**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTIAGO**

**(UTESA)**

**SISTEMA CORPORATIVO**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA E INGENIERÍA**



**Asignatura:**

Programación de Video Juegos

**Tarea Capítulo II**

**Facilitador:**

Iván Mendoza

**Realizado por:**

|  |  |
| --- | --- |
| Yamilka Gómez Morán | 2180529 |
| Wayddy Ashley Grullón | 2180269 |
| Jean Ureña | 2171955 |

11 de Agosto de 2022

Santiago de los Caballeros,

Rep. Dom.

**ÍNDICE**

[**2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)** 3](#_Toc111060396)

[**2.2 Diagramas y Casos de Uso** 3](#_Toc111060397)

[**2.3 Plataforma** 3](#_Toc111060398)

[**2.4 Género** 3](#_Toc111060399)

[**2.5 Clasificación** 3](#_Toc111060400)

[**2.6 Tipo de Animación** 3](#_Toc111060401)

[**2.7 Equipo de Trabajo** 3](#_Toc111060402)

[**2.8 Historia** 3](#_Toc111060403)

[**2.9 Guion** 3](#_Toc111060404)

[**2.10 Storyboard** 3](#_Toc111060405)

[**2.11 Personajes** 4](#_Toc111060406)

[**2.12 Niveles** 4](#_Toc111060407)

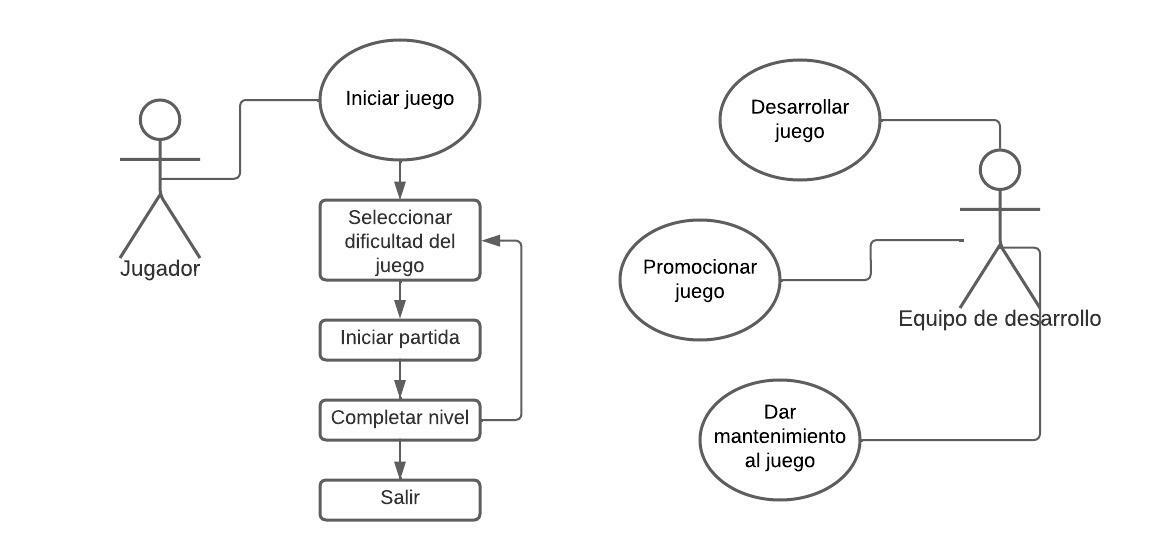
[**2.13 Mecánica del Juego** 7](#_Toc111060408)

**CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

# **2.1 Planificación**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 07/08/2022 | 11/08/2022 | 16/08/2022 | 22/08/2022 | 24/08/2022 |
| **Documentación Capítulo 1** |  |  |  |  |  |
| **Documentación Capítulo 2** |  |  |  |  |  |
| **Inicio de codificación** |  |  |  |  |  |
| **Integración de los componentes del videojuego** |  |  |  |  |  |
| **Finalización de la codificación** |  |  |  |  |  |
| **Documentación Capítulo 4** |  |  |  |  |  |
| **Publicación** |  |  |  |  |  |

# **2.2 Diagramas y Casos de Uso**



# **2.3 Plataforma**

El juego será desarrollado para Windows, posteriormente se evaluará la posibilidad de adaptarlo para Android.

# **2.4 Género**

El género del videojuego es arcade.

# **2.5 Clasificación**

# **2.6 Tipo de Animación**

# **2.7 Equipo de Trabajo**

# **2.8 Historia**

# **2.9 Guion**

# **2.10 Storyboard**

Como tal no se cuenta con un storyboard, básicamente se está utilizando un personaje en 2D que posteriormente va a ser modificado por otro sprite, es una versión de prueba.

# **2.11 Personajes**

Como personaje se tiene a Dominic que es un joven de contextura física delgada, cabello marrón, tamaño pequeño y el mismo es representado en 2D.

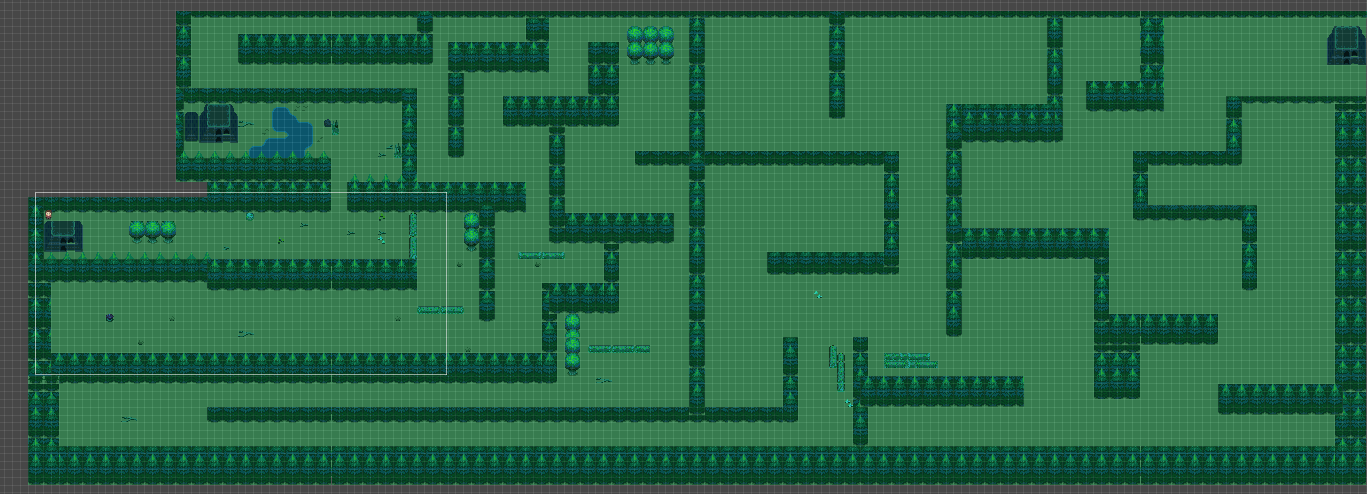


# **2.12 Niveles**

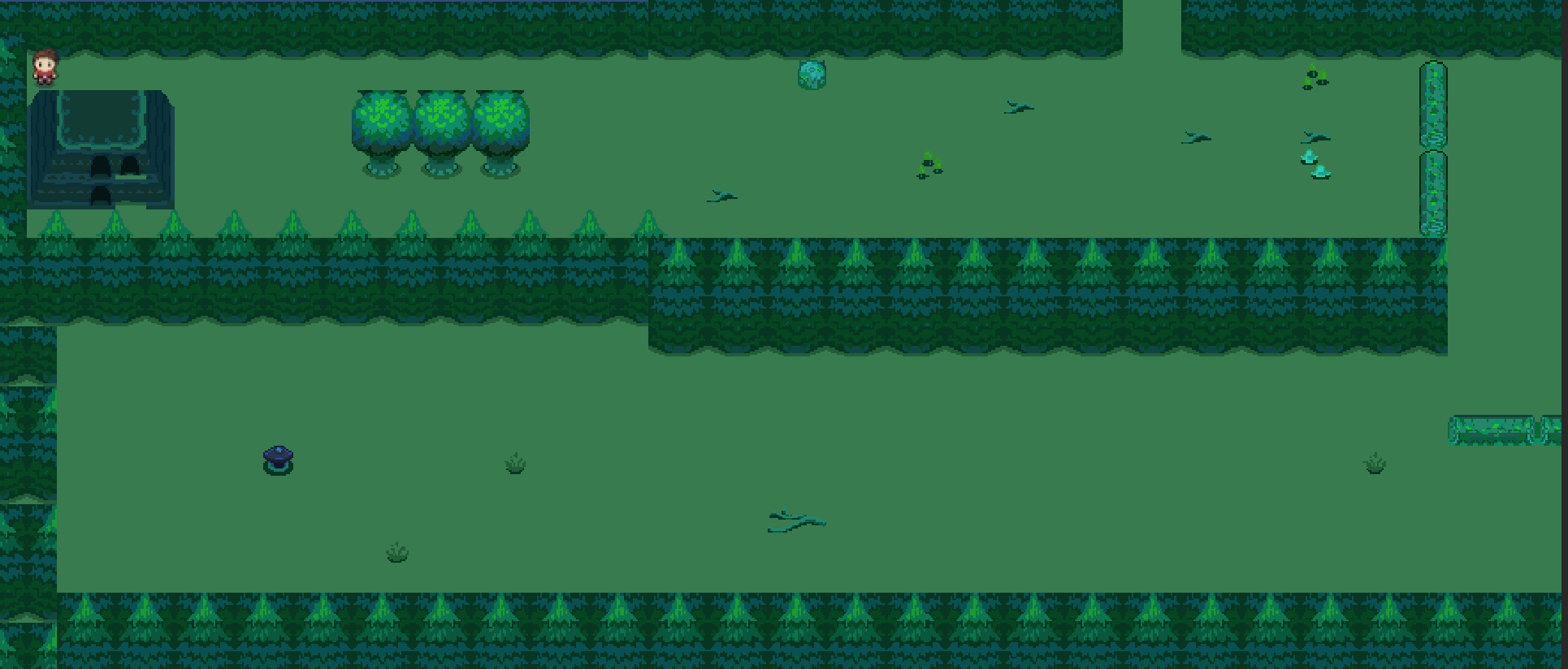
El juego cuenta con 3 niveles, con un grado de dificultad distinta

* **Grado 1 Genio Superior**

**Escena**

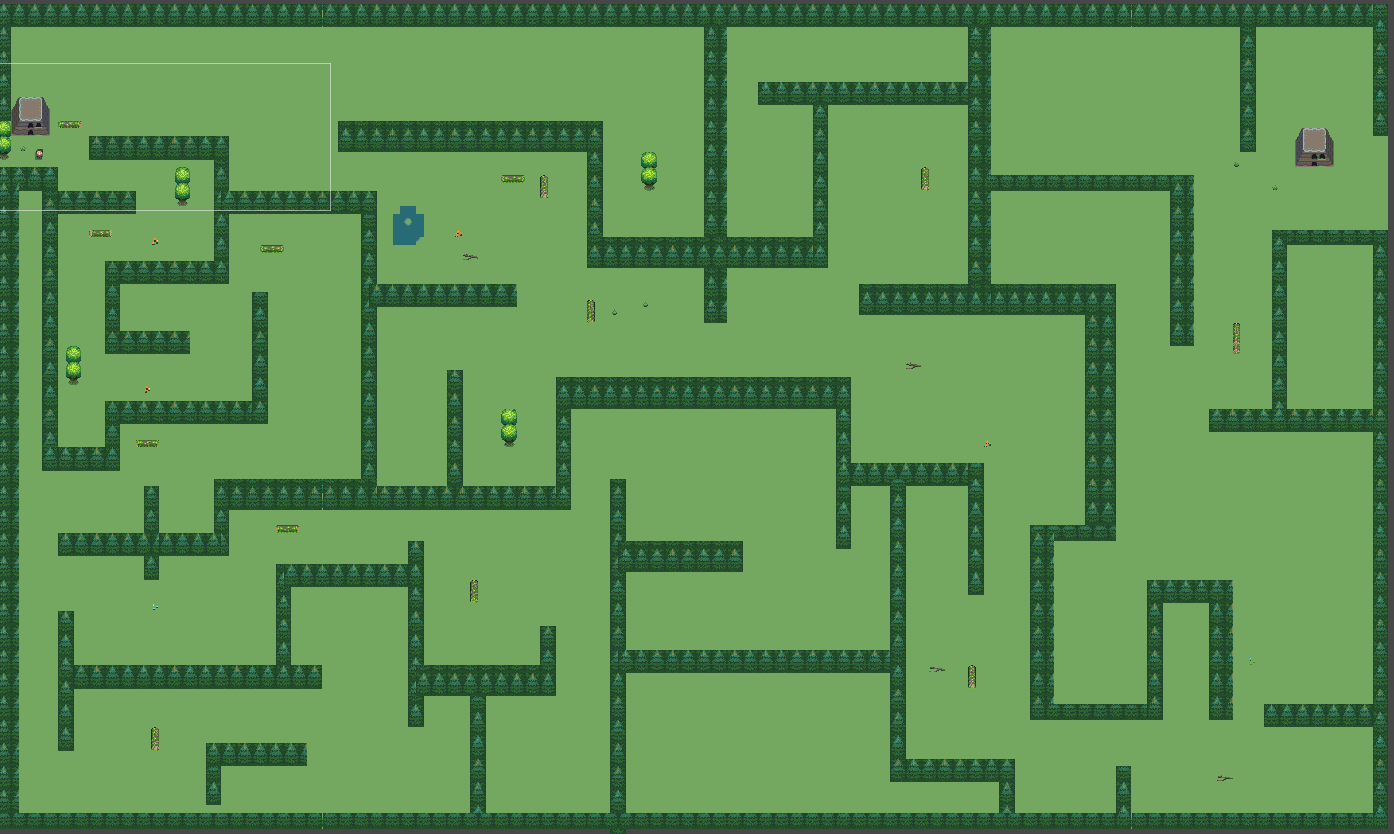


**Inicio del Nivel**

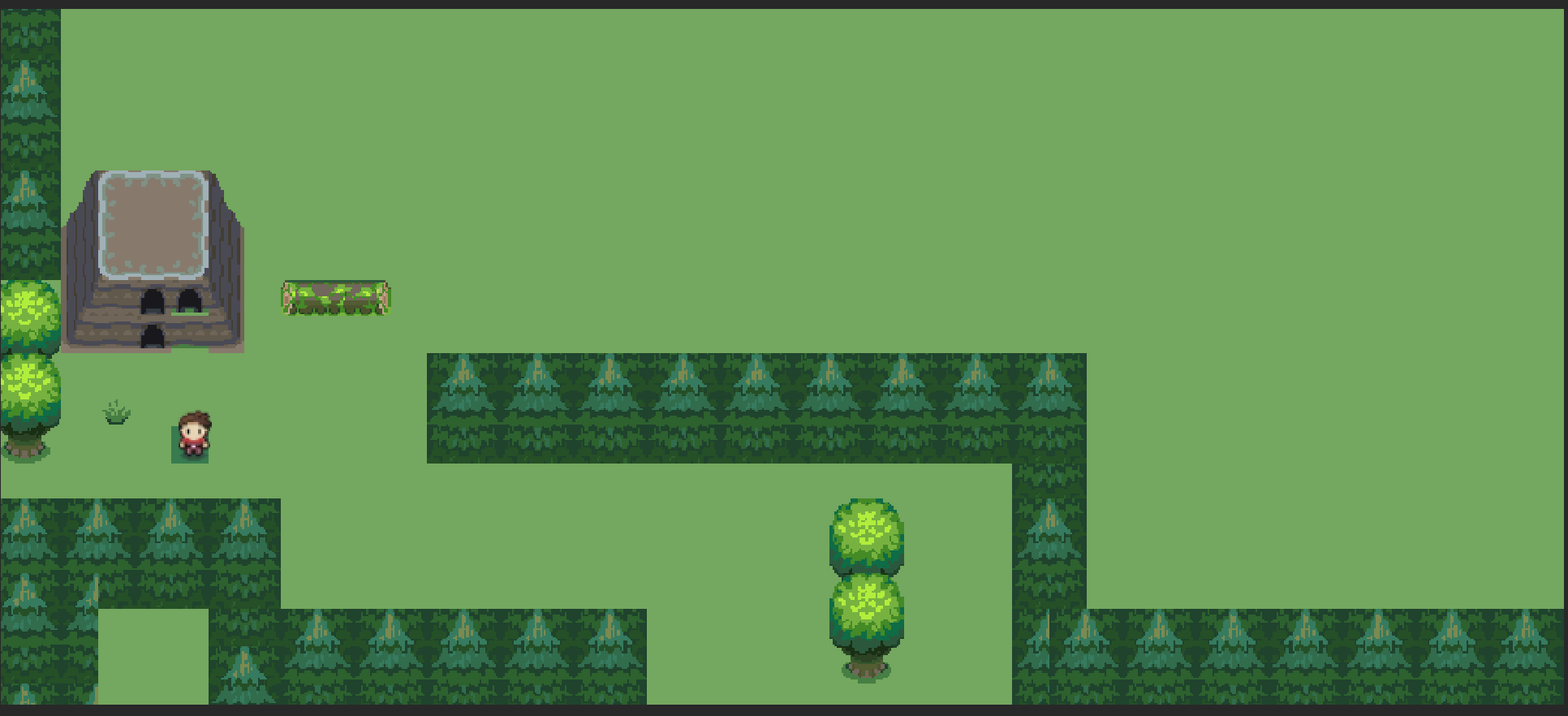


* **Grado 2 Intermedio**

**Imagen del diseño de la escena:**

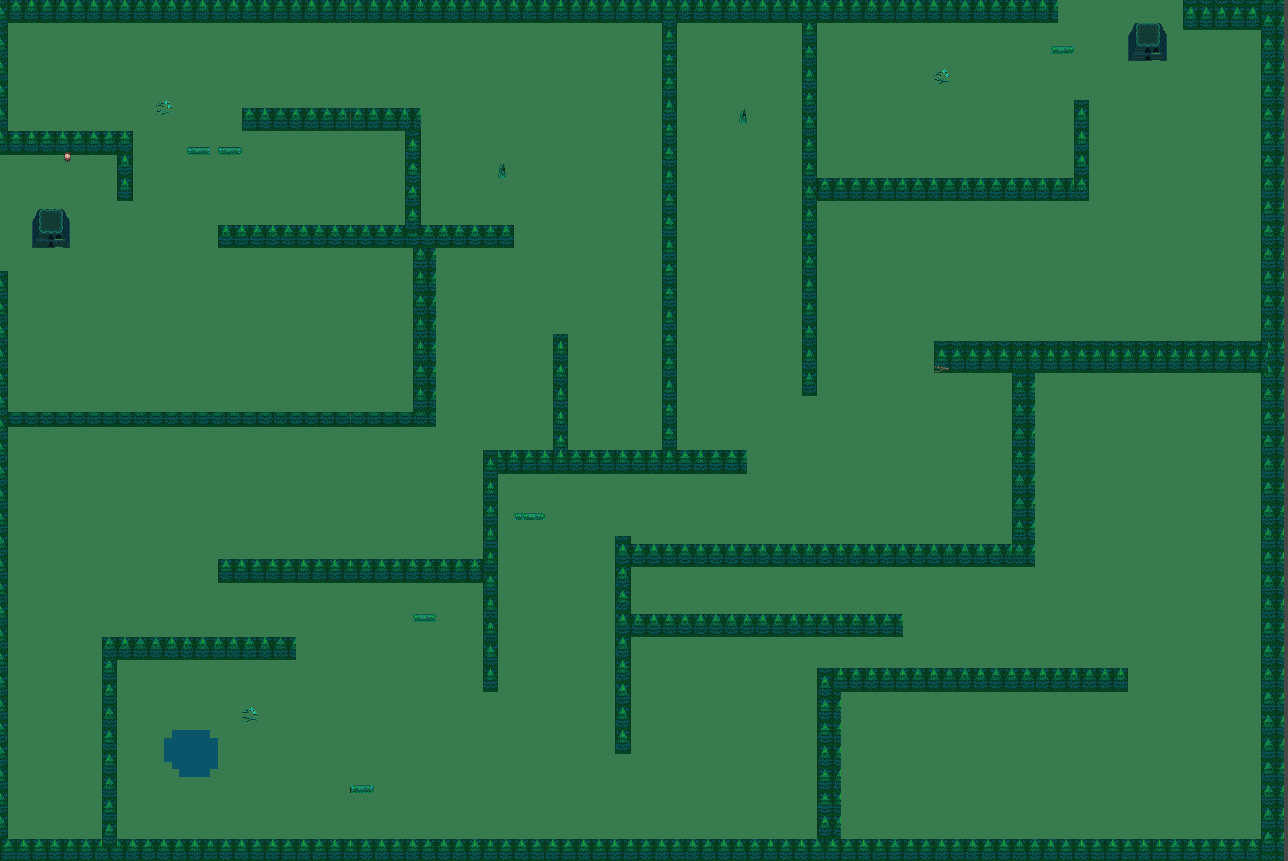


**Inicio del nivel 2:**



* **Grado 3 Fácil**

**Escena**



**Inicio del Nivel 3**



# **2.13 Mecánica del Juego**

Se utilizarán las teclas:

Arriba para saltar

Abajo para agacharse

Lado para desplazarse

Letra C para agarrar objetos

Letra K para usar armas/objetos

Será un laberinto libre, donde el personaje deberá atravesar las trampas en el mismo para salir.

**Link de Github**

<https://github.com/YamiGomez14/Cap-II-3P>