

## Algoritmo para mi videojuego

1. Lo primero que debemos de ver es de que queremos que sea nuestro videojuego, no sé, por ejemplo, de terror
2. Ahora ya con una idea de como queremos que sea nuestro videojuego, tendremos que pensar en los personajes, cuantos personajes habrá, y cuanto durara el juego.
3. Después tendremos que ver si se pondrán cinemática en ciertas partes del juego e ir planeando como seria el entorno del o de los personajes del juego.
4. Ya que sabemos o tenemos una idea de cómo será el videojuego deberemos de ir diseñando a los personajes, sus movimientos en el juego, texturas del juego, las cinemáticas que habrá, las interfaces de los menús, Etc.
5. Ya con todos los recursos del juego desarrollado y diseñado, ahora se pueden implementar en los archivos que usaremos para el juego, y se deberá ir probando para que nos ocurra un error de textura o algún bug que pueda alterar la jugabilidad.
6. Y creo que ya solo seria cuestión de ir probando el juego para terminar de pulir todos los detalles posibles.

Se que es muy ambiguo, pero no tengo mucha idea de lo que se necesitaría para el desarrollo de un juego.