

ÍNDICE

- INTRODUCCION
 - Objetivos del proyecto
 - Requerimientos del sistema
- DICCIONARIO
- VIABILIDADAnàlisis tecnico
- PROYECTO
 - Modalidad de trabajo
 - Estructura del juego
 - Planificación de tiempos y distribución de
 - tareas
 - Herramientas utilizadas para el desarrollo
 - Planificacion del tiempo



INTRODUCCION

Les presento "MUZZU`S COCINERIA" un juego tematizado el la famosa pelicula Ratatuil, en donde la divercion y los desafios no faltan. Si queres divertirte y jugar distintos niveles una y otra vez desafianto tu capasidad con los juegos, te invito a que juegues!!

OBJETIVOS

- Jugabilidad: Uno de los objetivos principales de cualquier juego es hacerlo lo mejor jugable posible, en este caso la jugabilidad es de fácil entendimiento y de dificultad a elección del jugador para mejorar la experiencia de juego
- Entretenimiento: Que el juego sea entretenido es un objetivo clave en un juego. La temática y objetivo del juego hacen que sea un juego entretenido.
- Diseño creativo: Muzzu`s Cocineria tiene un diseño estéticamente lindo a la vista, también al ser de una película de la infancia de muchos genera nostalgia al jugarlo.

• REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

- Dispositivo con un correcto Funcionamiento: Es necesario cualquier Computadora, Netbook, tablet o teléfono completamente funcionales para un buen comportamiento del juego
- **Git Hub:** Para poder ejecutar el juego es necesario tener y saber GitHub
- Internet: El sistema requerirá una conexión a Internet estable para que los usuarios puedan acceder y utilizar todas las funciones del juego

DICCIONARIO



• HyperText Markup Language (HTML): El lenguaje de marcado de hipertexto o HTML es el lenguaje de marcado estándar para documentos diseñados para mostrarse en un navegador web . Define el significado y la estructura del contenido web . A menudo cuenta con la ayuda de tecnologías como las hojas de estilo en cascada (CSS) y lenguajes de programación como JavaScript .



• **Bootstrap:** Bootstrap es una biblioteca multiplataforma o conjunto de herramientas de código abierto para diseño de sitios y aplicaciones web.



• Cascading Style Sheets (css): CSS significa Hojas de estilo en cascada y se utiliza para agregar estilo a una página web dictando cómo se muestra un sitio en un navegador. CSS es único porque no crea ningún elemento nuevo, como HTML o JavaScript. En cambio, es un lenguaje utilizado para diseñar elementos HTML.



• SweetAlert: SweetAlert es un plugin de jQuery y con el cual podremos dar un aspecto profesional a los mensajes que lancemos a los usuarios acorde a las tendencias actuales. Además, tenemos la posibilidad de configurar el plugin de muchas formas diferentes.



• JavaScript (js): es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.



• GIMP (Image Manipulation Program): es un programa de edición de imágenes digitales en forma de mapa de bits, tanto dibujos como fotografías

VIABILIDAD

- ANALISIS TECNICO
- PARA QUE EL SISTEMA FUNCIONE
 CORRECTAMENTE EL JUEGO NECESITA:
 - Un dispositivo funcional y con los mínimos requerimientos
 - Un teclado funcional.
- PARA QUE EL USUARIO USE EL SISTEMA NECESITA:
 - Un dispositivo electrónico tal como una computadora o notebook que pueda utilizar un navegador.
 - Conexión a internet.
 - Acceso a un navegador web moderno y actualizado.

PLANIFICACION DEL PROYECTO

MODALIDAD DEL TRABAJO

MUZZU`S COCINERIA se desarrolla siguiendo una metodología ágil, específicamente el enfoque Scrum. Esto permitirá una flexibilidad en el proceso de desarrollo, adaptándose a posibles cambios en los requerimientos o enfoques a lo largo del tiempo. Se organizarán seguimientos, donde se revisará el progreso, los obstáculos y planificará las tareas para el siguiente ciclo.

ESTRUCTURA DE LA PAGINA

- Index: Aca esta la pagina principal del juego donde se encuentra el menú del mismo
- Play: En este html se encuentran los niveles disponibles para aumentar la dificultad del juego
- Créditos: En este se encuentra tanto el código html como el css. Esto muestra los créditos que nombra las personas que ayudaron y participaron en el desarrollo del juego
- Como Jugar: aqui se muestra un carrusel de imágenes que nos dice cómo se juega y los controles

HERRAMIENTAS UTILIZADAS PARA EL DESARROLLO

- Css: Se uso para el diseño de la pagina y su estilo visual
- HTML: Se uso para la estructura y visualización de la pagina.
- JavaScrip: Se uso para la funcionalidad de la pagina.
- SweetAlert: Se uso para las alertas.
- Bootstrap: Facilitar y agilizar en desarrollo de la pagina
- GIMP: se uso para el diseño de personajes y otros elementos visuales
- Canva: Se uso para la creacion de la documentacion.

PLANIFICACION DEL TIEMPO

Actividades	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9
Plantear el proyecto									
Planificacion									
Documentacion previa									
Diseño visual									
Comparacion visual									
Html									
Css									
JavaScrip									
Testeo									
Mejoras									
Documentacion final									
Precentacion del proyecto									