

City Watcher

Patricio Álvarez Hernández - A01423897

Ramona Nájera Fuentes - A01423596

## 1. Justificación

Describe brevemente la idea de tu proyecto, esto debe incluir: la habilidad que deseas fomentar en los niños + una actividad que sea de tu gusto personal, ¿qué juego buscarías desarrollar y cómo lograrás que sea divertido?

El juego será una serie de minijuegos dependiendo la profesión que elija el usuario... El usuario deberá resolver mini retos usando sus conocimientos matemáticos y de lectura de comprensión para enfrentar distintas situaciones.

## 2. Idea de proyecto

Describe brevemente cuál es tu idea de proyecto, es decir, las actividades que haría el niño/adolescente dentro de tu programa. Describe cómo funcionaría, qué datos pediría y cómo sería la interacción con el usuario, entradas, clics, salidas, etc.

Una vez que describas el funcionamiento de tu programa, debes ligar este párrafo con el anterior, señalando cómo ayuda este juego a desarrollar la habilidad o competencia que describes en el punto anterior.

Inicialmente hay 3 propuestas de profesiones que son:

### **Detective:**

**Identifica al criminal** (lectura) -> Lee la carta interceptada y decide cuál de los 3 sospechosos es el general... Autoriza su captura ingresando el código secreto

### **General**

**Supervivencia** (tablas de multiplicar) -> completa las series y neutraliza los ataques de tus enemigos

**Ej.:** Ingrese el código de desactivación de la bomba 6 \_\_ 18 24 30 \_\_

**Ataque** (cálculo mental) -> por cada pregunta respondida correctamente destruye una base enemiga

**Ej.:** Posición a dirigir el ataque ( \_\_ , \_\_ )

Ya que el punto del juego es que se pongan en práctica sus conocimientos, las respuestas serán de opción múltiple y, de responder incorrectamente, se podría volver a intentar o se explicaría la respuesta correcta.

Tentativamente se desplegaría el procedimiento correcto a seguir como pista y apoyo para el usuario.

## 3. Recursos

¿Usarás elementos gráficos, físicos o simplemente el Shell?

Comenta si lo harás gráfico o en modo texto y si usarás algún elemento físico auxiliar como un tablero, mapa, foto, diagrama o similar.

Se realizaría de forma gráfica y muy probablemente, de usar recursos auxiliares, no serían elementos físicos.

## 4. Plan

Describe un plan de proyecto, es decir: qué harás primero, qué harás enseguida, qué dejarás al final, cuáles consideras los puntos más difíciles del proyecto. Una lista numerada de actividades bastará para este punto.

1. Bosquejo de lo que se espera ver en cada sección del juego (página principal y mini retos propuestos)
2. Diseño del contenido de los mini retos (preguntas, opciones, tips...)
3. Buscar el material que se usaría en el juego (sobre todo imágenes)
4. Crear la vista de cada sección
5. Ligar todas las secciones entre sí

El ligar las secciones del juego parece ser lo más complicado y buscar el material que se usaría y crear el juego como tal sería lo más laborioso.