

## EJEMPLO DEL FUNCIONAMIENTO

### 4 Países 1 Bandera

JUGAR

PUNTAJE

SALIR

dad Intelectual y Creativa de: Jose Abraham Beristain Navarro y Josue Francisco Rojas Aripez ©

### SELECCIONA UN CONTINENTE:

VOLVER



AMERICA Puntaje: 0 Vidas: 3



Suriname

Cuba

Guayana



Desarrollado  
por:

Beristain Navarro  
J. Abraham

Rojas Aripez  
J. Francisco

Contáctanos



646 255 89 51  
646 199 27 82



jose.beristain@uabc.edu.mx  
josue.aripez@uabc.edu.mx



<https://josuearipez.wixsite.com/abraham-y-josue>



## 4 Países 1 Bandera

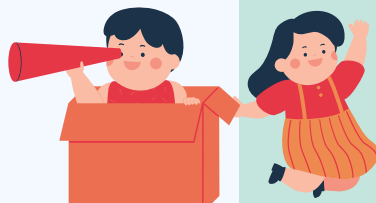
Únete a la diversión, ondea tu espíritu competitivo y demuestra quién lleva la bandera de la victoria en este emocionante videojuego de banderas. ¡Prepárate para izar tu diversión y conocimiento al máximo!"



## PROPOSITO DEL JUEGO:



El propósito de nuestro juego lúdico es fomentar el aprendizaje y el conocimiento de las diferentes culturas y países representados por las banderas. A través de competencias, el juego busca brindar diversión mientras se promueve la conciencia global y se fortalecen los lazos de distintas nacionalidades. Además, puede ofrecer la oportunidad de explorar la historia y el simbolismo detrás de cada bandera, mientras se desarrollan habilidades razonamiento y de memoria. En resumen, el propósito es entretener, educar y promover la apreciación de la diversidad cultural a través del mundo de las banderas.



## CONTENIDO :



El videojuego se estructura de una pantalla de inicio donde aparecerán botones para salir, iniciar a jugar y un botón de puntaje (donde aparecerán los puntajes registrados con anterioridad). El videojuego no consta de niveles como tal, se divide por cada uno de los continentes, al estar pensado para personas de cualquier rango de edad o capacidades, el usuario tiene la dicha de decidir en que continente desea poner a prueba sus habilidades.



## FUNCIONAMIENTO:



La mecánica del juego se conforma en 3 vidas por partida, cada respuesta incorrecta restará una vida y pintará el botón de rojo. La bandera se cambiará únicamente cuando el usuario seleccione la respuesta correcta, esto quiere decir que el usuario puede perder sus 3 vidas en un solo nivel. Esto con la intención de que el usuario conozca cual es el país de la bandera en cuestión después de descartar las respuestas incorrectas.

Al finalizar la partida el usuario tendrá la opción de registrar su puntaje en la tabla de "Records", esto es solamente si el usuario lo desea.

