

NITRO DRIFT

GR2_06 – NitroDrift

Alberto Ramírez Collado

Álvaro Peña Barragán

Ángel Manuel Soria Gil

Francisco Javier Molina Cuenca

Juan Carlos Alcausa Luque

Pablo Julián Campoy Fernández



ÍNDICE

- Descripción del problema.
- Casos de uso.
- Modelo de dominio.
- Demostración de casos de uso.
- Lecciones aprendidas.



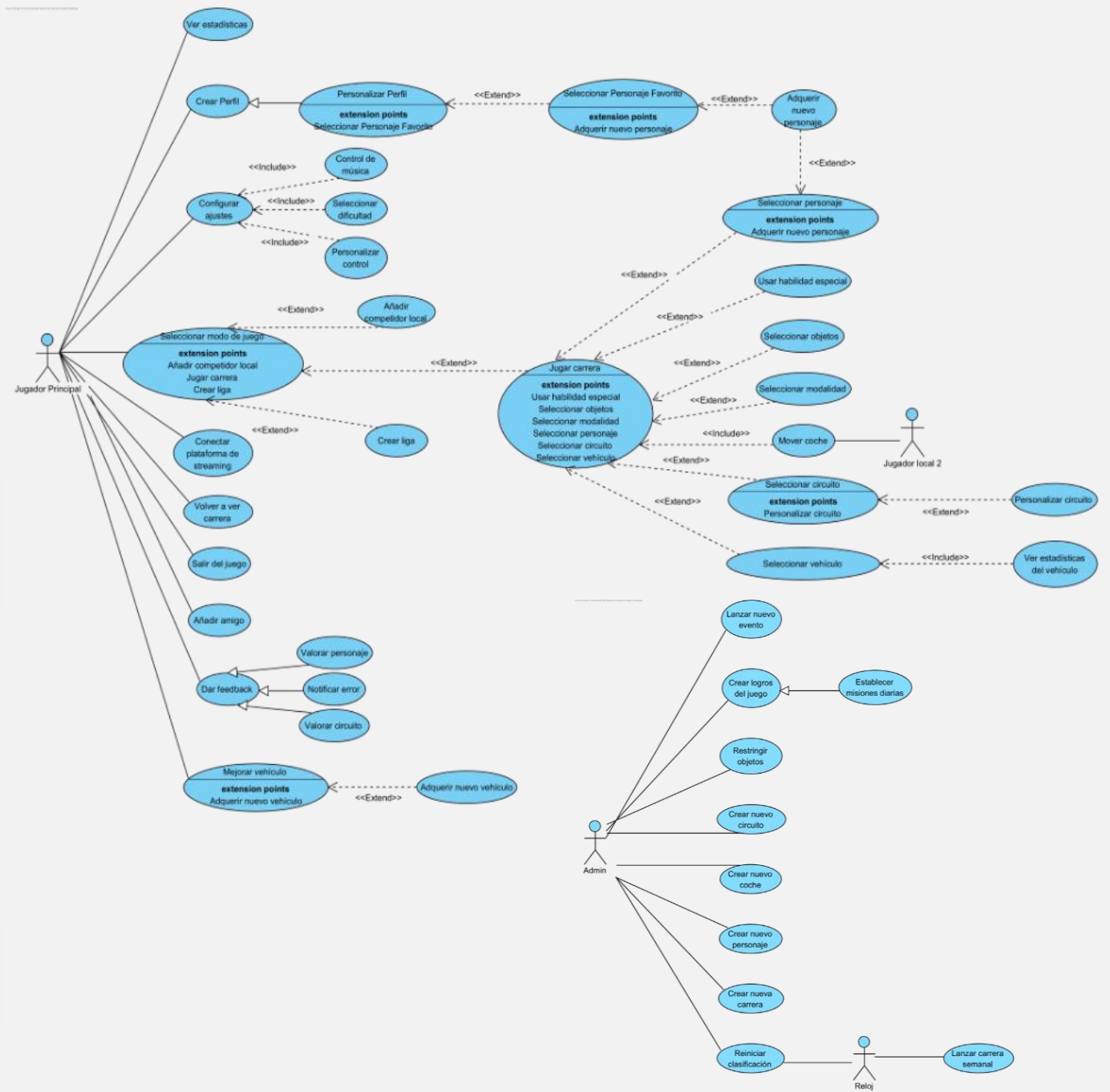
DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.

Los juegos de carreras siempre han sido populares, pero muchos carecen de innovación y funcionalidades atractivas. Hay una creciente demanda de experiencias de juego innovadoras.

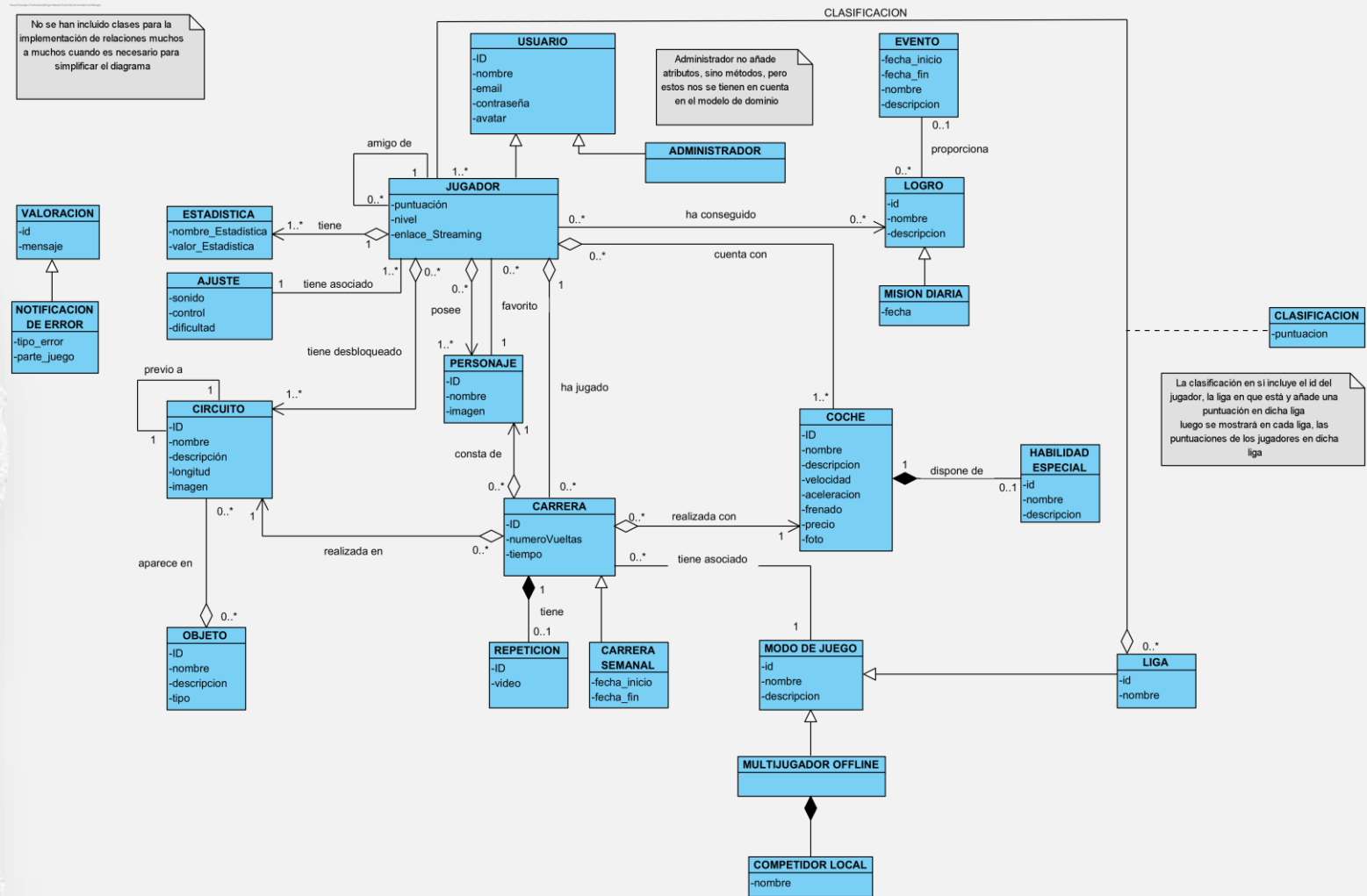
Proponemos desarrollar un videojuego de carreras en 2D que combine jugabilidad clásica con elementos modernos, ofreciendo una experiencia envolvente. Los jugadores podrán competir en distintas modalidades, con jugabilidad intuitiva y gráficos tradicionales. Este juego se posiciona como una alternativa fresca y entretenida en el mercado.



CASOS DE USO



MODELO DE DOMINIO

A vibrant, pixelated illustration of a futuristic cityscape. The sky is a mix of bright blue, orange, and yellow, with a large rainbow arching across it. A small, dark, winged figure is flying in the sky. In the foreground, two racing cars are on a track: a pink one on the left and a yellow one on the right. The background features a city with tall, colorful buildings and a bridge. The overall style is reminiscent of 8-bit or 16-bit video game graphics.



DEMOSTRACIÓN CASOS DE USO

LECCIONES APRENDIDAS

