

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
Ing. Iván de León
Ingeniería de Software



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Propuesta Proyecto de Software: Videojuego Móvil

Estuardo Teleguario 1554809
Isaac Cifuentes 1506810
Kevin Martínez 1552809

“Mata-Bichos”

Análisis:

Basándonos en los resultados de una encuesta que realizamos a algunos compañeros de la jornada vespertina sobre una aplicación que les gustaría probar, decidimos proponer el desarrollo de un videojuego de destreza para dispositivos móviles que se explicara a continuación:

El Juego será de temática simple un “Touch ‘n play” y que ponga a prueba la destreza de cada jugador.

Características

- Contará con los siguientes elementos:
- -El jugador deberá defender en el centro de la pantalla una porción de comida (Golosina, Hamburguesa, etc.) de una horda bichos.
- -El “Tesoro” a defender ira incrementando según el nivel del juego
- -La velocidad y resistencia de los bichos ira aumentando a cada nivel
- -Los bichos que querrán llegar al “Tesoro” serán variados y cada uno con cualidades diferentes.
- -Cada bicho eliminado y “Tesoro” bien protegido sumaran puntos que el jugador podrá intercambiar después por artículos de ayuda.
- -Tendrá la posibilidad de un “In-App-Purchase” para comprar artículos con dinero real.
- -Los artículos en venta (tanto con puntos o con dinero real) servirán de ayuda en el juego, facilitando las situaciones y eventos.
- -Contara con 2 modos de Juego: Historia y Supervivencia
 - -El modo Historia será una sucesión de niveles finitos para llegar a un Objetivo final.
 - -El modo supervivencia será una sesión de juego infinita hasta que debido a La dificultad el jugador no podrá continuar.

-Habrá un sistema de puntuaciones globales de cada modo de juego: Historia y supervivencia, devolviendo resultados por punteo o por cantidad de bichos exterminados, compartir logros y puntuaciones por las redes sociales (Google+, Facebook, Twitter, etc.).