



# UABC

FIAD – ING. COMPUTACION

# 2023

## Proyecto

Videojuego

369226 José Abraham Beristain Navarro

369718 Josue Francisco Rojas Aripez

## Contenido

Proyecto .....	3
Equipo.....	3
Resumen.....	3
Objetivos del juego.....	3
Características principales del juego .....	3
Contenido y mecánicas del juego.....	3
Plan de desarrollo.....	4
Pantallas de ejemplo .....	5

## Proyecto

Crear un juego educativo de los países del mundo em formato de cuestionario.

## Equipo

- José Abraham Beristain Navarro
- Josue Francisco Rojas Aripez

## Resumen

En este juego se base en la retroalimentación de las banderas de los países del mundo, por medio de un juego donde se presentará una bandera y el nombre de 4 países, el usuario tendrá que seleccionar la respuesta según crea correcta.

## Objetivos del juego

- Estimular la memoria y el aprendizaje.
- Recordar los países y sus banderas.
- Promover el conocimiento de una manera atractiva.

## Características principales del juego

- Diseño colorido e intuitivo
- El juego será desarrollado en Python con ayuda de la librería pygames la cual ofrece agregar gráficos, sonidos y sonido.
- El juego contará con cinco secciones que estar dada por los continentes.

## Contenido y mecánicas del juego

El juego tendrá una pantalla de inicio, la cual haciendo click en un botón lo llevara a una segunda pantalla donde estará el selector de continente (cinco) para adivinar la bandera de los países del continente seleccionado, en esta pantalla se mostrara la imagen de una bandera y el jugador deberá

elegir entre cuatro opciones, el usuario contara con tres oportunidades para adivinar la mayor cantidad de banderas, una vez perdidas las tres vidas, se abrirá una pantalla en la cual aparecerá la puntuación alcanzada por el usuario (el sistema de puntuación será un punto por respuesta acertada, cada respuesta incorrecta quitara una vida) junto a dos botones uno para volver a jugar y otro para regresar al inicio.

## Plan de desarrollo

1. Investigación: Se buscarán los conceptos de las matemáticas básica para así implementarlas al propósito del juego.
2. Programación: Se programará en uso del lenguaje Python con ayuda de la librería pygames.
3. Pruebas y ajustes: Se ira probando el juego de manera continua para corroborar que funcione adecuadamente y presente la más mínima cantidad de errores y fallos.
4. Lanzamiento y promoción: Se promocionará el juego para que el publico tenga conocimiento que se esta llevando a cabo como proyecto un juego para cuando sea lanzado estén atento a ello.

## Pantallas de ejemplo





