

Universidad del Valle de Guatemala

Facultad de Ingeniería

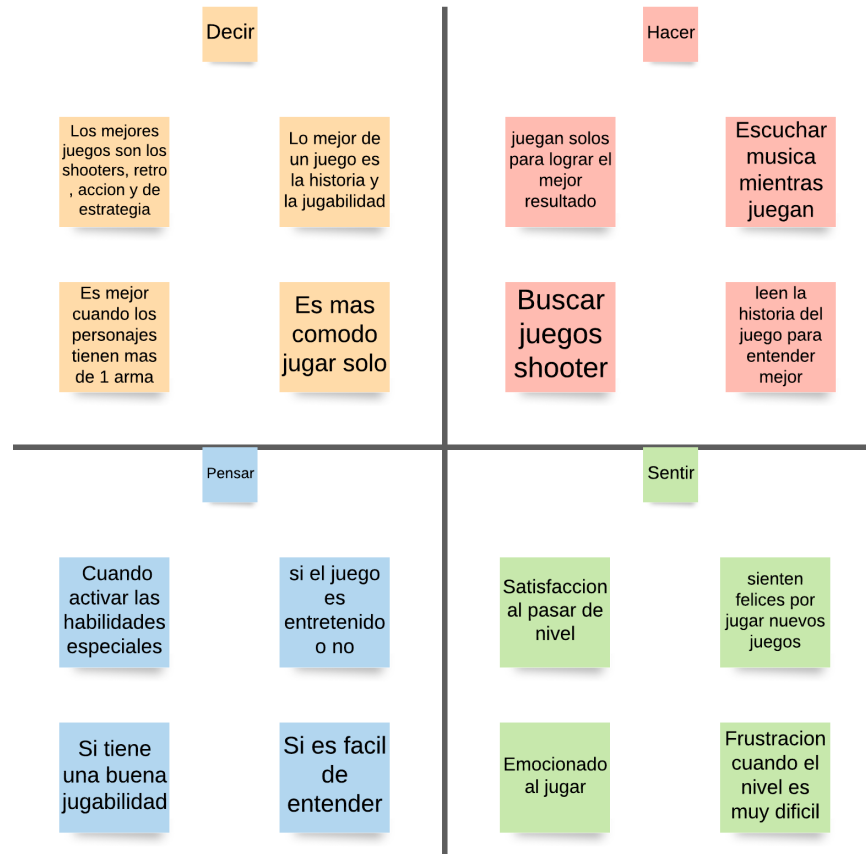
Departamento de Ciencias de la Computación

Programación Orientada a Objetos

Fase 1

Concepto del Juego

Mapa de empatía



Preguntas de How Might We



Ideación



Fin

Credits:

Groening et al. (Producer), (1989), *The Simpson*, [serie de television]. California, EU.: Twentieth Century Fox.

Retroalimentación de los Usuarios



Concepto del juego

Este es un juego el cual tu como personaje principal has hecho ciertas cosas las cuales han molestado a muchas personas, por lo que ellos deciden atacarlo.

Por lo que tu como el protagonista decides protegerte contra atacando con lo que tú tienes a la mano, prepárate ya que los enemigos no son nada fáciles de derrotar, estos tienen habilidades con la capacidad de quitarte una vida, llega contra la jefe final para poder descansar nuevamente.

Planificación

Tarea	Fecha para realizar	Fecha en que se entregue
Desarrollar las encuestas	11 de julio	18 de julio
Desarrollar el mapa de empatía para saber qué es lo que les gustan a los usuarios	11 de julio	18 de julio
Formular preguntas de how might we	11 de julio	18 de julio
Desarrollar una lluvia de ideas	12 de julio	18 de julio
Crear el concepto del juego	12 de julio	18 de julio
Desarrollar prototipo en papel	15 de julio	18 de julio
Realizar encuestas sobre el prototipo	15 de julio	18 de julio
Buscar personajes para el juego		
Buscar fondos para el juego		
Escribir la historia para el juego		
Crear el mundo del juego		
Comenzar a programar algunos personajes, junto sus habilidades		
Crear contadores, Barra de vida,		
Realizar video		
Crear nuevos niveles		
Terminar todos los personajes		
Crear menú, pantalla de final y de muerte		
Probar juego		
Mostrarlo a los usuarios		

Link De GitHub

https://github.com/Gohan1233/GreenFoot_Game2