**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, 2022 Santiago de los Caballeros Rep. Dom.

**ÍNDICE**

[**2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)** 3](#_Toc110967967)

[**2.2 Diagramas y Casos de Uso** 3](#_Toc110967968)

[**2.3 Plataforma** 3](#_Toc110967969)

[**2.4 Género** 3](#_Toc110967970)

[**2.5 Clasificación** 3](#_Toc110967971)

[**2.6 Tipo de Animación** 3](#_Toc110967972)

[**2.7 Equipo de Trabajo** 3](#_Toc110967973)

[**2.8 Historia** 3](#_Toc110967974)

[**2.9 Guion** 3](#_Toc110967975)

[**2.10 Storyboard** 3](#_Toc110967976)

[**2.11 Personajes** 3](#_Toc110967977)

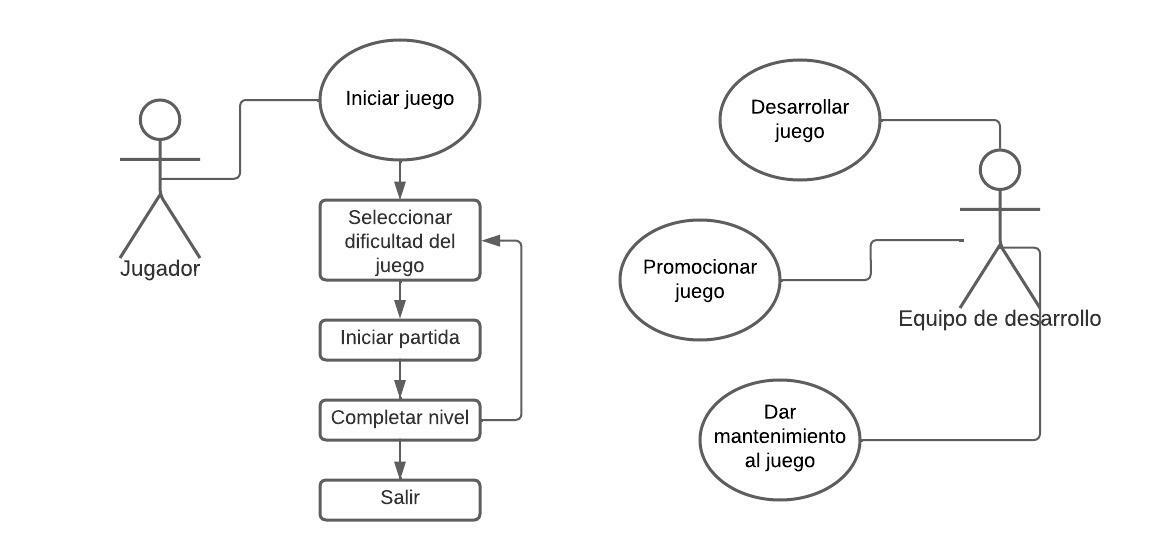
[**2.12 Niveles** 4](#_Toc110967978)

[**2.13 Mecánica del Juego** 7](#_Toc110967979)

**CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

# **2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)**

# **2.2 Diagramas y Casos de Uso**



# **2.3 Plataforma**

# **2.4 Género**

# **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.

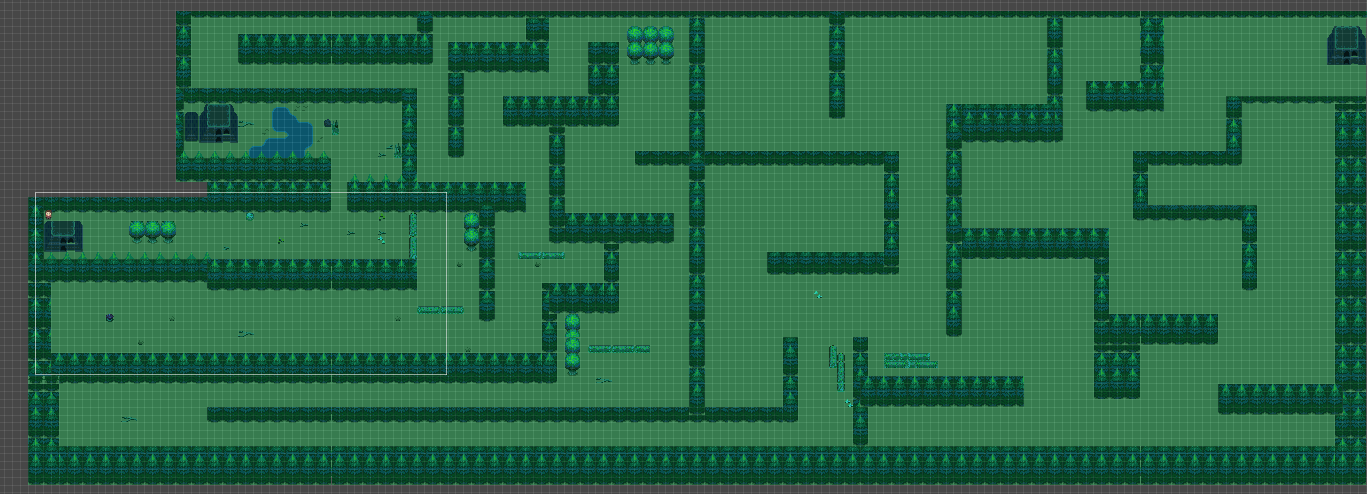


# **2.12 Niveles**

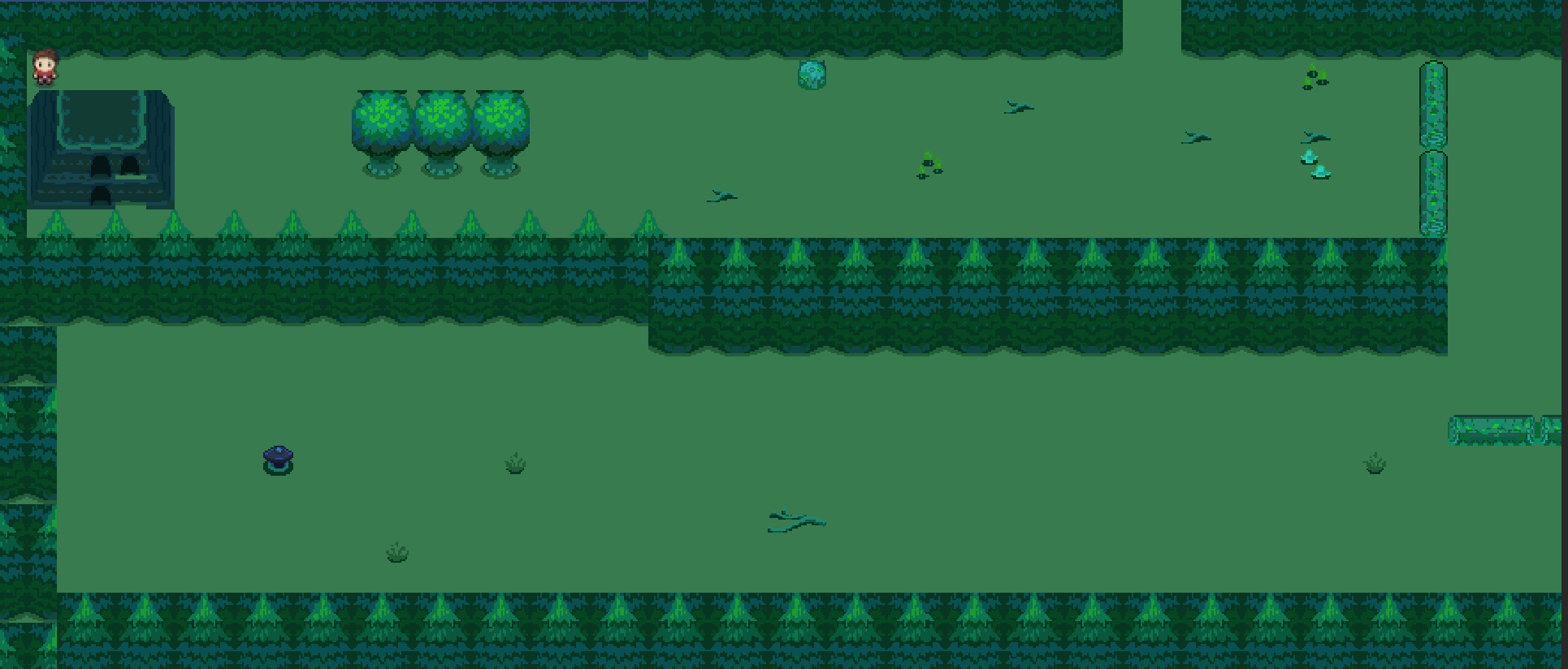
El juego cuenta con 3 niveles, con un grado de dificultad distinta

* **Grado 1 Genio Superior**

**Escena**

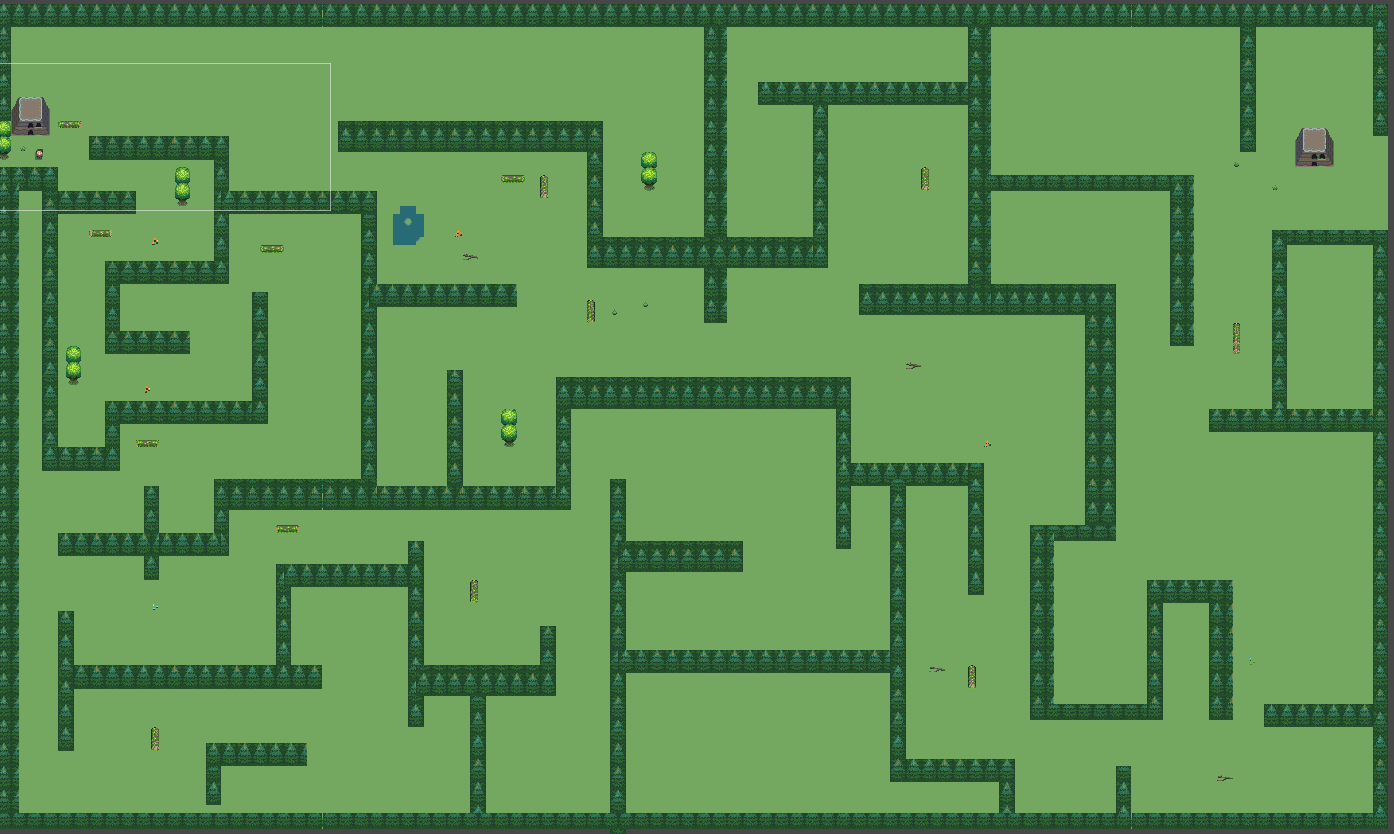


**Inicio del Nivel**

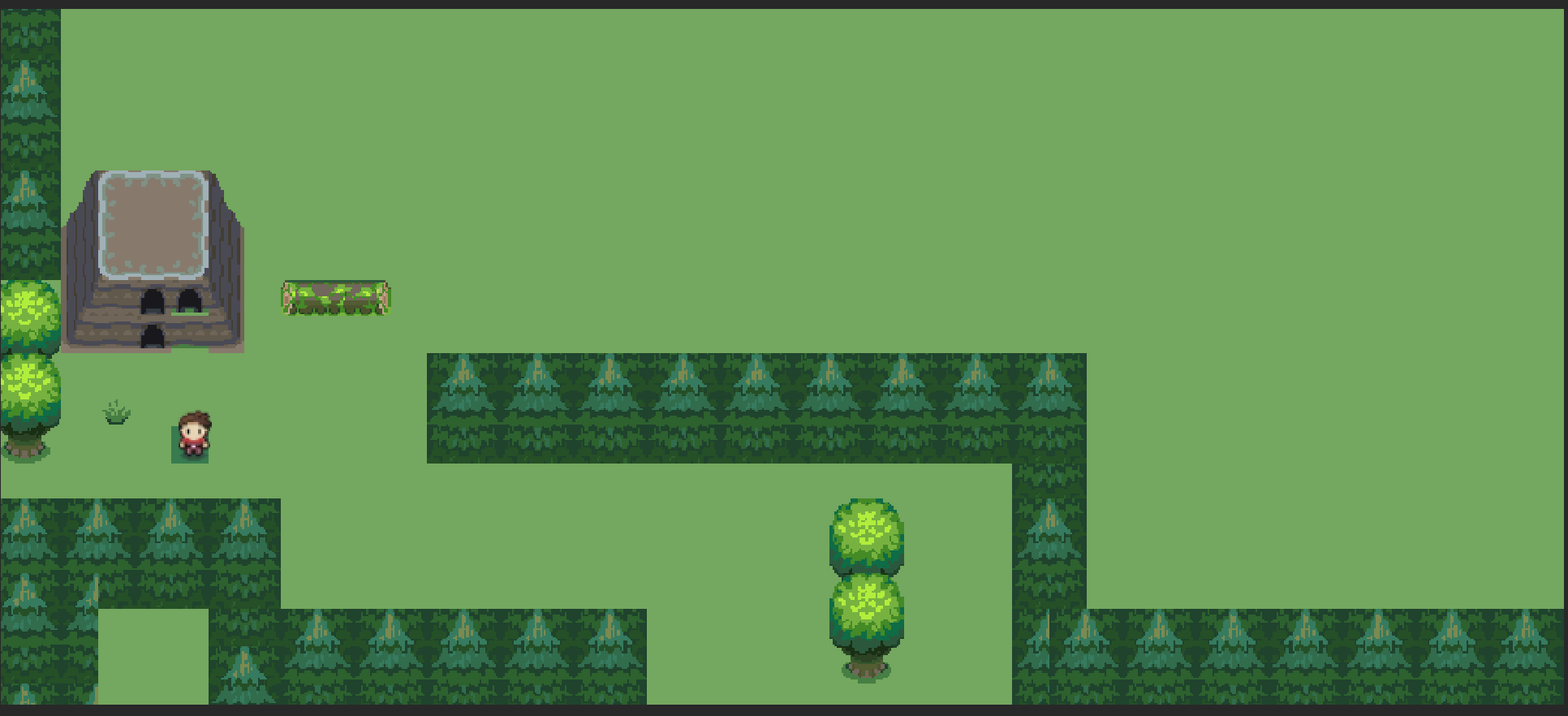


* **Grado 2 Intermedio**

**Imagen del diseño de la escena:**

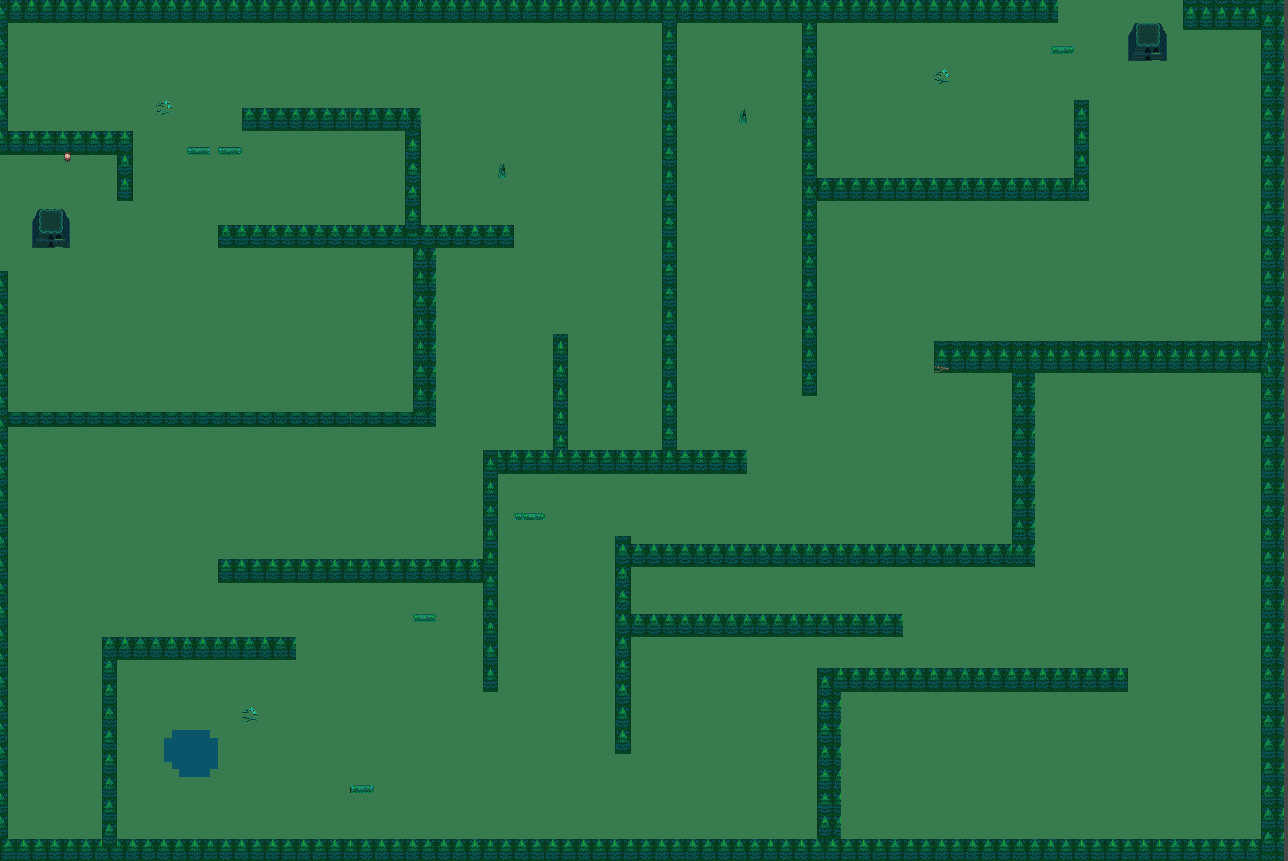


**Inicio del nivel 2:**



* **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 Repositorio Github:

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