Universidad Tecnológica de Santiago

(**UTESA**)



# Nombre:

Jonatán A. Cruz Díaz 2-18-0208

Víctor José Hidalgo de la Hoz 2-18-1919 Brian Aracena Tavares 2-18-0922

# Asignatura:

Programación de Videojuegos

# Profesor/a:

Iván Mendoza

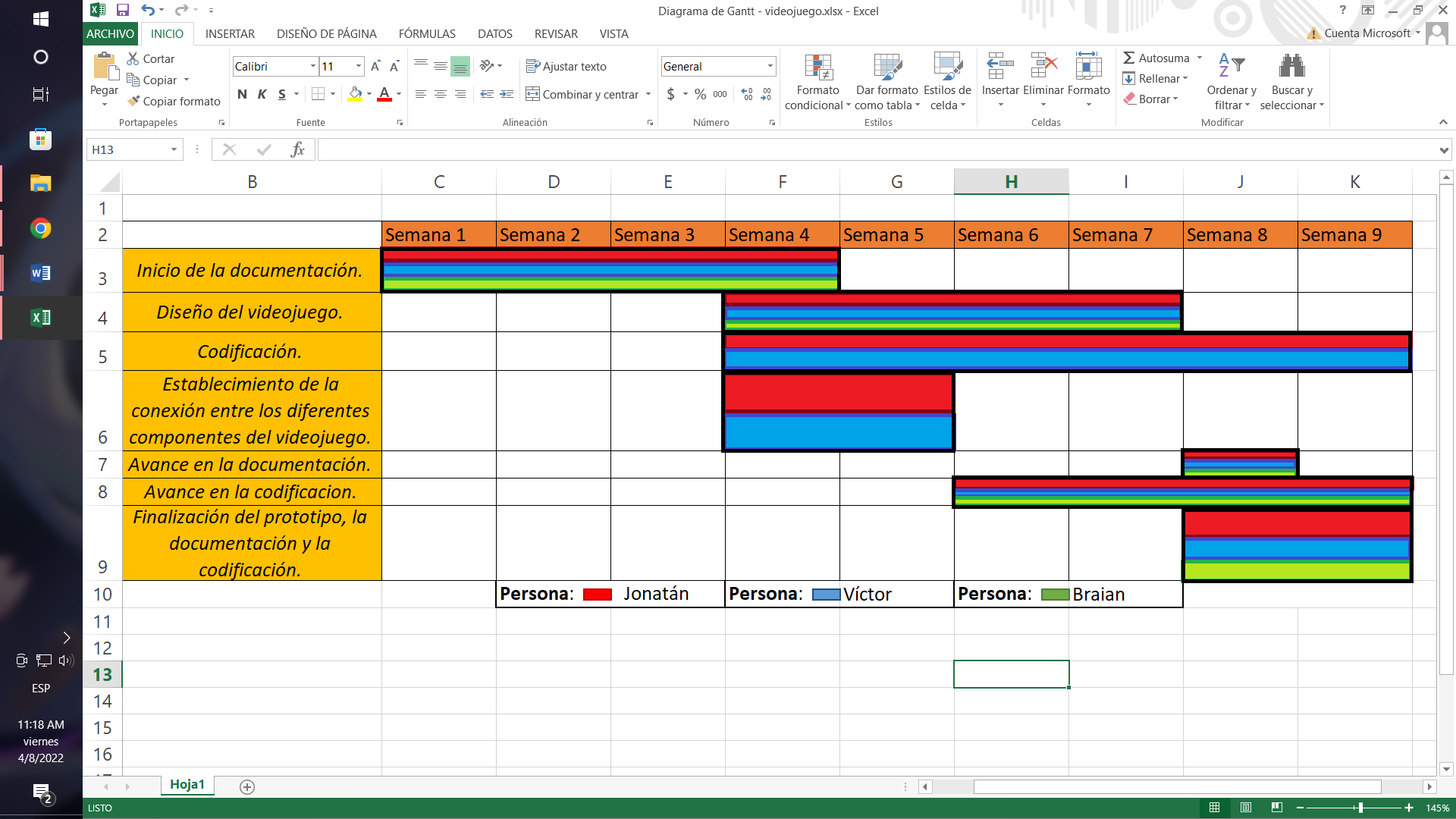
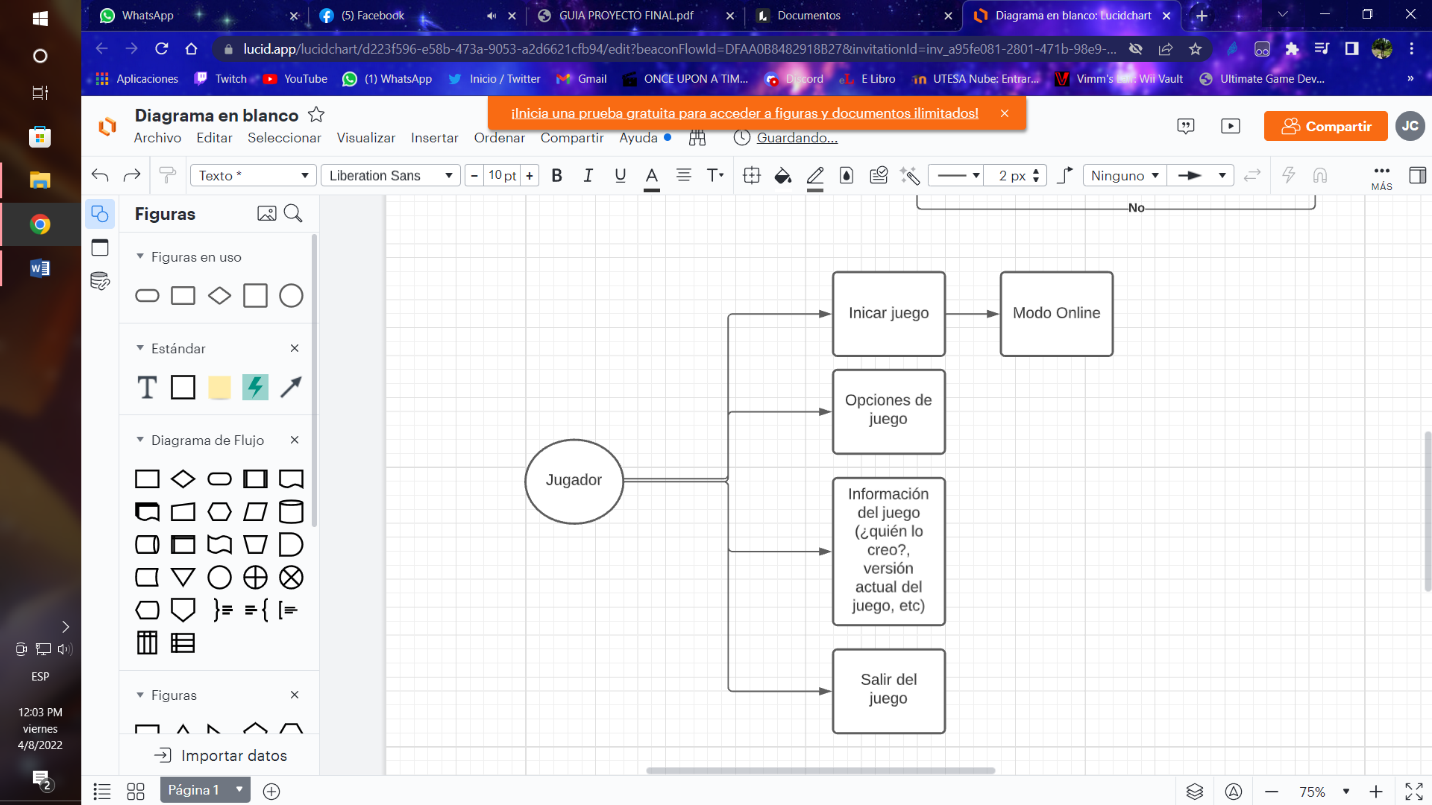
# Grupo:

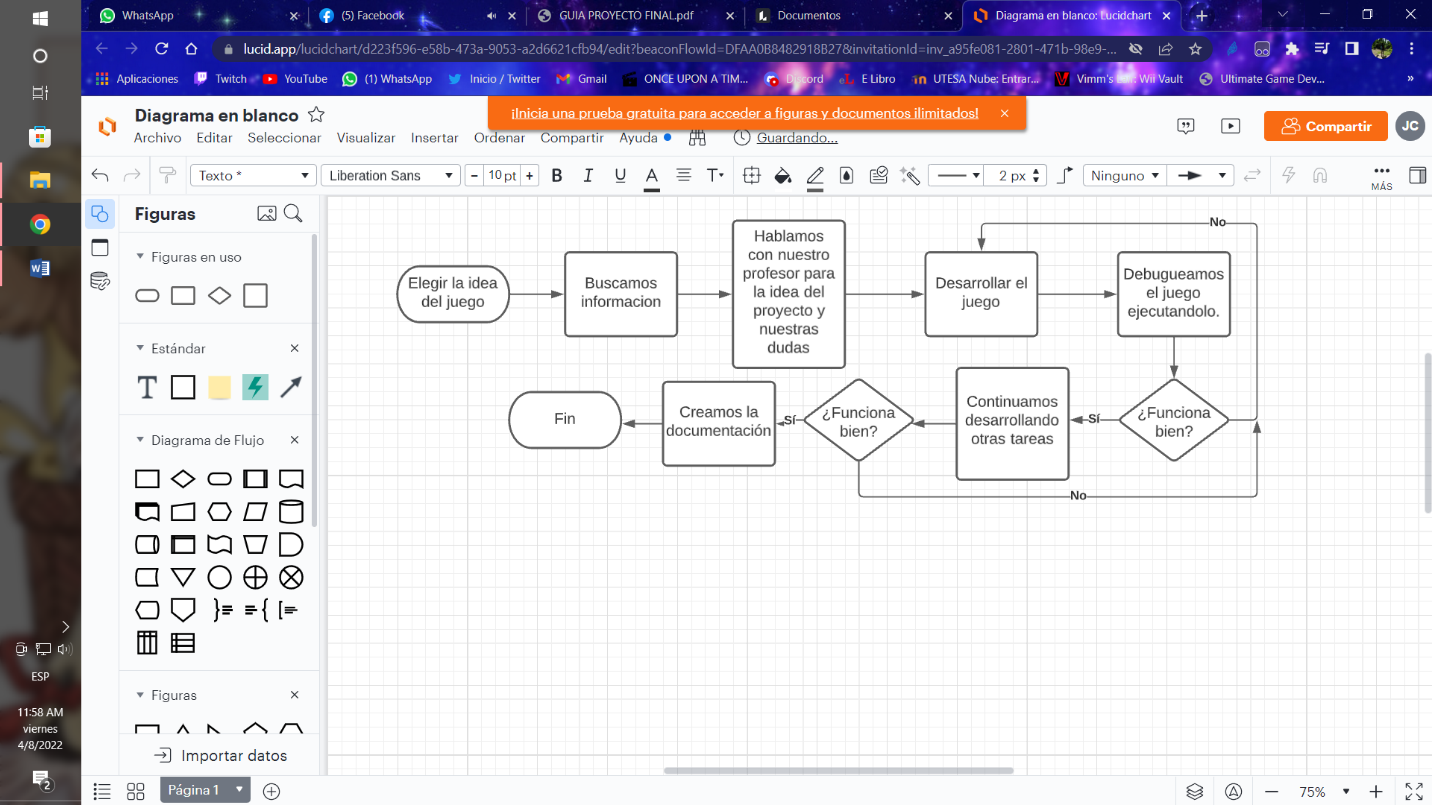
001

# Santiago de los Caballeros, domingo 10 de abril 2022

# República Dominicana

**CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

* 1. **Planificación (Diagrama de Gantt)**
  2. **Diagramas y Casos de Uso**



**2.3 Plataforma**

Se está desarrollando actualmente para Windows. En futuro, se piensa desarrollar para Android.

**2.4 Género**

Sera tipo Aventura.

**2.5 Clasificación**

Sera para mayores a 10 años, E10+.

**2.6 Tipo de Animación**

El tipo de animación que este utiliza es de forma limitada, por lo cual, las animaciones no se ven tan fluidas.

**2.7 Equipo de Trabajo**

**Diseñador Animador Programador Ing. De sonido Adm. De la**

**comunidad**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tareas** | Jonatán A. Cruz Díaz    Víctor Hidalgo de la Hoz | Jonatán A. Cruz Díaz  Víctor Hidalgo de la Hoz | Jonatán A. Cruz Díaz  Víctor Hidalgo | Jonatán A. Cruz Díaz  Víctor Hidalgo  Braian Aracena | Jonatán A. Cruz Díaz  Víctor Hidalgo  Braian Aracena |

**2.8 Historia**

Debe ser interesante y dinámica. Donde el personaje principal tendrá que aventurarse por diferentes mundos para poder alcanzar sus objetivos. La historia de nuestro juego trata de un chico que se despierta en una isla, donde no tiene la menor idea de que se convirtió en un personaje de un juego. En dicha isla, descubre una espada dentro de un pequeño cofre y empieza a explorar. Lamentablemente, se encuentra con un dragón imposible de matar y cuando no le quedan más fuerzas se desmaya. Luego, se despierta en mundo totalmente diferente y empieza su aventura desde cero.