**ElectricGame**

**Estructura (Borrador) -> durante y después**

Portada: Incluye el título del informe, tu nombre, la fecha y cualquier otra información relevante, como el nombre de la organización o institución.

Resumen ejecutivo: Proporciona una descripción concisa del proyecto, incluyendo los objetivos principales, las técnicas utilizadas y los resultados obtenidos. Resume los aspectos más importantes del informe.

Introducción: Presenta el contexto del proyecto, incluyendo la motivación y los objetivos. Explica por qué el proyecto es importante y cómo se relaciona con el problema o área de estudio.

Metodología: Describe detalladamente las técnicas, algoritmos y enfoques que utilizaste para abordar el problema. Explica las decisiones clave que tomaste durante el proceso y justifica tu elección de métodos.

Implementación: Detalla cómo llevaste a cabo el proyecto, incluyendo el desarrollo del software, la configuración del hardware u otros aspectos relevantes. Puedes incluir capturas de pantalla, diagramas o fragmentos de código si son necesarios para ilustrar tus explicaciones.

Resultados: Presenta los resultados obtenidos, ya sea en forma de datos numéricos, gráficos, tablas o cualquier otro formato adecuado. Analiza los resultados y discute su relevancia para los objetivos del proyecto.

Desafíos y soluciones: Describe los problemas y obstáculos que encontraste durante el proyecto y cómo los abordaste. Detalla las soluciones que implementaste y reflexiona sobre las lecciones aprendidas.

Conclusiones: Resume los puntos clave del informe y enfatiza los logros del proyecto. Discute las implicaciones de tus resultados y sugiere posibles áreas de mejora o futuras investigaciones.

Referencias: Incluye una lista de las fuentes bibliográficas y recursos utilizados en tu investigación. Asegúrate de seguir un formato de cita adecuado, como APA o MLA.

Apéndices: Si hay información adicional que sea relevante pero demasiado extensa para incluir en el cuerpo del informe, puedes adjuntarla en los apéndices. Esto podría incluir código fuente completo, detalles técnicos adicionales o ejemplos de datos.

**Estructura informe de videojuego**

Portada: Incluye el título del informe, tu nombre, la fecha y cualquier otra información relevante, como el nombre del juego o del estudio de desarrollo.

Resumen ejecutivo: Proporciona una descripción concisa del videojuego, incluyendo el género, la premisa y los aspectos destacados del juego. Resume los logros principales y los resultados obtenidos.

Introducción: Presenta el contexto del videojuego, incluyendo la motivación detrás de su creación, el público objetivo y los objetivos principales que deseas lograr con el juego. Explica por qué el juego es importante y cómo se diferencia de otros títulos existentes.

Diseño del juego: Describe los aspectos clave del diseño del juego, como la mecánica de juego, la narrativa, los personajes y el mundo del juego. Discute las decisiones de diseño y las consideraciones que influyeron en la creación del juego.

Desarrollo técnico: Detalla los aspectos técnicos relacionados con el desarrollo del videojuego, incluyendo el motor de juego utilizado, las herramientas de desarrollo, la programación y la implementación de características específicas del juego

Arte y diseño visual: Enfócate en los elementos visuales del juego, como los gráficos, las animaciones, el diseño de niveles y los efectos especiales. Describe el proceso de creación de los activos visuales y las decisiones de diseño artístico.

Sonido y música: Discute los aspectos de audio del juego, como la música de fondo, los efectos de sonido y la integración de audio. Describe cómo se seleccionaron o crearon los elementos de audio y cómo se implementaron en el juego.

Pruebas y calidad: Explica el proceso de pruebas del juego, incluyendo las pruebas de jugabilidad, las correcciones de errores y las mejoras realizadas en base a los comentarios de los testers. Discute la importancia de la calidad y la optimización del juego.

Lanzamiento y distribución: Describe los planes y estrategias para el lanzamiento y distribución del juego, incluyendo las plataformas objetivo, los canales de distribución y las estrategias de marketing.

Resultados y recepción: Presenta los resultados del lanzamiento del juego, como las métricas de descarga, las críticas recibidas y la recepción general del público. Analiza los logros alcanzados y las lecciones aprendidas en relación con los objetivos establecidos.

Conclusiones: Resume los puntos clave del informe y destaca los logros del proyecto de videojuego. Discute las implicaciones de los resultados y sugiere posibles áreas de mejora o futuras actualizaciones del juego.

Referencias: Incluye una lista de las fuentes bibliográficas y recursos utilizados en el desarrollo del juego, como tutoriales, documentación de motores de juego, libros u otros recursos

Apéndices: Si hay información adicional que sea relevante pero demasiado extensa para incluir en el cuerpo del informe, puedes adjuntarla en los apéndices. Esto podría incluir detalles técnicos específicos, fragmentos de código o

**Introducción**

Este es un informe de los aspectos relevantes relacionados al desarrollo de este videojuego que lleva como nombre “ElectricGame”.

El nombre, que es relacionado a la electricidad, es porque el propósito principal de este videojuego es facilitar la interiorización de leyes físicas electrónicas, tales como el principio de superposición, la interacción de cargas puntuales tanto con su campo eléctrico, fuerza eléctrica, potencial eléctrico.

Debido a que interiorizar las reglas de un juego muchas veces es más fácil, es por ello que se opta por el desarrollo de este proyecto en aras de dinamizar el proceso de aprendizaje en estos temas.

**Objetivo principal**

* Brindar un juego educativo cuya dinámica utilice las leyes que gobiernan la interacción de cargas puntuales y algunos elementos como la jaula de Faraday, baterías como fuente de potencial eléctrico, etc.

**Objetivo secundario**

* Reforzar y desarrollar más entendimiento de la programación orientada a objetos (POO) y en el uso de la librería de desarrollo de videojuegos 2d “Pygame”.

**Desarrollo**

**Bibliografía**