|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Documento de diseño del proyecto | |  | | --- | | *30/Septiembre/2022*  Kevin Michelle Chimal Villafuerte | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concepto del proyecto | | | |
| 1 **Control del jugador** |  | Usted controla una   |  | | --- | | Personaje | | en este   |  |  | | --- | --- | | 2D | juego | |
|  | **Dónde**   |  | | --- | | En un escenario o pantalla de juego | | hace que el jugador   |  | | --- | | Se mueva a través del mapa | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Básico**  **Jugabilidad** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | Se recolectarán monedas y abra enemigos que intentarán evitarlo | parecer | | De   |  | | --- | | 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** |  | Habrá efectos de sonido   |  | | --- | | Se le incluirán diversos sonidos para las diferentes acciones que se den en cada escenario. | | y animaciones finales   |  | | --- | | 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,   |  | | --- | | Los enemigos se moverán más rápido y de manera aleatoria | | haciéndolo   |  | | --- | | 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   |  | | --- | | Vidas, Monedas y Puntuación. | | será   |  | | --- | | aumentar/disminuir | | cuando quiera   |  | | --- | | Al ser alcanzado por el enemigo perderás una vida y se reiniciara el nivel | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | Jones el Explorador  aparecerá Presione una Tecla para comenzar |  | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | 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

