



Tecnológico de Monterrey

Definición de Proyecto Final

Rodrigo Ponce de Leon Silva A01364720

March 18th, 2022

Gráficos Computacionales

Propuesta 1

Creador de Hoodies

Propuesta 2

Diseño de interiores

Propuesta 3

Concierto con diferentes escenarios

Requerimientos Funcionales

- Se permitirá elegir entre 2 distintos tipos de sudadera
- Se permitirá elegir entre una gran variedad de colores
- Se permitirá elegir entre una gran variedad de tipos de fuente para el texto.
- Se permitirá ir visualizando los cambios en la sudadera. el
- Se permitirá obtener un precio final.
- Se permitirá visualizar el resultado final de la sudadera.
- Se permitirá ingresar un correo electrónico para recibir el resultado final de la sudadera y el precio.

Descripción del programa

El usuario visualizará un espacio en el cual será capaz de moverse por medio de un personaje, el cual se visualizará en tercera persona. El espacio tendrá varios caminos marcados para que el personaje los siga. Estos caminos lo llevarán a distintos lugares que le ayudarán a personalizar una sudadera.

El primer camino lo llevará a un lugar donde encontrará dos sudaderas de diferentes materiales. Al seguir el camino, llegará a un lugar donde seleccionará el color de su sudadera. Después de elegir un color, seguirá el camino hasta llegar a un lugar donde podrá elegir la fuente de texto que quiera poner en su sudadera. Una vez elegida la fuente, seguirá el camino hasta el lugar donde pueda agregar una imagen predeterminada. Por último, llegará a la meta donde deberá ingresar su correo electrónico para recibir una imagen del diseño final de la sudadera y el precio.

Plan de trabajo

- Desarrollar el personaje
- Desarrollar el ambiente
- Desarrollar los caminos
- Desarrollar los 5 lugares del ambiente
- Desarrollar los tipos de sudadera
- Desarrollar la forma de los colores
- Desarrollar la forma de las fuentes
- Desarrollar el seleccionador de imagenes
- Desarrollar la meta

