**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTIAGO (UTESA)**

Sistema Corporativo

Facultad de Arquitectura e Ingeniería

Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales



Programación de videojuegos

Capítulo II: Diseño e implementación

Breakout

**Presentado a:**

Prof. Iván Mendoza

**Presentado por:**

Alberto de Jesús García Peña 2-17-1097

Jonathan Daniel Rodríguez Valenzuela 1-18-0622

Luis Arturo Rodríguez Rodríguez 1-18-0858

Santiago, Provincia Santiago de Los Caballeros,

República Dominicana.

Agosto, 2021.

**ÍNDICE PÁGINA**

**C****APÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN 1**

2.1. Planificación (Diagrama de Gantt) 1

2.2. Diagramas y casos de uso 1

2.3. Plataforma 4

2.4. Género 4

2.5. Clasificación 5

2.6. Tipo de animación 5

2.7. Equipo de trabajo 5

2.8. Historia 7

2.9. Guion 7

2.10. Storyboard 1

2.11. Personajes 1

2.12. Niveles 4

2.13. Mecánica del juego 4

**LINK DE GITHUB 7**

# CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

## 2.3. PLATAFORMA

Como será un juego web este podrá ser utilizado en varias plataformas, tanto en PC como en móvil.

## 2.4. GÉNERO

Por el tipo de juego que es este se clasificara dentro del género arcade.

### 1.2.1. CLASIFICACIÓN

Al ser un juego arcade, es un juego que no presentará un lenguaje no apropiado o algún tipo de violencia, por lo que este puede ser jugado por personas de todas las edades, lo que lo puede colocar en la clasificación para todas las edades o E.

### 1.2.2. TIPO DE ANIMACIÓN

La animación será de estilo 2D.

# LINK DE GITHUB

<https://github.com/albrto-garcia/proyecto-final-videojuegos/>