

Documento de diseño del proyecto

30/Septiembre/2022
Kevin Michelle Chimal Villafuerte

Concepto del proyecto

1 Control del jugador	Usted controla una	en este
	Personaje	2D juego
	Dónde	hace que el jugador
	En un escenario o pantalla de juego	Se mueva a través del mapa
2 Básico Jugabilidad	Durante el juego,	De
	Se recolectarán monedas y abra enemigos que intentarán evitarlo	parecer Toda la pantalla
	y el objetivo del juego es	
	Llegar al final del nivel. y obtener la mayor cantidad de monedas posibles.	
3 Sonido & Efectos	Habrán efectos de sonido	y animaciones finales
	Se le incluirán diversos sonidos para las diferentes acciones que se den en cada escenario.	Contará con una animación al finalizar el nivel, ya sea de nivel fallido o completado.
	[opcional] También habrá	
	descripción de cualquier otro efecto especial o animación esperada en el proyecto.	
4 Jugabilidad Mecánica	A medida que avanza el juego,	haciéndolo
	Los enemigos se moverán más rápido y de manera aleatoria	Incrementando la dificultad del nivel.
	[opcional] También habrá	
	descripción de cualquier otra mecánica de juego y su efecto en el juego.	

5	Usuario Interfaz	Mostrar	será	cuando quiera
		Vidas, Monedas y Puntuación.	aumentar/disminuir	Al ser alcanzado por el enemigo perderás una vida y se reiniciara el nivel
		Al comienzo del juego, el título		y el juego terminará cuando
		Jones el Explorador aparecerá Presione una Tecla para comenzar		El juego terminara al completar los dos diferentes niveles.
6	Otras características	Detalles sobre el escenario o si habrá "ayudas o bonus" para el jugador, como mas vida		
		Al obtener cierta cantidad de monedas obtendrá una vida extra		

Cronograma del proyecto

Hito	Descripción	Pendiente
#1	Diseño de personajes y pantallas de nivel	10/Oct
#2	Desarrollo de la pantalla de inicio y un poco del nivel 1	17/Oct
#3	Terminar desarrollo de nivel 1	28/Oct
#4	Desarrollo del segundo nivel de juego	11/Nov
#5	Pruebas y corrección de posibles errores generados durante desarrollo de cada nivel.	25/Nov
Cartera de pedidos	Presentar avances para revisión constante.	

Boceto del proyecto

