








Tabla 3. Plantilla del Documento de Diseño	
CAMPO	DESCRIPCIÓN
CONCEPTO	
Título	ADVENTURE IN THE SKY
Estudio/Diseñadores	Ivan Nieves, Fernan Cañas, Juan Munera
Género	El juego será plataforma y abarca la diversión y aventura
Plataforma	Este juego require como hardware un computador con OS Windows o Linux, o todo aparato que corra python
Versión	La versión del documento es la 1.0
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	El juego se basa en pasar un mundo por la nubes luchando con pequeños enemigos como extraterrestre, calaveras y diablos, en medo del nivel abran monedas y corazones para que el jugador recoja y tiene que pasar una serie de obstáculos para pasar al siguiente nivel. En el siguiente nivel es un mundo como contrario al otro es estar en el infierno
Categoría	Existen varios juegos con este tipo de modelo, como mario broos, se diferencia es en la modalidad de juego y situación.
Mecánica	El jugador tiene total control sobre el muñeco y debe saltar y matar aquellos obstáculos que aparezcan, podrá coger monedas, vida y caja sorpresa y asi pasar los niveles hasta llegar el final y ganar.
Tecnología	Se realizo el juego con el paradigma de la programación orientada a objetos con un lenguaje de programación llamado python. Para imagines editores como GIMP y los efectos descargados de internet.
Público	Va dirigido a todo publico que ame las aventuras y amante a los juegos de plataforma. Puede jugarlo cualquier persona de cualquier edad.
HISTORIAL DE VERSIONES	
En este espacio han sido pequeños los cambios uno a uno del juego como primera versión.	
VISIÓN GENERAL DEL JUEGO	
Este juego garantiza destreza t entretenimiento para los usuarios que nivel a nivel van disfrutando de las ocurrencias y personajes que aparecen en el, las personas deben jugar cuando se encuentren estresados debido a que posee un nivel alto de entretenimiento, humor y diversión	
MECÁNICA DEL JUEGO	
El jugador tiene total control sobre el muñeco y debe saltar y matar aquellos obstáculos que aparezcan, podrá coger monedas, vida y caja sorpresa y asi pasar los niveles hasta llegar el final y ganar. Puede saltar correr matar a los enemigos y recorrer cada espacio que brinda el mapa de juego	
Cámara	El tipo de cámara que se utilizara y se desarrollara durante el juego es horizontal, el jugador ve lo de cada nivel a medida que va avanzando.
Periféricos	Teclado,mouse y speakers
Controles	Todas las flechas del teclado, ESC para salir, P para pausar, C para continuar y Q para salir.
Puntaje	Tiene vida la cual arranca con 3 y va descontando a medida que va perdiendo, tiene monedas de acumulativo a medida que vaya cogiendo y tiene corazones de vida.
Guardar/Cargar	EL juego no utiliza proceso de carga y guardado.
ESTADOS DEL JUEGO	
Cuando el juego se inicia se abre una interfaz de presentación con el nombre después al presionar enter abre una nueva vista con una pequeña historia de la aventura, después abre el menú principal que cuenta para jugar, las instrucción y salir, y por el ultimo las dos interfaces de juego nivel 1 y nivel 2	
INTERFACES	
Las interfaces son de colores llamativos que representan muy bien el estado del juego cuando esta al comienzo apenas en el cielo todo muy cálido y fresco y cuando entra al segundo nivel que es el final con suspenso y colores llamativos como de candela, rojos o naranjas.	

Nombre de la Pantalla	Menú principal
Descripción de la Pantalla	Para entrar el juego, ver las instrucciones o salir.
NIVELES	

Este juego contiene dos niveles, el primero es sobre las nubes las cuales debe pasar una serie de obstáculos, para llegar al segundo nivel que es final donde entra a un modo de mas dificultad para ganar el juego.	
Título del Nivel	Nivel 1
Encuentro	El jugador llega a este nivel cuando desea entrar al juego osea en al interfaz del menú principal.
Descripción	En este nivel se encuentra enemigos como calaveras murciélagos, extraterrestres y diablos, hay monedas corazones saltos y nubes para pasar sobre ella, también una caja con sorpresa.
Objetivos	El jugador debe pasar sobre todos los obstáculos y matando o esquivando los enemigos sin irse a un hueco para asi llegar a la puerta del segundo nivel.
Progreso	Describir que ocurre cuando el jugador termina el nivel.
Enemigos	Extraterrestres, murciélagos, diablos y calaveras.
Música y Efectos de Sonido	Tiene efectos de victoria al recoger monedas, de salto , de matar y a la hora de morir.
<b>ENEMIGOS</b>	
Extraterrestre, diablo, calavera, murciélagos.	
Nombre	Diablo
Descripción	Es un diablo verison pequeña que se desplaza de un lado a otro interrumpiendo la fluidez del jugador.
Encuentro	Finalizando el primer nivel
Habilidades	No tiene
Armas	No tiene.
Items	No tiene.
<b>ITEMS</b>	
Saltos como trampolín, corazones y monedas.	
<b>GUIÓN</b>	
Jesús tras cumplir sus labores terrenales, se dirigía al cielo, pero esto no era lo que el esperaba, es mas era peor que la tierra, caótico y plagado de demonios. Así que decidió emprender una aventura para solucionar el problema	
<b>LOGROS</b>	
Los logros son monedas y corazones. Al fina se toman como logros de que se paso el juego cogiendo todo.	
<b>MÚSICA Y SONIDOS</b>	

Nivel 1:stairway to heaven- rock- M1 Nivel 2 Highway to hell- hard rock- M2 Sonido 1 Salto- S1 Sonido 2 Perder – S2 Sonido 3 Logro – S3	
IMÁGENES DE CONCEPTO	
1.Jugador principal	
2.Enemigo Diablo	
3.Nube	
4.Extraterrestre	
5.Calavera	
6.Murciélago	
7.Box	
MIEMBROS DEL EQUIPO	
Ivan Andres Nieves Ardila – Codificación Fernand Alberto Cañas – Diseño Juan Carlos Múnica - Diseño	
DETALLES DE PRODUCCIÓN	
Antes de entrar a la etapa de Producción, se definen en el documento algunos detalles del proyecto.	
Fecha de Inicio	28 Noviembre de 2016
Fecha de Terminación	8 Diciembre de 2016
Presupuesto	Tiempo libre de cada uno de los integrantes