|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

FUNDAMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Proyecto Final

Apellido y Nombre – LU:

Martínez Sebastián Luciano – TUV000621

Profesor:

Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega

**Indice**

|  |  |
| --- | --- |
| **HISTORIA DE USUARIO** | |
| **Código**: AS17 | **Usuario**: Auto |
| **Nombre de Historia de Usuario**: Construcción de escenario y ubicación de game objects | |
| **Prioridad**: Alta | **Riesgo de Desarrollo**: Alta |
| **Estimación**: 2 horas | **Iteración Asignada**: 1 |
| **Responsable**: Sebastián Luciano Martínez | |
| **Descripción:** Como jugador debo poder visualizar el escenario, el auto principal y los autos que vienen del sentido contrario para poder evitarlos y finalizar el juego sin ningún inconveniente. | |
| **Criterios de Aceptación:**  El auto del jugador puede moverse en cuatro direcciones.  Los autos en dirección contraria pueden moverse en una dirección | |

Conclusión

Párrafos de las conclusiones

Fuentes bibliográficas

Se deben enunciar las fuentes (apuntes de la materia, páginas web, videos de youtube, libro (nombre, autores, año), etc)