



SDLC
RICK Y MORTY, LA
SUERTE ESTÁ
ECHADA

CONTENIDO

- 
- 01** PLANIFICACIÓN
 - 02** ANÁLISIS
 - 03** DISEÑO
 - 04** DESARROLLO
 - 05** PRUEBAS
 - 06** MANTENIMIENTO

PLANIFICACIÓN



OBJETIVOS DEL PROYECTO:



El objetivo principal es desarrollar un juego interactivo.



REQUISITOS DEL SISTEMA:

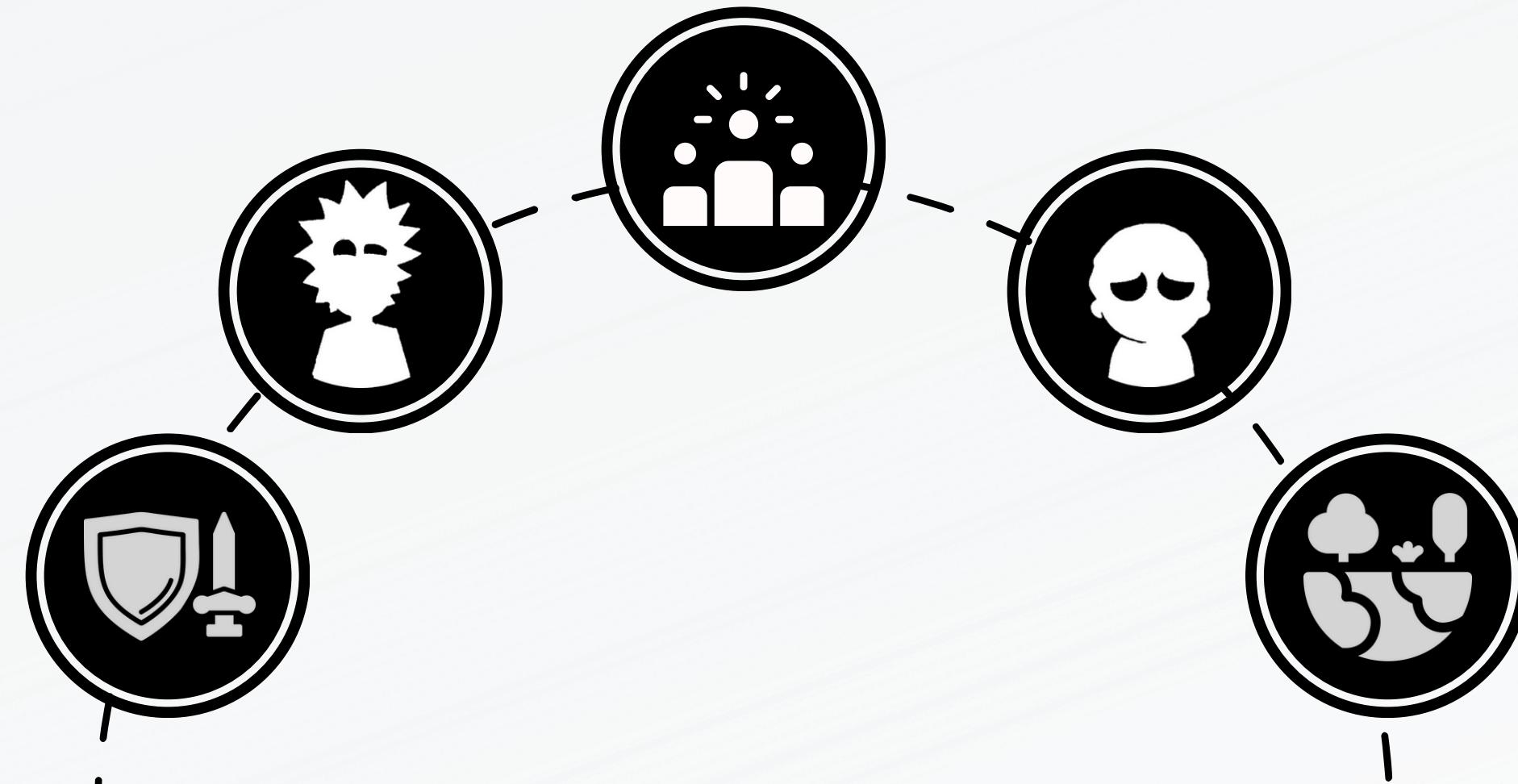
Usuarios

Selección de Rick

Adopción de Morty

Sistema de Combate

Eventos Dinámicos



ANÁLISIS

Clases

Clase Principal:

- “Juego”

Subclase:

- “Character”

Personajes Heredados:

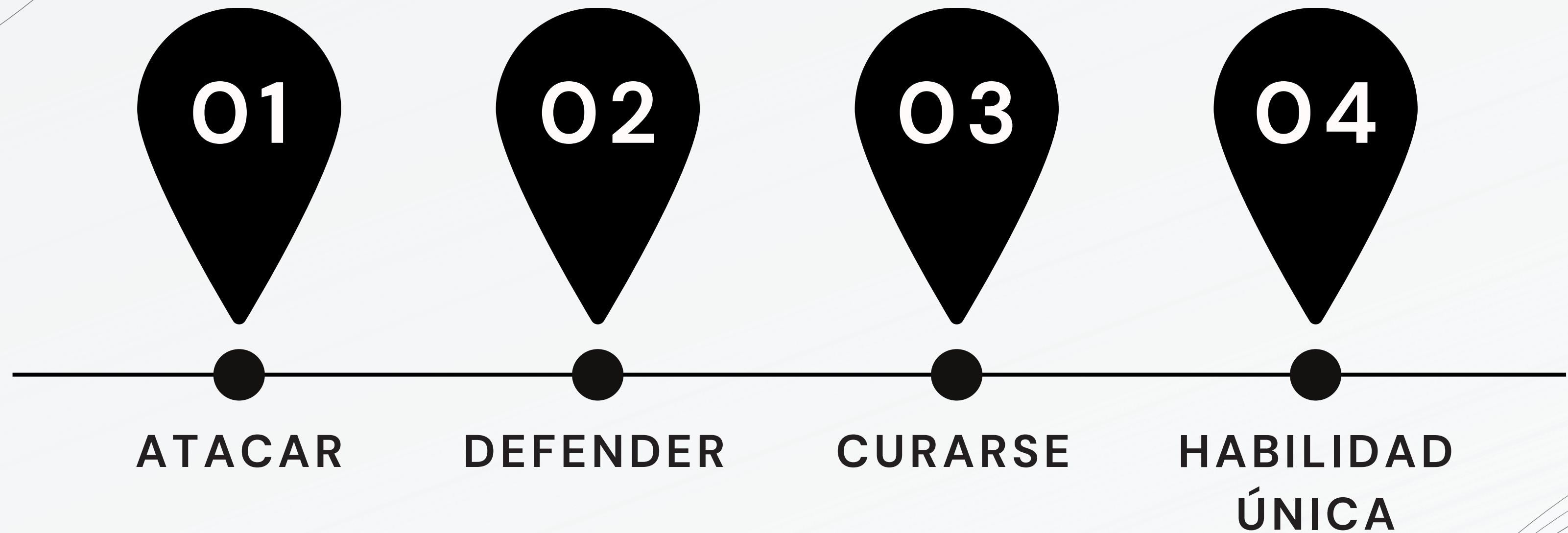
- Rick
- Morty

Atributos:

- Name (Nombre)
- Health (Vida)
- maxHealth (Vida máxima)
- Power (fuerza):
- Defense (Defensa)
- Ultimate (Habilidad única)

OPCIONES DE COMBATE:

En los juegos de combate, las técnicas y tácticas se pueden clasificar en categorías o énfasis, como el uso de habilidades propios de los personajes.



DISEÑO

- **Arquitectura del Sistema**

Diagramas UML para representar las relaciones entre clases, métodos y atributos. Interfaz de Usuario

- **Por medio de la consola:**

Selección de Personajes .
Combate



DESARROLLO

Codificación

- Implementar la lógica del juego utilizando un lenguaje adecuado (Java).
- Crear clases y métodos según lo definido en la fase anterior. Ejemplo: Integración

80%

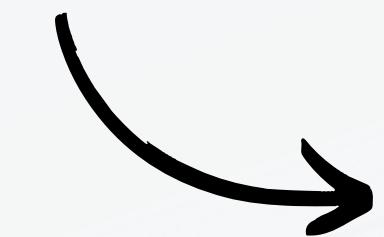
Antes solo Dios y yo entendíamos el código, ahora solo Dios.

PRUEBAS

PRUEBAS
UNITARIAS

PRUEBAS
FUNCIONALES

PRUEBAS
BETA



MANTENIMIENTO



Actualizaciones Regulares



**Nuevas Características y
Contenido Adicional**



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

© Todos los derechos reservados
Geraldine García Torrado 192390
Jose David García Pineda 192349

.S.