



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## *INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN*

# FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN

### ACTIVIDAD ASÍNCRONICA 6

**ALUMNO:** Raudales Palma Leonardo de Jesús

22/10/2020



## Crear la primera versión del algoritmo del proyecto

**PROYECTO:** Videojuego simple.

**Problema:** Seguir el algoritmo para lograr la realización de un esquema base para el diseño de un videojuego de capacidades simples pero que aun así genere interés en el jugador.

**ENTRADA:** Concepto general. Diseño del juego, género y estilo. Diseño de historia o núcleo argumental. Interfaz.

**SALIDA:** Videojuego sencillo que provoque aceptación y agrado al jugador.

### Algoritmo

1. Empieza pensando una idea o concepto general del juego en una perspectiva base.
2. Cuando tengas establecido bien la idea general del juego indica las premisas que necesitas para llevarlo a cabo.
3. Comienza a elaborar el diseño del juego a escala general, primero utilizando bocetos.
4. Comienza con una perspectiva más particular del diseño, pensando en aspectos más específicos. No concluyas hasta obtener la idea base que te convenza de cada elemento.
5. Realiza los bocetos y diseños de personajes, escenarios u otro material visual, auditivo y didáctico del que esté constituido el juego.
6. Confirma que el género y el estilo que buscas adaptar concuerde con los parámetros que están estableciendo y los diseños que estas efectuando, si no es así, regresa al punto 4.
7. Comienza a elaborar la historia o núcleo argumental en un boceto, comparándola con los diseños del material que ocupas, haciendo comparaciones del resultado obtenido con la idea base general que ideaste. Si no es así regresa al punto 1.

8. Confirma que el núcleo del juego como concepto este bien estructurado y cree la reacción esperada en el jugador, ya con todos los aspectos particulares añadidos.
9. Construye la idea de que interfaz de juego podría satisfacer tanto las preferencias hacia el proyecto como las capacidades que se tienen, una vez decidas la interfaz deberás adaptarla a todo el contenido del proyecto, todos los puntos de diseño que has elaborado.
10. Haz la revisión de cada aspecto si es necesario varias veces para confirmar decisiones y la calidad del diseño. Si el modelo no te convence regresa al paso 4.
11. Una vez confirmado que está todo en orden y logrado de la forma más satisfactoria, pasa la conjunción de bocetos y decisiones como un esquema que servirá de estructura base para el juego.
12. Listo, una vez tengas el esquema te servirá de guía para no alejarse del objetivo y preferencias principales, será la premisa base para comenzar a programar.