Arquitectura de software:

* Basada en eventos: Se utilizará esta arquitectura de software porque en el videojuego se activarán determinadas mecánicas de acuerdo a entradas y salidas de eventos, así como a cambios de determinadas variables.

Patrones de diseño a utilizar:

* Iterator: Se utilizará este patrón de diseño porque se pretende utilizar los ciclos for y foreach para recorrer arreglos de datos, tales como la posicion de los objetos interactivos para realizar determinadas acciones en ellos
* State: El jugador y los objetos interactables tendrán diferentes estados, en los cuales dependiendo del estado en que se encuentren tanto el jugador como los objetos de la escena, realizarán funciones o se activarán mecánicas determinadas