

## **Resumen**

Capítulo 1: Introducción. En el capítulo introductorio explicamos el principal objetivo del proyecto, así como la organización de este documento.

Capítulo 2: Nintendo DS, Nintendo 3DS y juegos de lucha. En este capítulo se explican los detalles técnicos que pueden ser de utilidad sobre la videoconsola en la que se va a desarrollar los tutoriales y la aplicación objetivo de este proyecto. También se habla un poco sobre la empresa creadora de dicha consola y sus antecedentes, así como detalles sobre los juegos de lucha y acerca del juego que ha servido de inspiración para desarrollar el nuestro.

Capítulo 3: Software. En el capítulo 3 describimos el software a utilizar para el desarrollo del proyecto, detallando información sobre algunas librerías y lenguajes de programación.

Capítulo 4: Tutoriales. En este capítulo nos centraremos en el desarrollo de los tutoriales con la librería Night Fox. Se abarcará todos los puntos posibles, desde la carga de un simple texto en pantalla, hasta la carga de complejas imágenes.

Capítulo 5: Diseño. Aquí se explica brevemente como realizar un documento de diseño y realizaremos el documento del juego que se desarrollara en el siguiente apartado.

Capítulo 6: Implementación. En el capítulo 6 se centra en la implementación de la aplicación, basándose en los capítulos anteriores. Antes de entrar de lleno la implementación, se hablara sobre el plan de trabajo usando la metodología "Extreme Programming". A continuación se detalla la implementación del menú inicial, personajes, movimientos, colisiones, comunicación inalámbrica... Llevaremos un desarrollo incremental, por lo que para el tutorial 2 se partirá del tutorial uno y así sucesivamente.

Capítulo 7: Conclusiones. En el capítulo 7 se muestran las conclusiones del proyecto, se detallan los conocimientos adquiridos y sus posibles ampliaciones y mejoras que podrían implementarse en versiones futuras.

Capítulo 8: Bibliografía. Por último, se recopila la bibliografía referenciada a lo largo de este documento así como bibliografía adicional relacionada con el proyecto.