



Universidad Tecnológica del Norte de
Guanajuato

Tecnologías de la Información y Comunicación

Ingeniería en Desarrollo y Gestión de Software

Desarrollo Móvil Integral

Prof.: Gabriel Barrón Rodríguez

Redefinición Proyecto

Programación Orientada a Objetos para
videojuegos.

Ramírez Bocanegra Sebastián Eduardo --1219100481

GDGS2102-e

Dolores Hidalgo C.I.N., 17 de noviembre de 2022

Refinación lo propuesto en la Unidad 1

La idea con el avance del tiempo es un tipo juego del dinosaurio que te aparece cuando no hay internet, pero con ataques y mejoras.

Idea o Concepción.

Se trata de un juego donde el personaje principal es un zorro, el cual se enfrenta a hordas de cupcakes zombis. Será del tipo auto scroll, el objetivo el llegar a un puntaje para avanzar al siguiente nivel y evitar ser comido por los cupcakes.

Redefine el objetivo.

El personaje del zorro tiene un tiempo de espera para atacar, los enemigos aparecen de tal forma que a veces hasta parece injusto, tienes tres oportunidades de que te toquen los enemigos, se agrega un minuto de duración del nivel para hacerlo mucho mas dinámico.

Elige la plataforma objetivo (PC, Consolas, Dispositivos móviles, Web).

La plataforma será web. Esto de acuerdo con lo asignado por el profesor.

Género

Acción/Aventura

Clasificación

Para todas las edades, contiene violencia cómica/animada.

Versión 3D

Unity 2021.3.14f1

Historia

"El protagonista es un zorro llamado Link. Link es un zorro inteligente y astuto que vive en un bosque. Un día, Timo se da cuenta de que una banda de cupcakes está atacando a su bosque. Timo sabe que los cupcakes son malvados y que deben ser detenidos. Link se embarca en una misión para detener a los cupcakes y salvar el bosque y su padre."

Escenarios

Nivel 1: Bosque

Nivel 2: Cementerio

Personajes

Link

Zombies/Cupcakes

Niveles

Nivel 1

Nivel 2

Armas

Espada

Vestimenta

Link: Pantalón Suéter

Enemigos: Cupcakes por todo su cuerpo, pantalón, camisa

Objetos Especiales

3 tipos de Powerups

Puntos extras

Vidas extras

Invencibilidad

Reglas

Cada vez que el zombie te toca pierdes un corazon

Tomar las mejoraras

Solo se puede saltar más de una vez

Las mejoras tienen tiempo limite

Solo puedes atacar cierta cantidad de tiempo

Si tus vidas son igual a 0 el juego termina

Si encuentras un corazón tu vida aumenta 1, si ya tienes 3 no se agregará nada

Retos

Lograr una puntuación alta

Guion.

N/A

Equipo de trabajo (Audio, diseño e ilustración, Programación, Guion).

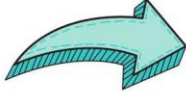
b. Diseño i. Arte conceptual, Storyboard, sonido, mecánica de juego y diseño de programación.



SCORE
LEVEL

0000010
0

La pantalla se desplazará sola,
si el jugador sale de esta el juego
termina



Enemigos van de derecha a izquierda



Jugador puede atacar o saltar

Enemigos aparecen de manera aleatoria





c. Planificación de actividades y plazos de entrega

