**UNIVERSIDAD TECNOLOGICA DE SANTIAGO (UTESA)**

Sistema Corporativo

Facultad de Arquitectura e Ingeniería

Carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales



Programación de videojuegos

Capítulo III: Desarrollo

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 III: DESARROLLO 1**

3.1. Capturas de la aplicación (documentación completa del desarrollo) 1

3.1.1. Scripts 2

3.1.2. Sprites 2

3.1.3. Prefabs 2

3.1.4. Sonidos 2

3.1.5. Imágenes 2

3.2. Prototipos 1

3.3. Perfiles de usuarios 4

3.4. Usabilidad 4

3.5. Test 5

3.6. Versiones de la aplicación 5

3.7. Metodología 5

3.8. Arquitectura de la aplicación 7

3.9. Herramientas de desarrollo 7

**LINK DE GITHUB 7**

# CAPÍTULO III: DESARROLLO

## 3.2. Prototipos

## Los primeros prototipos a realizar serán de tipo Lo-Fi (prototipos de baja fidelidad). Luego de ir avanzando con el diseño, comenzaremos a realizar los prototipos de tipo Hi-Fi (prototipos de alta fidelidad).

## Lo-Fi

## Primer prototipo con los primeros niveles y que se pueda mover la raqueta.

## Segundo prototipo con la pelota moviéndose y rebotando en las paredes.

## Tercer prototipo con control del estado de los bloques.

# Hi-Fi

# Primer prototipo con más niveles, un menú principal y control de power-ups.

# Segundo prototipo con marcadores, control de los efectos realizados por los power-ups y control de los sonidos del juego.

## 3.3. Perfiles de usuarios

## Los públicos objetivos del videojuego son:

# Para todo público, excepto niños menores de 3 años.

# Personas aficionadas a los juegos de Arcade.

# Personas que tengan acceso a computadoras.

# LINK DE GITHUB

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