Proyecto de Software

Rodrimon

Integrantes: Funes Ortiz Edgardo, Juan Francisco Vidable,Lozano Nicolás Ezequiel,Alvarez Asiel, Contreras Pedro.

Profesor: Carlos Rodriguez

Año: 2022

**INTRODUCCIÓN**

La mayoría de los juegos con un **sistema de combate por turnos** ,en donde se enfrentan variedad de adversarios que poseen equipos ,con composiciones diferentes, cuentan con un nivel de dificultad muy simple,es decir la mayor parte del juego es un paseo, por lo tanto , mejorarla haría que más gente quiera disfrutar del contenido, solo por el hecho del desafío que conlleva.

**Implementando nuevas mecánicas en el combate y mejorando la respuesta de la máquina, daría un giro interesante a este tipo de juegos**, que es en lo va consistir este proyecto

**HIPÓTESIS**

Con un grupo de 5 programadores realizar un producto sencillo que implemente un lenguaje de programación que no esté familiarizado con los ya instruidos dentro del cursado,el producto será innovador y original.

También contará con el uso de GitHub.Para adentrarnos en ámbito de programar dentro de un grupo, es decir ,trabajando en equipo ,permitiendo la reducción de tiempo en el desarrollo pero poniendo a prueba una forma de trabajo la cual no había sido llevada a cabo por la mayoría del grupo.

**OBJETIVOS DEL PROYECTO**

* Implementar mejoras para la inteligencia de la “máquina”
* Implementar nuevas mecánicas de juego
* Llegar a las cantidad como mínimo a la cantidad de 500 líneas de código
* Utilizar de manera más eficiente con lo aprendido herramientas como Github ,Git.