**Diseño y desarrollo de un video juego Ingeniería de Software**

**Alcance**

Vamos a desarrollar un video juego 2D teniendo en cuenta diferentes aspectos de la Ingeniería de Software trabajaremos en la identificación y representación de necesidades. Para ello utilizaremos el enfoque de historia de usuario, dueño del producto (Product owner) y lista del producto (baclo) luego de realizar el análisis de las necesidades elegiremos el estilo de diseño adecuado y concluiremos el género del videojuego. Trabajaremos en una plataforma de desarrollo 2D, desarrollando y probando el videojuego. A lo largo del desarrollo realizaremos el análisis estático del código fuente, el desarrollo de pruebas y de criterios de aceptación.

Finalmente, a lo largo de la construcción del videojuego, utilizaremos herramientas de versionado y gestión del proyecto.

**¿Qué es el Product Owner?**

* Es el representante de todas las personas interesadas en los resultados del proyecto (internas o externas a la organización, promotores del proyecto y usuarios finales [idealmente  también debería ser un usuario clave] o consumidores finales del producto) y es el que actúa como interlocutor único ante el equipo, con autoridad para tomar decisiones.

En este caso el Product Owner será….

**Equipamiento**

**……**

**Gestión de las versiones**

**Idea del Videojuego:**

la idea es diseñar un videojuego basado en un personaje que recorre distintos escenarios y que al final de cada uno de ellos se enfrente a un enemigo que es el dueño del nivel, estaría así como un juego en el que el personaje tiene que recorrer distintos lugares y enfrentar a los enemigos y su jefe que acechan a ese lugar y a medida que lo hace gana experiencias, armas, poderes y una jema o llave para poder abrir una puerta que da el paso hacia el castillo del mas malvado de todos y que este personaje tenga algún tipo de relación con este malvado, una cosa así como si le mando matar a su familia, padre madre hna./o/s, y como que él decide tomar venganza.

Y bueno como he dicho el personaje deberá pasar por distintos niveles, los cuales están repletos de trampas y enemigos pero no solo lo malo sino que podrá aumentar de experiencia con monedas o con cada enemigo que mate también podrá encontrar armas y poderes, en el cual los adquirirá matando a los enemigos que enfrente o encontrando en tarros cubos y/o puertas o lugares secretos, si bien dije que podrá adquirir cosas también se las podrá quitar, es decir perderá vida y podrá abandonar o canjear los objetos obtenidos con algún personaje que ofrezca recursos para ciertos escenarios.

Hasta el momento supongamos que tenga 4 o 5 escenarios que serán para adquirir las llaves y uno para el final. Lo que me lleva a PENSAR en 4 o 5 tipos de enemigos, es decir, bandos, 1 personaje que brinde recursos, los personajes que serán el motivo de la venganza (padre, madre, hnos., tío, abuelo, gato, perro, loro, etc...), el malvado final y el personajecito este que es el principal de esta absurda historia, Sin olvidar que son 6 escenarios.

¿Cómo probarías el Video Juego?

Al inicio del día: voy a implementar una funcionabilidad

* Haciendo: modifico y ejecuto.

Al final del día: compruebo si llegue al objetivo.

* Fin: de una pantalla, nivel:
  + Cumple con el diseño.
  + Histórico.
  + Estética(enemigo, personaje, fondo, ítems)
  + Usabilidad: prueba alfa(juega alguien):
  + Test: Te agrado?, es complejo?, entretenido?, desafiante?, te encontraste con errores?, que te llamo la atención?, etc.
* Prueba con el consumidor: beta tester y encuesta: te gusta? , errores?...