

Proyecto Titor

**Construcción de software y toma de
decisiones
(Gpo 401)**

Integrantes:

Héctor González Sánchez - A01753863

Luis Adrián Abarca Gómez - A01798043

Gerardo Rios Mejía - A1753830

Juan Carlos Carro Cruz - A01748640

Alfredo Azamar López - A01798100

Campus: CEM

Índice

1 Objetivo

2 Solución al reto

3 Desarrollo

4 Página web

4 Videojuego

5 Demostración

6 Conclusiones



Objetivos

- **Reto a resolver:**

Propuesta de valor & Captura de Leads

Crear un videojuego para niños que demuestre que programar es *divertido*.

Capturar datos de contacto de *padres y jugadores*.

Proporcionar un componente viral que incentive a que compartan el juego.



Solución al reto

- Se implementó una página Web en la que se soliciten datos
- Almacenar los datos en una base de datos.
- La creación de un videojuego que enseña cosas básicas relacionadas con la programación,
- Gráficas que muestre datos relevantes de la base de datos,
- Tabla de puntuaciones.
- Generar un videojuego que sea divertido y a la par aprendan.

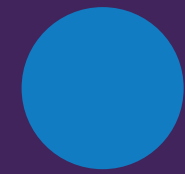


Desarrollo

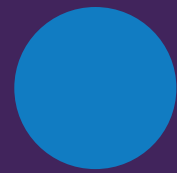
Para el desarrollo del reto se utilizaron las siguientes herramientas:



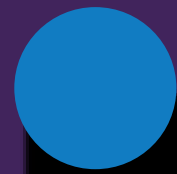
AWS



Unity



SQL Server



NODE express (Servidor
express)

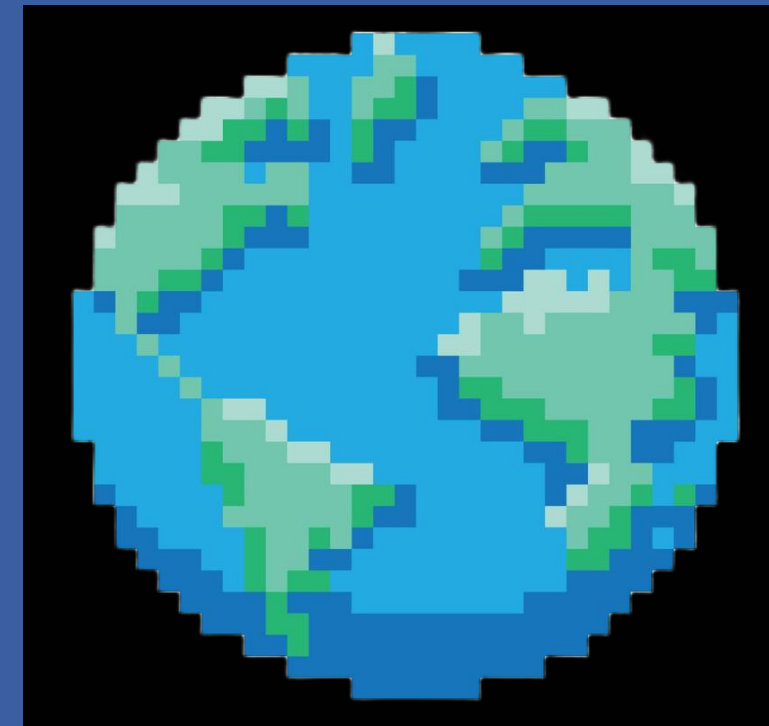
Página Web

Front End

- **Inicio:**
 - Personajes.**
 - Registro de datos de contacto.**
 - Videojuego.**
- **Sección de administrador:**
 - Ingreso de nuevo administrador.**
 - Manipulación de datos.**
 - Gráficas.**
- **Leaderboard**
- **Crack the code**

Back End

- **API.**
- **Conexión a la Base de Datos.**
- **Conexión a Unity.**



Base de datos

Se diseño una base de datos que pudiera presentar de manera efectiva y fácil para cualquiera que desee verla.

Gracias a la base de datos podemos hacer los APIs necesarios para mostrarlos en la página web.

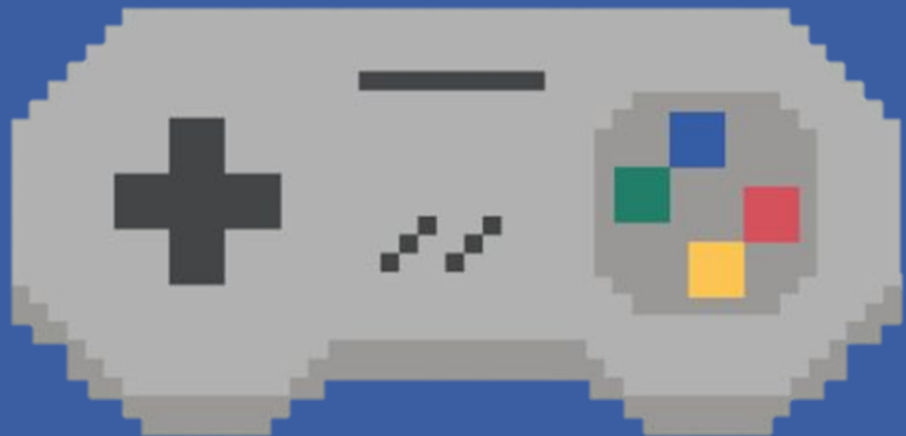


Videojuego

El género de videojuegos de acción y aventura en 2D combina elementos de acción, aventura y plataformas.

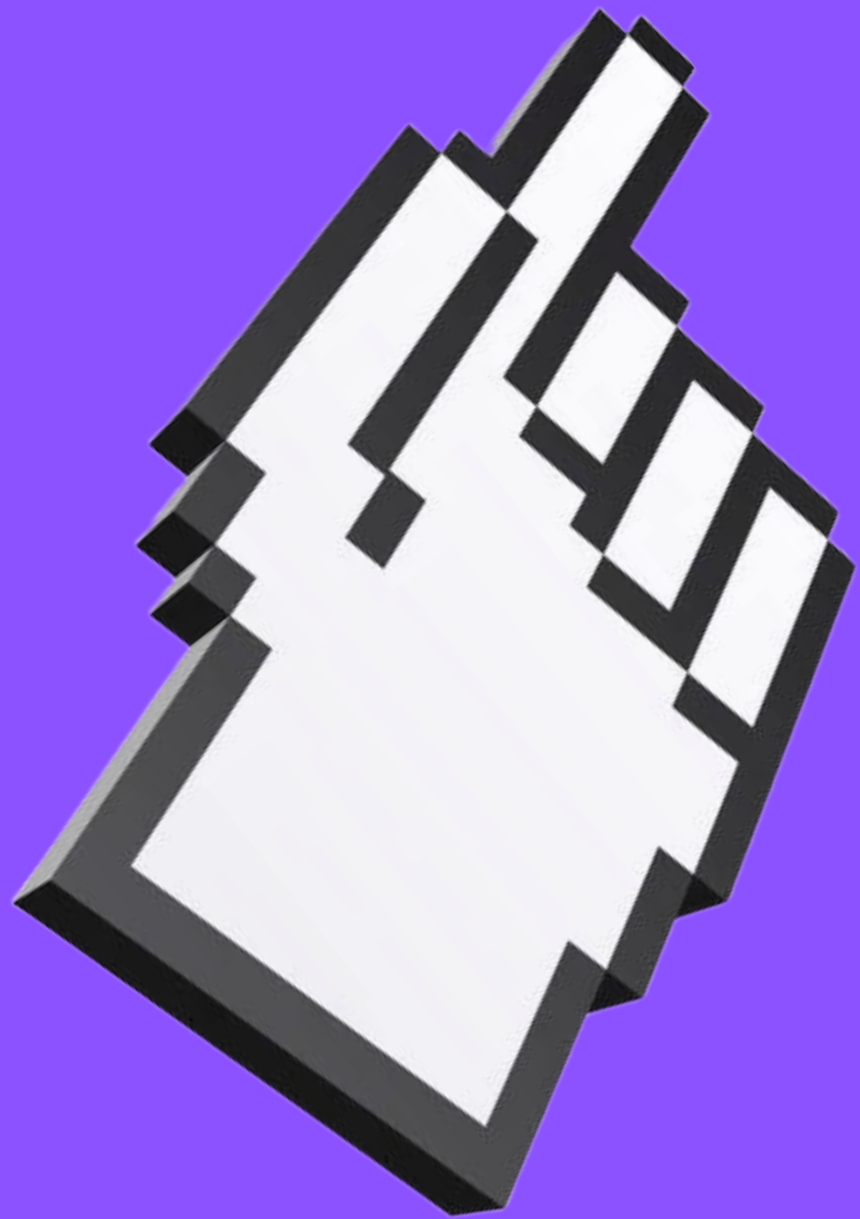


El jugador debe atravesar una serie de niveles para cumplir un objetivo final, superando obstáculos y enemigos en el camino. En estos juegos, el personaje controlado por el jugador se desplaza en un entorno bidimensional.



La edad objetivo para este juego es de 12 a 18 años

Demostración



Conclusiones

Los videojuegos son muy populares y pueden ser valiosos para la educación de los niños, ya que ayudan a mejorar habilidades de resolución y creatividad, y enseñan habilidades técnicas importantes como la programación.

Es importante limitar el tiempo de pantalla de los niños, pero incorporar videojuegos educativos en su educación puede ser una forma efectiva de aprovechar el tiempo de pantalla.

The text "GAME OVER" is displayed in a pixelated, yellow font with a red outline, set against a black background. The letters are blocky and have a retro, digital aesthetic.