**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO**

**(UTESA)**

Área de Arquitectura e Ingeniería

Carrera de Ingeniería en sistemas computacionales.



**Proyecto Final**

Entrega Para La Calificación Del Tercer Parcial

De La Asignatura Programación de Videojuegos.

**PRESENTADO POR:**

José Rodolfo Morel. 1-16-0328.

Rudelvi Valenzuela. 1-17-1005.

Adrián Grullón 1-16-1745.

**ASESOR:**

Ing. Iván Mendoza.

Santiago De Los Caballeros

República Dominicana

Noviembre, 2020.

**INTRODUCCIÓN**

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

1.1 Descripción

1.2 Motivación

1.2.1 Originalidad de la idea

1.2.2 Estado del Arte

1.3 Objetivo general

1.4 Objetivos específicos

1.5 Escenario

1.6 Contenidos

1.7 Metodología

1.8 Arquitectura de la aplicación

1.9 Herramientas de desarrollo