|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Documento de diseño del proyecto | |  | | --- | | *09/29/2022*  Cortez Ramirez Jose Kevyn  Garcia Martinez Jose Antonio | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Concepto del proyecto | | | |
| 1 **Control del jugador** |  | Usted controla una   |  | | --- | | Persona | | en este   |  |  | | --- | --- | | Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha/letra X | juego | |
|  | **Dónde**   |  | | --- | | Flecha de teclado | | hace que el jugador   |  | | --- | | Se mueva a través del mapa | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2 **Básico**  **Jugabilidad** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | Monstruos que lo van a perseguir | parecer | | De   |  | | --- | | Toda la pantalla | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | Matar los enemigos que van apareciendo | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3 **Sonido**  **& Efectos** |  | Habrá efectos de sonido   |  | | --- | | tendrá una banda sonora, también efectos de sonido cuando haga ataques o el enemigo haya sido derrotado | | y efectos de partículas   |  | | --- | | Una canción cuando derrote a los enemigos | |
|  | [*opcional*] También habrá   |  | | --- | | *descripción de cualquier otro efecto especial o animación esperada en el proyecto.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 **Jugabilidad**  **Mecánica** |  | A medida que avanza el juego,   |  | | --- | | Los enemigos se moverán más rápido, sus ataques serán mas fuertes | | haciéndolo   |  | | --- | | Mayor dificultad en cada nivel | |
|  | [*opcional*] También habrá   |  | | --- | | *descripción de cualquier otra mecánica de juego y su efecto en el juego.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 5 **Usuario**  **Interfaz** |  | El   |  | | --- | | Vidas | | será   |  | | --- | | aumentar/disminuir | | cuando quiera   |  | | --- | | Si el ataque del enemigo te afecta, perderás un corazón, cuando pases de nivel, se restablecerá la vida | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | Hombre bomba | aparecerá | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | Supere los 4 niveles o pierda toda la vida | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 6 **Otras características** |  | |  | | --- | | Detalles sobre el escenario o si habrá "ayudas o bonus" para el jugador, como mas vida | |

# 

# Cronograma del proyecto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hito | Descripción | Pendiente |
| **#1** | |  | | --- | | Diseñar los personajes, los escenarios de cada nivel, así como items que podrían aparecer | | |  | | --- | | 10/15 | |
| **#2** | |  | | --- | | Desarrollar el primer nivel | | |  | | --- | | 11/1 | |
| **#3** | |  | | --- | | * Desarrollar el segundo y tercer nivel | | |  | | --- | | 11/15 | |
| **#4** | |  | | --- | | * Desarrollar el cuarto y quinto | | |  | | --- | | 11/30 | |
| **#5** | |  | | --- | | Pruebas | | |  | | --- | | 12/4 | |
| **Cartera de pedidos** | |  | | --- | | Tener revisiones periódicas | | |  | | --- | |  | |

# Boceto del proyecto

