**Método de la ingeniería**

**Paso 1. Identificación del Problema**

Se necesita un software con las siguientes características:

* Ser un videojuego
* Que funcione mediante una implementación propia de grafos
* El grafo debe estar implementado de dos formas: a modo de lista enlazada o a modo de matriz de adyacencia
* El software debe usar al menos dos algoritmos de grafos, pero tener 6 funcionales (DFS, BFS, Dijkstra, Kruskal, Floyd Warshall y Prim).

Ya con esto se creó el siguiente enunciado para el videojuego:

\*Poner enunciado\*

**Paso 2. Recopilación de Información**

**Paso 3. Búsqueda de Soluciones Creativas**

**Paso 4. Transición de las Ideas a los Diseños Preliminares**

**Paso 5. Evaluación y Selección de la Mejor Solución**

**Paso 6. Preparación de Informes y Especificaciones**

**Paso 7. Implementación del Diseño**