: Tablero.

Atributos: Casilla normal, Casilla escalera, Casilla serpiente, Casilla final.

Clase: Jugador.

Atributos: Numero de jugador, Nombre.

Funciones:

- Aprieta el botón del dado.

- Escoger una figura.

- Moverse por el tablero.

Clase: Dado.

Atributos: Numero del dado.

Función:

- Cae un lado del dado y ese número es que el jugador va a poder avanzar.

Clase: Casilla Normal.

Atributos: Número de casilla.

Función: Dar el numero de casilla en donde va el jugador.

Clase: Casilla Escalera.

Atributos: Número de casilla, escalera.

Función: Esta casilla hace avanzar al jugador más rápidamente.

Clase: Casilla Serpiente.

Atributos: Número de casilla, serpiente.

Funciones: Esta casilla hace retroceder al jugador varias casillas.