

Nombre: Pablo Elías Ramírez Escalante		Matrícula: AL02883894
Juegos interactivos para multimedia	Nombre del profesor: Miguel Ángel González Fabiani	
Módulo 1	Avance 1 evidencia	
Fecha: 21/02/2024		
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

07 / febrero / 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 animales hasta ciencia, 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, seleccionar categoría y ajustes.
- Pantalla de Título: Nombre del juego y opción para empezar.
- Selección de Categoría: Interfaz para elegir entre categorías como animales, alimentos, ciencia, etc.
- Juego: Interfaz con letras seleccionables y espacio para la palabra oculta.
- Guardar/Cargar: Funcionalidad para guardar progreso y cargar partidas anteriores.

5. Entorno de juego:

- Fondo sencillo con temática relacionada a la categoría seleccionada.

6. Sonido:

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

7. Multijugador:

- Modo de dos jugadores por turnos, donde cada jugador elige una categoría y el otro intenta adivinar la palabra.

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.
- Acumula puntos mediante la predicción precisa.
- 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.
- Niveles Progresivos: Avanza a través de niveles con menos intentos disponibles y palabras más difíciles.

- Bonificaciones y Desafíos: Desbloquee nuevas categorías temáticas y obtenga bonificaciones completando desafíos diarios.

3. Criaturas y comportamiento /AI:

- No aplica

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

- Progreso: Niveles de dificultad creciente y palabras más largas.
- Reglas: Intentos limitados para adivinar la palabra antes de que se complete el ahorcado.
- Dificultad: Aumenta la dificultad con menos intentos disponibles.
- Recompensas: Puntos por cada palabra adivinada correctamente.

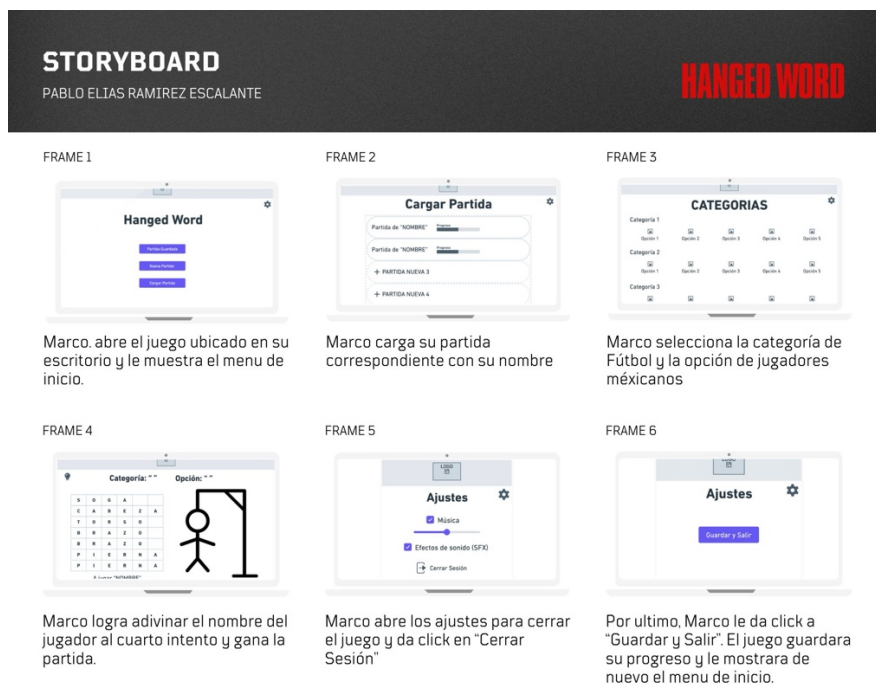
5. Misiones/retos:

- Desbloquea nuevas categorías al alcanzar ciertos niveles.
- Completa desafíos diarios para obtener bonificaciones.

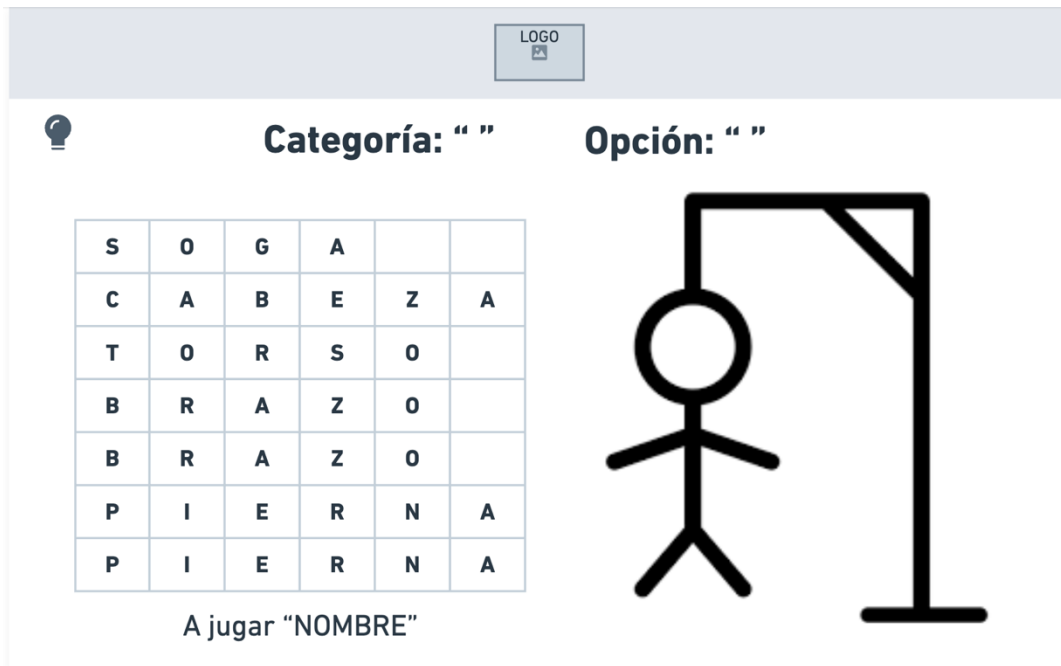
6. Características y mecánicas:

- Pistas opcionales para ayudar a los jugadores.
- Opción de "pista" que revela una letra de la palabra.
- Modo de dificultad ajustable.

3. Storyboard del juego.



4. Explicación y bocetos de las pantallas de juego.



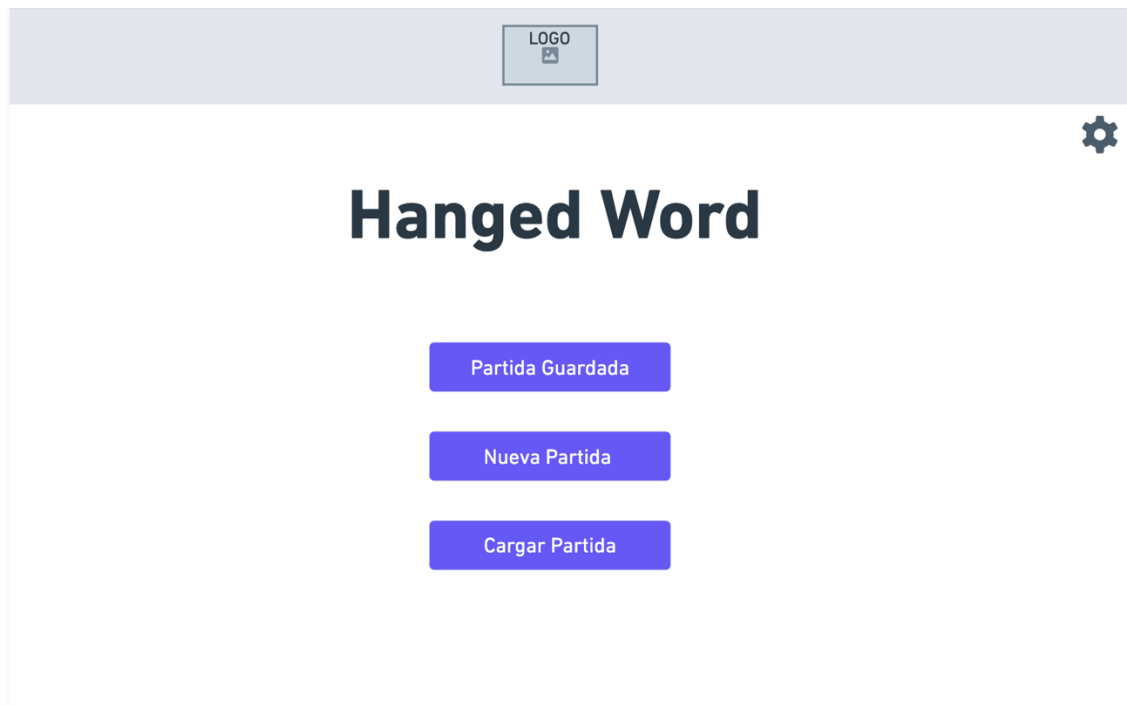
Explicación:

- El juego se divide en dos pantallas: la pantalla principal y la pantalla de juego.
- La pantalla principal muestra el logotipo del juego, la categoría y la opción 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
 - Estas categorías tienen múltiples opciones/subtemas en los cuales se especificará el tema de la palabra oculta
5. Explicación y bocetos de los elementos de acción (para que sirven, que funcionalidades tendrán).

**Botón "Partida Guardada":**

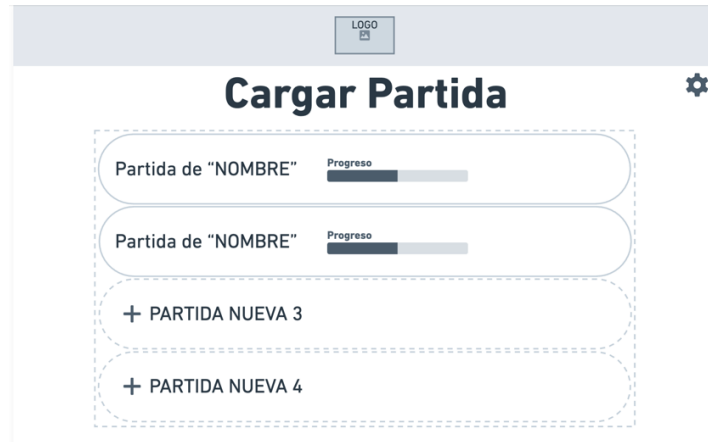
- Función: Permite al jugador guardar la partida actual.
- Funcionalidad: El botón abrirá una ventana emergente donde el jugador podrá elegir un nombre para la partida y luego se guardará el progreso.

Botón "Partida Nueva":

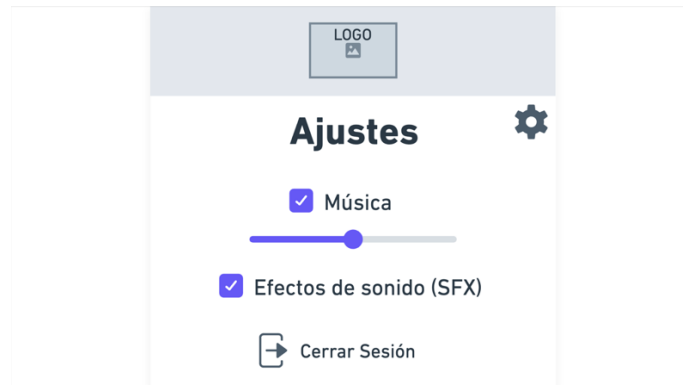
- Función: Permite al jugador iniciar una nueva partida con una palabra personalizada.
- Funcionalidad: El botón abrirá una nueva ventana donde el jugador podrá escribir la palabra que desea usar y luego se abrirá el tablero de juego.

Botón "Cargar Partida":

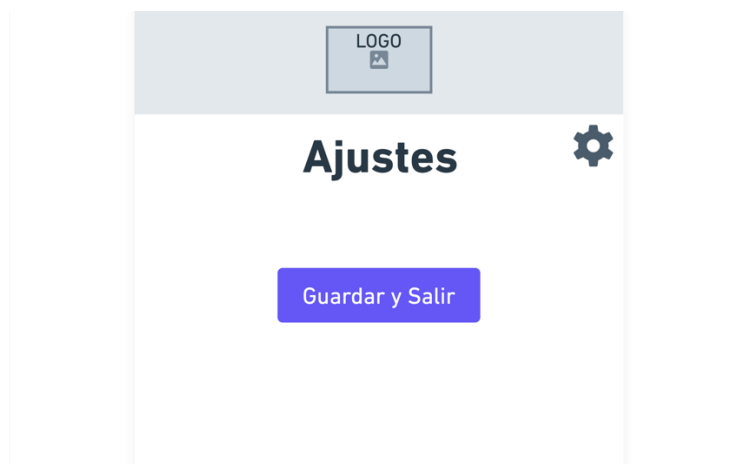
- Función: Permite al jugador cargar una partida guardada previamente.
- Funcionalidad: El botón abrirá una ventana emergente donde el jugador podrá seleccionar la partida que desea cargar.



- **Sección Crear Partida:** Poder crear una nueva partida con un identificador “NOMBRE” y se muestra el progreso de la partida cargada
- **Sección Cargar Partida:** Cargar una partida existente con un identificador “NOMBRE”



- **Boton Música:** Se activara la música dependiendo del estado de la casilla
- **Barra Música:** Ajuste del volumen de la música de menor (izquierda) a mayor (derecha)
- **Boton Sesión:** Serrara la partida que se esta jugando.



- **Boton Guardar:** Se guardara el progreso y se cerrara la partida que se esta jugando.

6. Esquema de navegación.

