**Informe**

**Introducción**

El presente informe detalla la experiencia de trabajo en grupo para la entrega del trabajo final de la materia Estructuras de Datos, perteneciente a la carrera de Tecnicatura Universitaria en Programación de la Universidad Nacional Guillermo Brown. En colaboración con Junior Flores, Matias Gonzalez y Florencia Molina, y bajo la tutoría del profesor Ángel Leonardo Bianco, se llevó a cabo el desarrollo teórico-práctico y la codificación de un sistema de juego basado en el universo Dragon Ball. El tema principal seleccionado se titula de la siguiente manera: “Desarrollo de un juego de Dragon Ball”.

La realización del presente informe resulta de gran importancia para la carrera mencionada anteriormente ya que permite facilitar a futuros estudiantes (y programadores) la comprensión de las problemáticas planteadas en este documento y la justificación de decisiones al momento de desarrollar un videojuego.

**Descripción del proceso**

El proceso de desarrollo del videojuego consistió principalmente en implementar estructuras de datos eficaces para lograr la comprensión de las herramientas adquiridas durante la cursada. El siguiente paso se basó en investigar y profundizar en algunas cuestiones planteadas en el trabajo final, como así también fue necesario realizar intensas búsquedas de material complementario ligado al ámbito de los videojuegos.