

# Idea Proyecto final

Vermellion

**Miguel Angel Serna Montoya**

Departamento de Ingeniería Electrónica y  
Telecomunicaciones  
Universidad de Antioquia  
Medellín  
Marzo de 2021

# Índice

1. Idea General	1
2. Como lo pienso desarrollar	1
3. Objetivos	1

## 1. Idea General

El videojuego va a consistir en un shooter con cámara aérea y con gráficos estilo retro. Su trama sera la de un soldado universal que se ve encerrado en una mazmorra demoniaca y para escapar de ella tiene que derrotar numerosos jefes y enemigos, tendrá que esquivar sus habilidades y ataques para sobrevivir.

## 2. Como lo pienso desarrollar

La verdad pienso reutilizar parte del código que hice junto con mi compañero caído Wanerge Almanza Velasquez quien lastimosamente renuncio a esta materia. La verdad pienso mejorar aquellos aspectos en los que fallamos (Dificultad) y utilizar solo el mundo que yo diseñé ya que el videojuego anterior (PixHell) figura(1) contaba con 2 mundos. Obviamente cambiaría muchos aspectos gráficos y de trama para hacer el juego mucho más diferente y entretenido que el otro (Que estaba bien hecho pero la verdad era aburrido).



Figura 1: pixHell

## 3. Objetivos

Mis principales objetivos en esta nueva experiencia es aprender a usar más herramientas de la GUI de qt, pero lo que de verdad me llama más la atención es aprender a usar el controlador de versiones (Git) a un nivel bastante avanzado.