

Syco Solutions

**Detalles del Proyecto**

Tetris Figther



Cd Obregón Son 24 de mayo 2025

# HISTÓRICO DE CAMBIOS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rev. | Fecha | Autor | Descripción |
| 1 | 13/08/2025 | José Jesús | Descripción inicial de la aplicación, tecnologías a usar, etc. Versión 1. |

# Tetris Figther

El siguiente proyecto es un juego que aborda una mejora sobre el juego Tetris Clásico, donde la principal característica de este es una combinación de pelea, combos, poderes y la clásica característica de romper los bloques.

Entre las características adicionales del juego destacan las siguientes;

* Sistema de inicio de sesión (Gmail).
* Administración de Perfil.
* Gestión y Creación de Partida.
* Sistema de Juego Versión Local.
* Histórico de Puntajes
* Sistema de Juego Versión en Red (Próximamente).

# Características del Juego

El juego inicialmente comenzará con la sesión de usuario o del jugador, donde el inicio será a través de alguna cuenta Google.

Posteriormente la interfaz principal del mismo contara con la sección, de creación de partida, configuración de perfil, y el histórico de puntajes. La creación de la partida como tal contendrá las siguientes reglas;

* La cantidad de vidas por cada jugador.
* Selección del Personaje (Existirán un máximo de 6 Personajes).
* La Selección de la arena de combate.

Entre las características principales del juego como tal contará con un sistema de vidas y una vida como tal será el numero de HP, en teoría si la partida es un total de 3 vidas el hp total seria un total de 100 \* 3.

Cada personaje tendrá diferentes características, donde cada uno tendrá tres ataques comunes y un golpe final. El daño dependerá del tipo seleccionado, y como conocemos cuando el poder esté disponible esto dependerá de la cantidad de bloques rotos los cuales, dependiendo el color del bloque y el total de bloques acumulados en una línea será la cantidad de puntos a sumar a su barra de poder.

La luchara continuara hasta que el contrincante haya finalizado con sus vidas.

# Personajes

## Kumiko

Descripción:

Ataques (Máximo 3);



Ataque Final (Máximo 2);

## Ryuta

Descripción:

Ataques (Máximo 3);



Ataque Final (Máximo 2);

# Diagrama de arquitectura

El desarrollo del videojuego como tal se plantea realizar únicamente y exclusiva en el lenguaje C++. Por el momento, los detalles de la arquitectura quedaran planteados próximamente.

# Funcionalidades Caso de USO

En total existen 6 casos de uso que serán detallados a continuación.

# Sistema de inicio de sesión

Descripción del Caso.

# Administración de Perfil.

Descripción del Caso.

# Gestión y Creación de Partida.

Descripción del Caso.

# Sistema de Juego Versión Local.

Descripción del Caso.

# Histórico de Puntajes

Descripción del Caso.

# Sistema de Juego Versión en Red (Próximamente).

Descripción del Caso.