Luis Alberto Curiel López A01333510  
Sergio Alberto Mendoza Zezatti A01333438  
Tonatiuth Marrón Gómez A01213012  
(D&A– Proyecto2)   
Prof. Fernanda Montiel  
27/febrero/2015

* Definición del proyecto

Tomaremos un nuevo proyecto de crear un videojuego 3d, cuyas mecánicas estarán basadas sobre dos usuarios tratando de escapar de un mismo laberinto. Ganará el usuario que logré escapar primero del laberinto. Se guardarán los resultados del ganador y el tiempo que tardó en salir del laberinto, para que los usuarios se incentiven a superar sus propios records y los de otros jugadores. El juego podrá ser accedido desde un explorador web, y será de tipo “Rich Internet Aplication” (RIA), ya que necesitará de contenido altamente interactivo y gráfico para que el usuario pueda interactuar con el sistema de manera fácil y entretenida.

* Actividades

\*Capa Presentación:

-Assets 3d

-Audio

-Interfaz gráfica del Usuario

-Menú principal

\*Capa de Negocio:

-Mecánicas del juego programadas (Jugadores, controles, colisiones, etc.)

-Soporte multijugador

\*Capa de Datos

-Persistencia de datos

\*Integración

\*Pruebas