# GDD

# GAME DOCUMENT DESIGN

AUTOR GUERRA FACUNDO NICOLÁS

INDICE

[GDD 1](#_Toc173360220)

[GAME DOCUMENT DESIGN 1](#_Toc173360221)

[Título del Juego: 2](#_Toc173360222)

[Resumen del Juego: 2](#_Toc173360223)

[Historia y Temática: 2](#_Toc173360224)

[Mecánicas de Juego: 2](#_Toc173360225)

[Elementos del Juego: 2](#_Toc173360226)

[Diseño de Niveles: 2](#_Toc173360227)

[Gráficos y Animaciones: 2](#_Toc173360228)

[Sonido y Música: 2](#_Toc173360229)

[Interfaces de Usuario (UI): 3](#_Toc173360230)

[Diagrama de Clases: 3](#_Toc173360231)

## Título del Juego:

* **"Piedra, Papel o Tijera"**

## Resumen del Juego:

* Un juego clásico de Piedra, Papel o Tijera donde el jugador compite contra la computadora.

## Historia y Temática:

* **Historia:** Un simple juego de elección en el que el jugador intenta vencer a la computadora eligiendo entre piedra, papel o tijera.
* **Ambientación:** No hay una historia o ambientación específica, ya que es un juego de lógica simple.

## Mecánicas de Juego:

* **Objetivo del Juego:** Ganar la mayor cantidad de rondas que pueda a la computadora eligiendo la opción correcta.
* **Controles:** El jugador selecciona piedra, papel o tijera haciendo clic en los botones correspondientes.
* **Interacciones:** El jugador hace una elección, la computadora hace una elección aleatoria, y se determina el ganador de la ronda.
* **Sistema de Vida:** El jugador comienza con una cantidad predeterminada de vidas y pierde una vida cada vez que pierde una ronda. El juego termina cuando el jugador pierde todas sus vidas.
* **Sistema de** **Puntos:** Los puntos se incrementan por cada ronda ganada y se muestran en pantalla.

## Elementos del Juego:

* **Personajes:** No hay personajes específicos.
* **Enemigos/Obstáculos:** La computadora actúa como el oponente del jugador.
* **Items/Power-ups:** No hay items o power-ups.

## Diseño de Niveles:

* **Niveles:** No hay niveles; el juego consiste en rondas consecutivas.
* **Progresión:** La progresión se mide por el número de rondas ganadas por el jugador y la computadora.

## Gráficos y Animaciones:

* **Estilo Artístico:** Imágenes simples y claras, posiblemente con iconos o imágenes representativas de manos u objetos de piedra, papel y tijera.
* **Sprites y Animaciones:** Iconos o imágenes de piedra, papel y tijera, y posibles animaciones para indicar la elección de la computadora y el resultado de cada ronda.

## Sonido y Música:

* **Efectos de Sonido:** Sonidos para las elecciones y para indicar victorias o derrotas.
* **Música:** Música de fondo simple y repetitiva para mantener el ambiente enérgico.

## Interfaces de Usuario (UI):

* **Pantallas del Juego:** Pantalla de inicio, pantalla de juego, pantalla de Victoria y pantalla de derrota.
* **Elementos de UI:** Botones para seleccionar piedra, papel o tijera, contador de victorias para el jugador, contador de vidas, botón para salir.

## Diagrama de Clases:

* Un diagrama básico que incluya clases como JuegoPPT, Jugador, Computadora, Resultado, Pantalla.