

Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia	Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani	
Módulo 2	Avance 2 evidencia	
Fecha: 23/03/2024		
Bibliografía:		

1. Enfoque del videojuego o aplicaciones que quieres que este juego solucione.

1. **Portada:** (titulo, autor y fecha)

“Hanged Word”

Pablo Elías Ramírez Escalante

12 / marzo / 2024

2. **Contenidos:** (sinopsis)

- Sinopsis:
  - Sumérgete en “Hanged Word”, una emocionante experiencia de adivinanza de palabras. Antes de que el ahorcado se complete, elige entre una variedad de categorías, desde el mundo de harry poter hasta las marcas más populares de coches, y desafía tus habilidades lingüísticas mientras intentas adivinar la palabra oculta. Cuantas más palabras aprendas, más difíciles serán los niveles, poniendo a prueba tu conocimiento y vocabulario en una variedad de temas.
- Género: Rompecabezas y palabras
- Público Objetivo: El juego está diseñado para personas de todas las edades, desde niños que quieren expandir su vocabulario hasta adultos que buscan un juego relajante pero desafiante.

3. **Overview:** (perspectiva del juego, cámara, personaje, modo de juego)

- Perspectiva del juego: 2D con una interfaz limpia y fácil de usar.
- Cámara: Vista fija en la pantalla de juego.
- Personaje: Animación simple del personaje del ahorcado.
- Modo de juego: Interactivo, donde los jugadores seleccionan letras para adivinar la palabra.

**4. Interfaz gráfica del usuario GUI:** (menus, pantalla de título, opciones, guardar/cargar)

- Menú Principal: Opciones para comenzar juego, ajustes y salir.
- Pantalla de Título: Nombre del juego y opción para empezar.
- Selección de Categoría: Interfaz para elegir entre categorías como Harry Potter, Estados de México y Marcas de coche.
- Juego: Interfaz con letras seleccionables y espacio para la palabra oculta.

**5. Entorno de juego:**

- Fondo sencillo con temáticas de estaciones del año.

**6. Sonido:**

- Efectos de sonido para seleccionar letras, aciertos y fallos.
- Música de fondo suave y relajante.

**2. Definición de la historia y cada uno de los personajes.**

**1. Objetivos del juego:**

- Antes de completar el dibujo del ahorcado, adivina la palabra oculta.
- Explora varias categorías de temas para desafiar tu comprensión.

**2. Mecánicas Principales:**

- Selección de Categoría: Antes de comenzar cada partida, elige entre una variedad de categorías para personalizar tu experiencia de juego.
- Adivinanza de Palabras: Antes de completar el dibujo del ahorcado, seleccione las letras que debe usar para encontrar la palabra oculta.

**3. Criaturas y comportamiento /AI:**

- No aplica

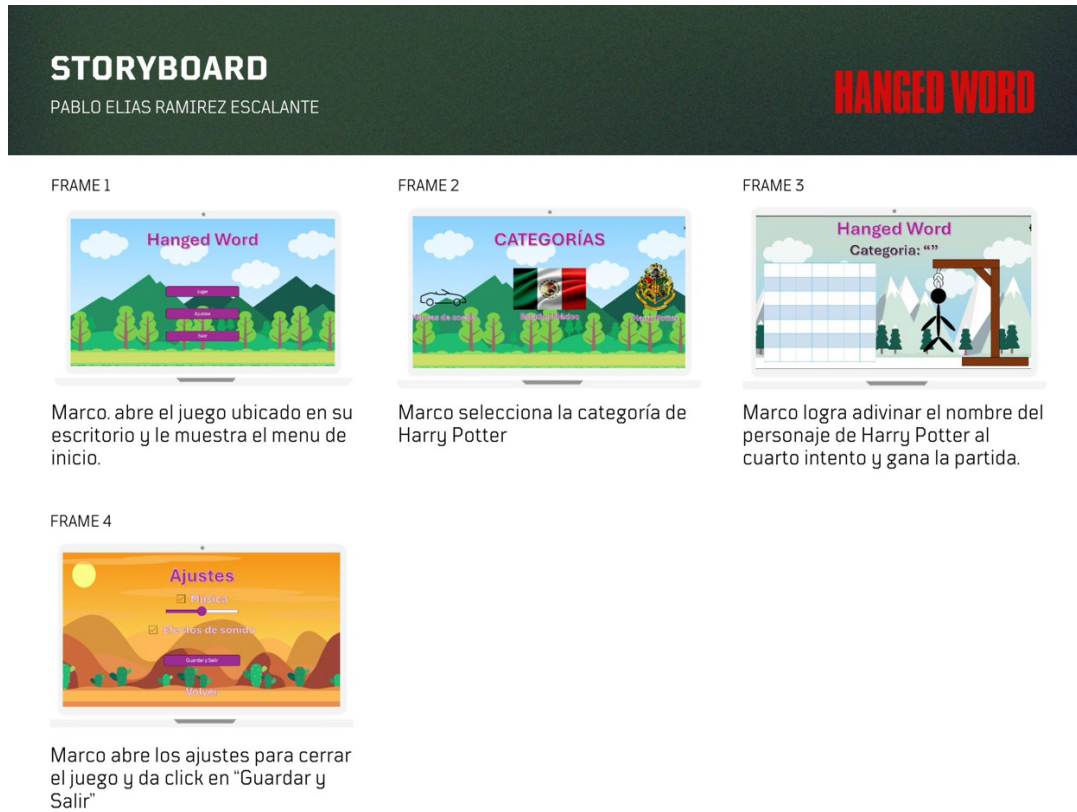
**4. Estructura del juego:** (progreso, reglas, dificultad, recompensas)

- Reglas: Intentos limitados para adivinar la palabra antes de que se complete el ahorcado.
- Dificultad: Según el conocimiento del usuario sera los intentos que le tome adivinar la palabra oculta.
- Recompensas: Mensaje de nivel logrado

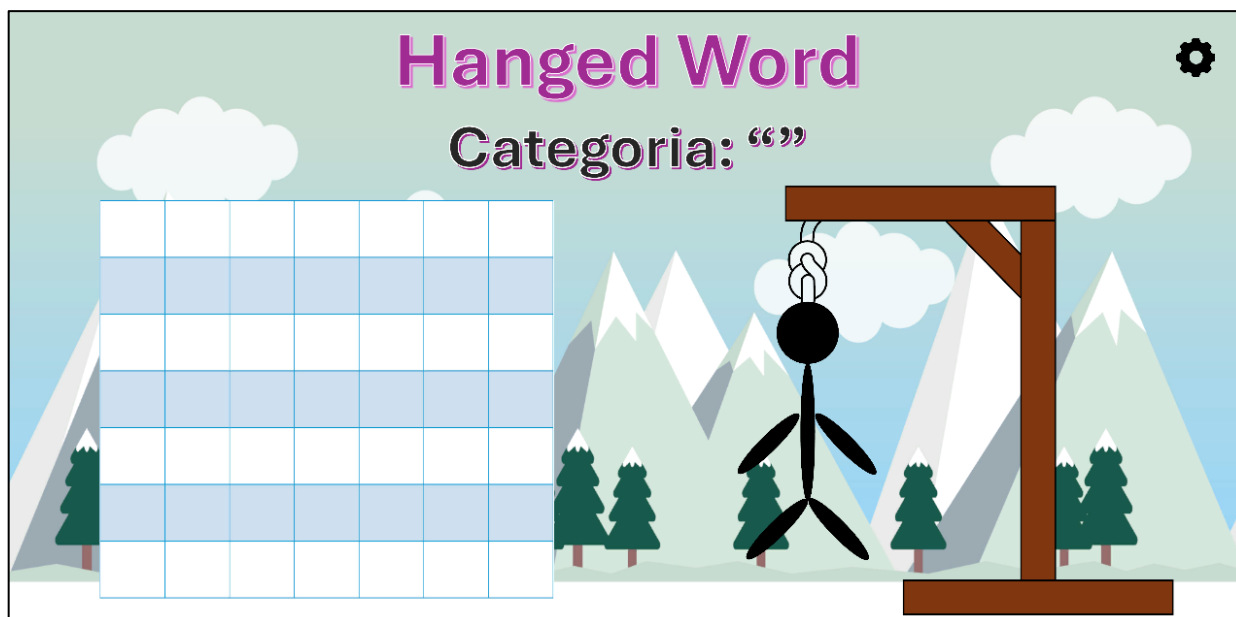
**5. Características y mecánicas:**

- Depende de la estrategia del usuario para lograrlo en el menor tiempo e intentos posibles.

### 3. Storyboard del juego.



### 4. Explicación y bocetos de las pantallas de juego.

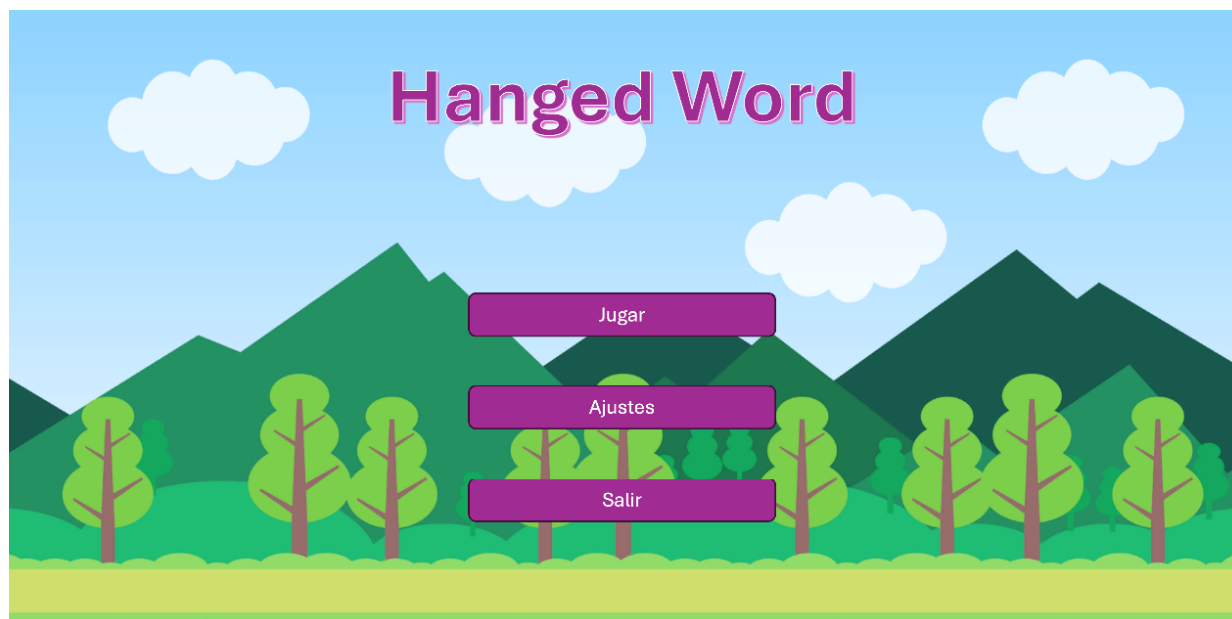


**Explicación:**

- El juego se divide en dos pantallas: la pantalla principal y la pantalla de juego.
- La pantalla principal muestra el logotipo del juego y la categoría de la palabra.
- La pantalla de juego muestra el tablero con la palabra oculta, las letras disponibles y el dibujo del ahorcado.

**Explicación:**

- Se organizan en categorías a elegir por el jugador
5. Explicación y bocetos de los elementos de acción (para que sirven, que funcionalidades tendrán).



**Botón "Jugar":**

- **Función:** Permite al jugador empezar a jugar.
- **Funcionalidad:** El botón abrirá una escena donde el jugador podrá elegir la categoría con la que quiere jugar.

**Botón "Ajustes":**

- **Función:** Permite al jugador personalizar las propiedades del juego.
- **Funcionalidad:** El botón abrirá una escena donde el jugador podrá ajustar la música, efectos de sonido o guardar y salir del juego.

**Botón "Salir":**

- **Función:** Permite al jugador salir del juego.
- **Funcionalidad:** El botón cerrará el juego.



- **Boton Música:** Se activará la música dependiendo del estado de la casilla.
- **Barra Música:** Ajuste del volumen de la música de menor (izquierda) a mayor (derecha).
- **Boton Efectos de sonido:** Se activarán los SFX dependiendo del estado de la casilla.
- **Boton Guardar y Salir:** Se guardará el progreso y se cerrará el juego.
- **Boton Volver:** Regresará a la escena de donde se invocó la escena de Ajustes.

## 6. Esquema de navegación.

