

# Canasta

*Maximiliano y Fernando*

# Índice

1. Índice
2. Objetivo del juego y descripción
3. Requerimientos funcionales y no funcionales
4. Diagrama de clase
5. Diagrama de secuencia
6. Diagrama de flujo
7. Empresa
8. Arquitectura
9. Diagrama de uso
10. Componentes
11. Mapa de sitio
12. prototipo figma

## **Descripción**

Juego Arcade de recolección de frutas, multijugador competitivo.

## **Objetivo**

Juego multijugador arcade, enfocado en competir por la mayor puntuación, especialmente para competir con amigos, recogiendo frutas que caen para obtener la mayor puntuación. La puntuación disminuirá si se collecta alcohol

Forma de descarga: Pc y Android.

# **Requerimientos**

## **Requerimientos Funcionales**

interacción con botones en la pantalla

El movimiento del jugador se da por medio de un JoyStick integrado al medio de la pantalla, en la aplicación de escritorio se mueve con A (Izquierda) y D (Derecha).

Fruta: puntuación +(Valor de la fruta)

Alcohol: puntuación -(Valor de la bebida)

## **requerimientos no funcionales**

Unity 2022.08.1f

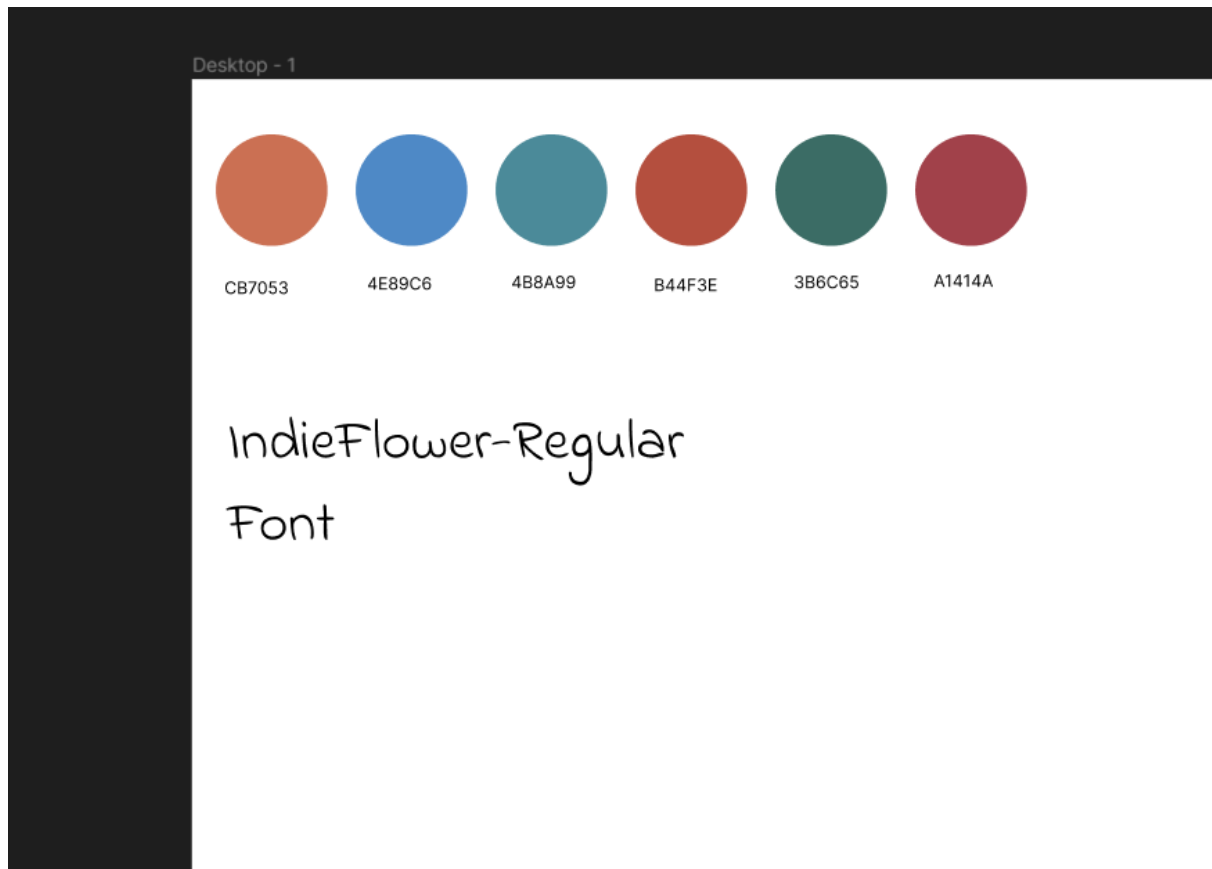
Visual Studio 2022

se usará unity para la creación del juego

se usará visual studio para la programación del juego

se usarán assets creados para los objetos que se van a capturar dentro del juego

## Fuente utilizada



# Diagramas

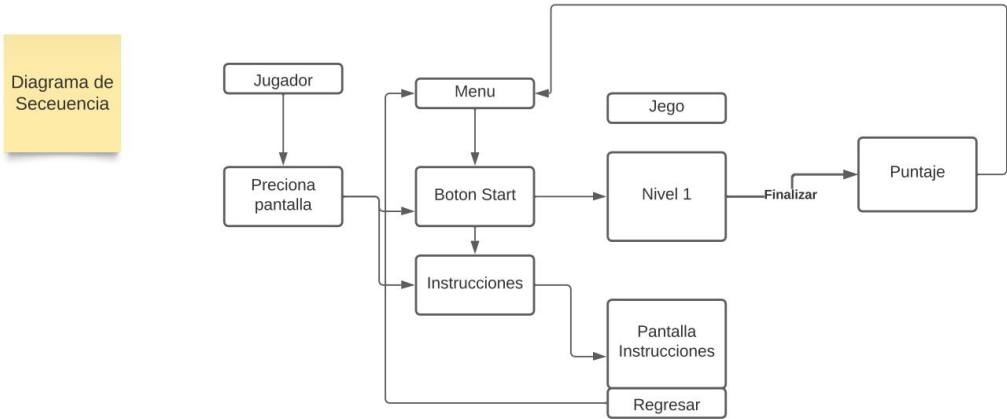
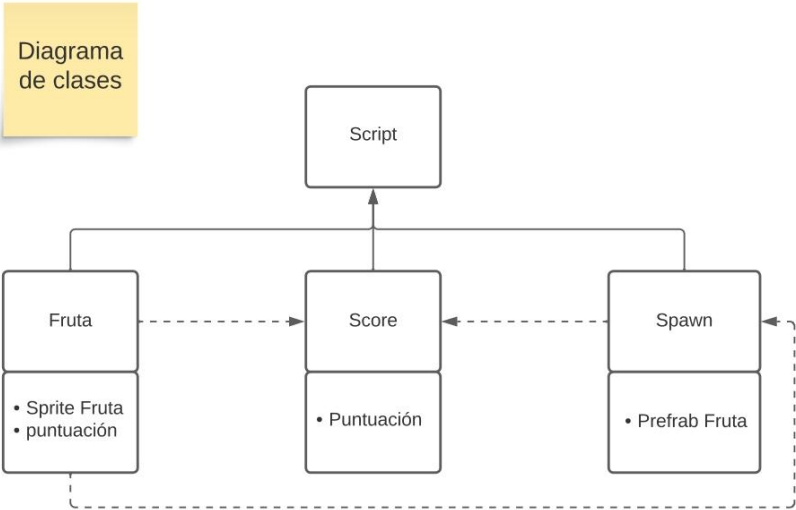


Diagrama de Secuencia

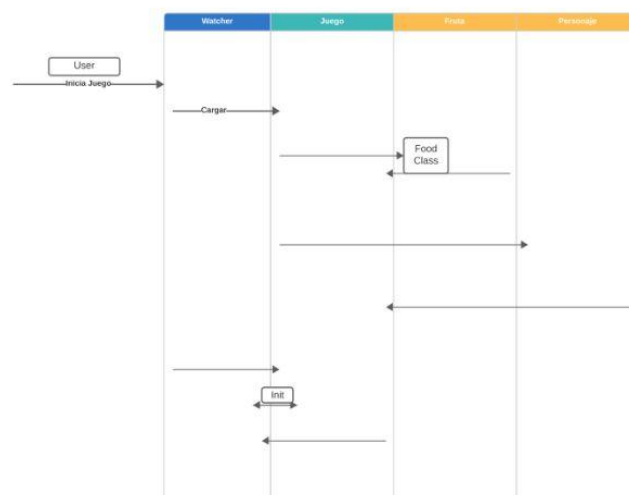
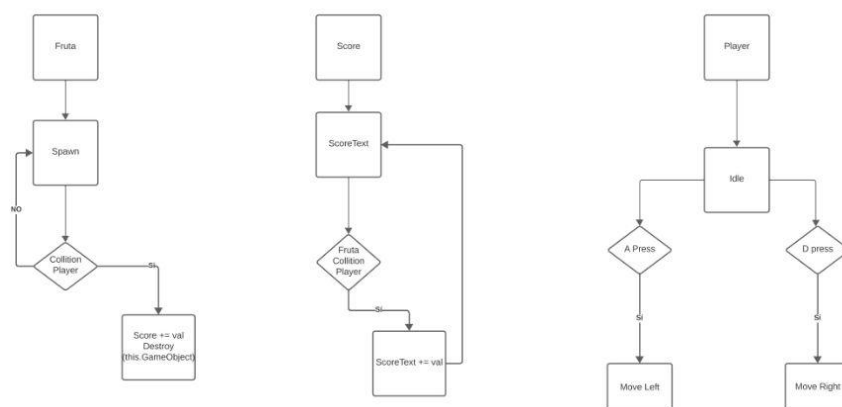


Diagrama Flujo



# CooperTech

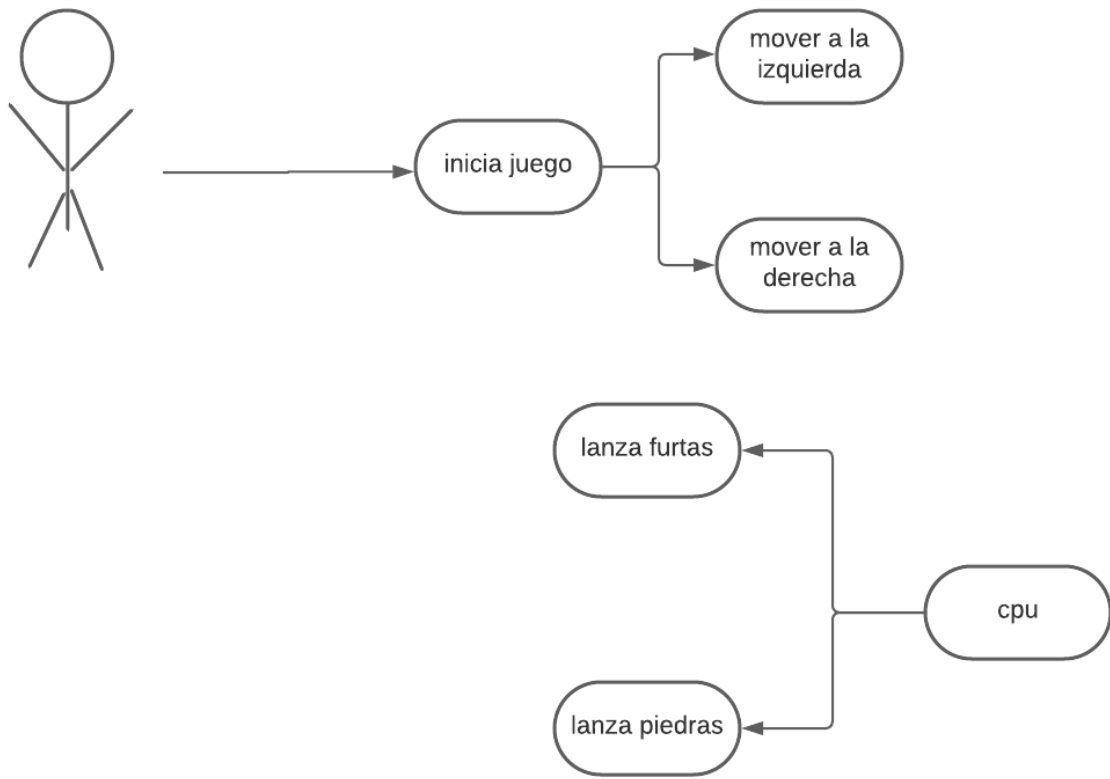




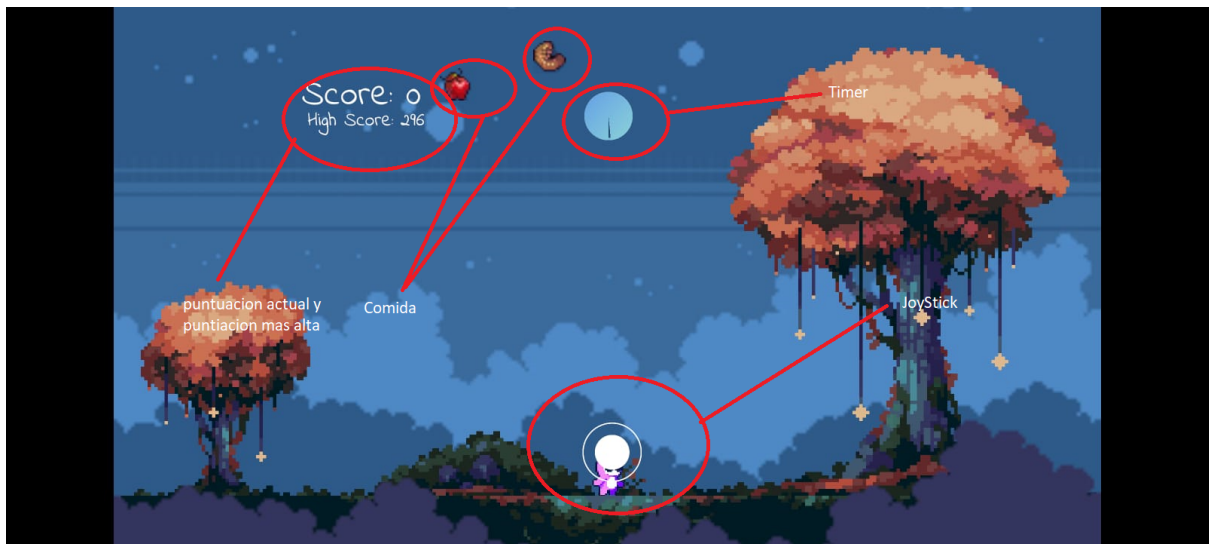
## **Arquitectura**

Se optó usar la arquitectura de Firebase por la sencillez para juntarla con proyectos de Unity.

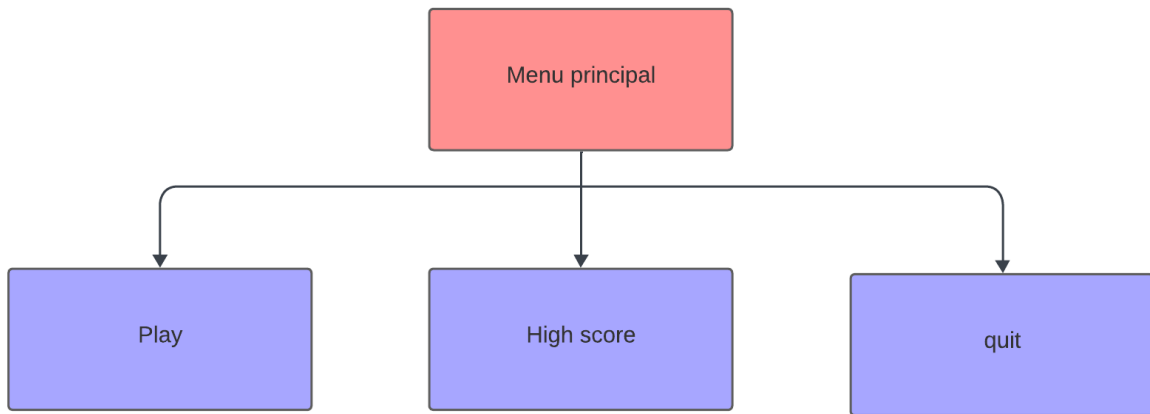
## Diagrama de uso



## Componentes



## Mapa de sitio



## Prototipo figma

<https://www.figma.com/file/l7qTTAmRz8XAixtqctM4X/Food-Catch-Frenzy?type=design&node-id=0-1&mode=design&t=1Daio9r3PukNDvbs-0>