

RESUMEN

Desarrollo e implementación de un videojuego de tipo educativo, con la intención de que los niños aprendan a programar; donde enseñaremos las sentencias básicas de un lenguaje de programación, repartidas en diferentes tutoriales y un nivel final. Para ello el jugador recorrerá diferentes niveles donde encontrara distintos obstáculos, que ira sorteando aprendiendo y poniendo en práctica sentencias de programación. Se deberá cuidar que la jugabilidad sea aceptable y la dificultad sea progresiva en el avance del juego. Al ser un juego tipo educativo, deberá hacerse hincapié en el aprendizaje del lenguaje de programación; como en la retrospectiva mostrada al usuario para que pueda corregir los posibles errores que cometa en la escritura de la sentencia de programación.