



Mocha Petals

MARÍA ISABEL AROCA CIFUENTES

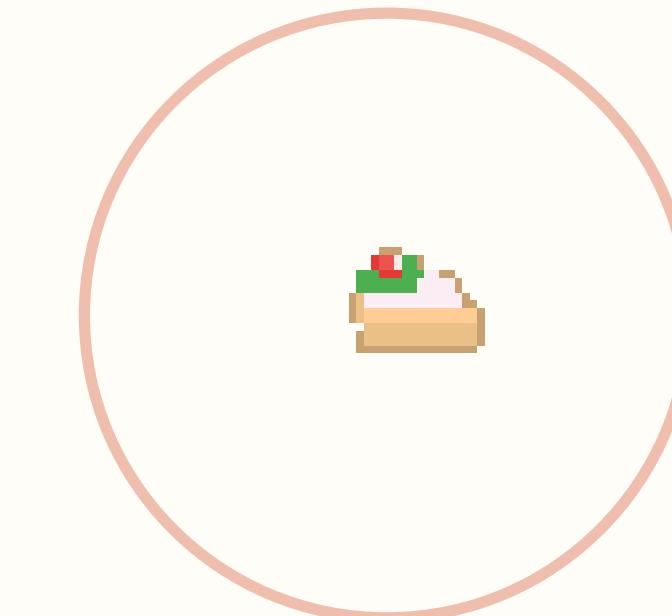
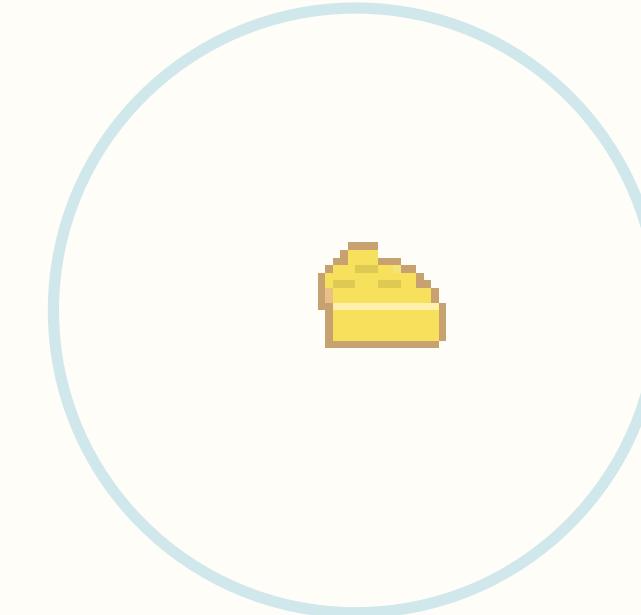
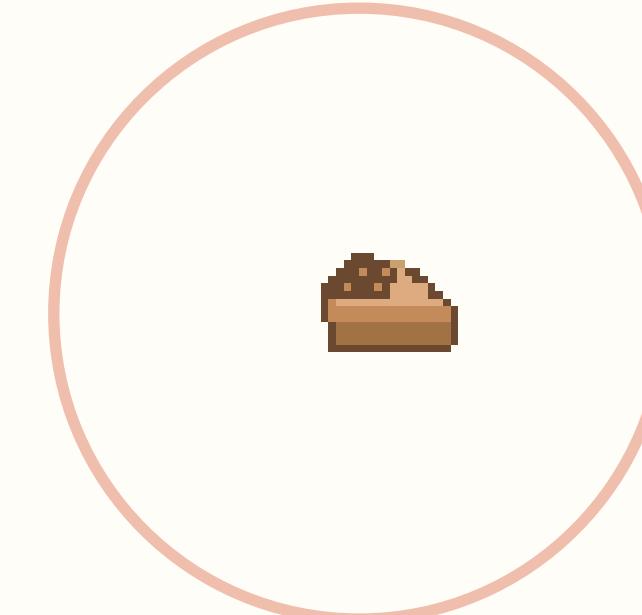
Índice



- Introducción
- Justificación
- Metodología empleada
- Tecnología y herramientas
- Desarrollo del proyecto
- Conclusión

Introducción

Videojuego de escritorio de simulación de cafetería. Jugabilidad a través de animaciones tipo píxel e interacciones con otros personajes.



Justificación

Entretimiento

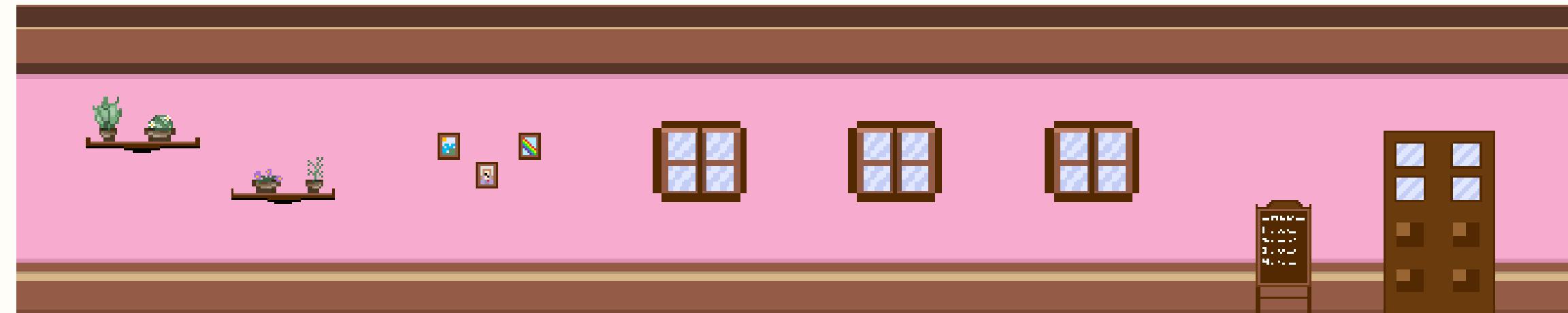
Ofrece una forma de entretenimiento interactiva y envolvente, permitiendo la desconexión de la realidad. Es una de las varias formas de relajación.

Desarrollo cognitivo

Estimula la toma de decisiones rápidas, lo que favorece el pensamiento crítico y la agilidad mental.

Aprendizaje

Promueve la creatividad, lo que fomenta el desarrollo fuera del ámbito académico para el público más joven.



Metodología

Basada en un modelo en cascada con realimentación.
Dividido en etapas secuenciales. Después de completar
cada fase, se revisa el trabajo realizado anteriormente.
Óptimo para la detección de errores o posibles mejoras.



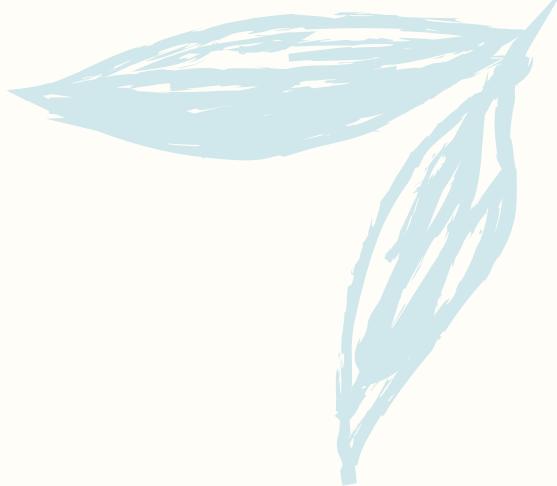
Análisis

Diseño

Implementación

Pruebas

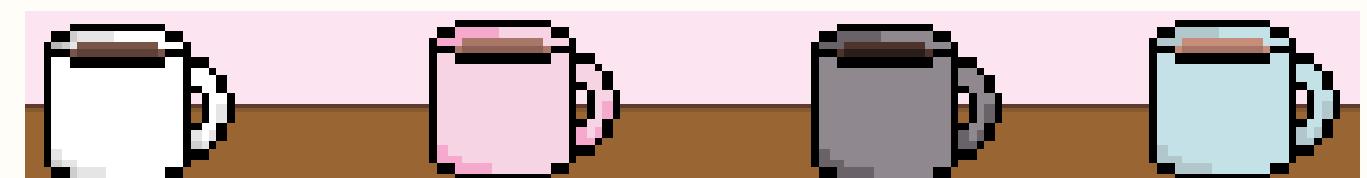
Mantenimiento





- ✓ *NetBeans 8.2*
- ✓ *SQLite*
- ✓ *PixelArt*
- ✓ *WinRAR*

Herramientas



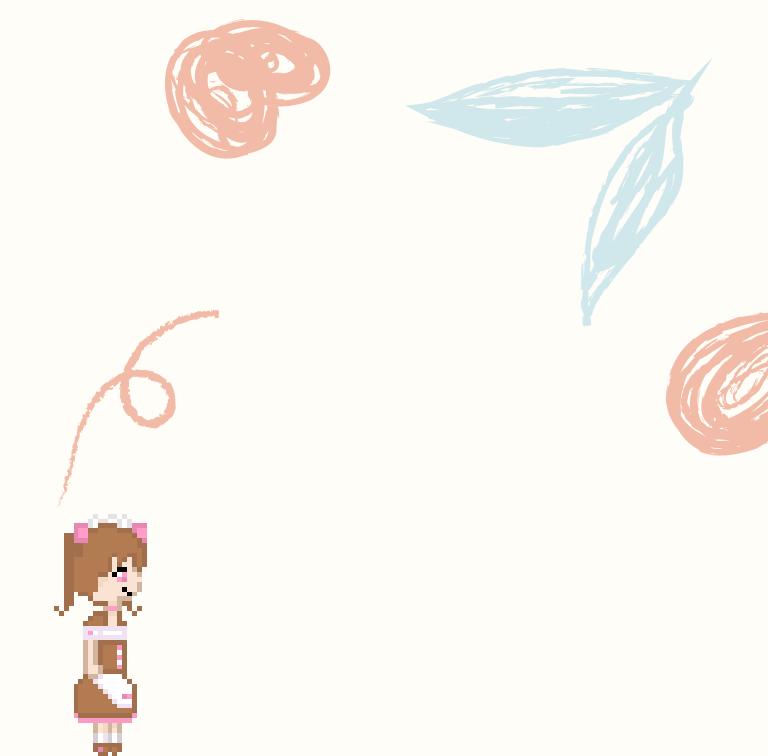
Desarrollo

Requisitos funcionales

- Gestión de pedidos
- Control de volumen
- Existencia de un final del juego
- Reinicio de dinero
- Variedad de cafés
- Interfaz para preparar cafés

Requisitos no funcionales

- Rendimiento
- Accesibilidad
- Tiempo de carga
- Gráficos
- Audio
- Usabilidad



Conclusion

Se trata de un proyecto con una interfaz intuitiva, con una guía disponible, se trata de una vivencia inmersiva y dispone de una correcta gestión de dinero .

