# http://i.ytimg.com/vi/yg1MXHRR6mg/maxresdefault.jpg

**Tecnologías de la información y la comunicación**

**Área: Sistemas Informáticos**

**Documentación del juego ScapeBot**

**Presenta:**

**González Blanco María de Los Ángeles**

**Ramírez García Alan Hernán**

**Sosa Rincón Daniel Isaac**

H. Cuitláhuac, Ver. a 22 de septiembre de 2015

# Sección 1. Análisis del Proyecto

## 1.1 Introducción

ScapeBot es un juego en el cual el personaje es un robot que busca la igualdad entre los robots de última generación y los robots desactualizados, él debe escapar de peligros para poder sobrevivir a la destrucción de robots que se está llevando a cabo, por parte de un robot de última generación. Nuestro héroe debe enfrentarse a diversos, obstáculos que trataran de impedir que logre su objetivo. El deberá ir actualizándose con piezas que irá encontrando para afrontar nuevos retos, hasta alcanzar su objetivo de desactivar al robot de última generación y así poder otorgar la libertad que todos merecen.

## 1.2 Planteamiento del Problema

Se requiere diseñar un juego, el cual será para dispositivos móviles. Con el propósito de mostrar una enseñanza, este debe ser atractivo para chicos y grandes, tener una fácil jugabilidad.

## 1.3 Descripción del Proyecto

El usuario manipulará a un robot durante el desarrollo de situaciones, donde debe utilizar su entorno para resolverlas y así poder ir escapando y avanzando por escenarios para conseguir obtener herramientas que le permitan afrontar nuevos retos.

## 1.4 Metas y objeticos del Proyecto

Meta

El juego permite al usuario analizar el entorno o el escenario de juego y poder utilizar su habilidad para combinar objetos, de esta manera desarrollar su habilidad de percepción y análisis.

Objetivos

El juego proporciona al usuario un ambiente de entretenimiento y a la vez la posibilidad de afrontar situaciones que desarrollen su pensamiento constructivo.

El juego mostrara al usuario que a pesar de que existan problemas e injusticias debe buscar la manera correcta de hacer valer sus derechos y el respeto a los demás.

## 1.5 Alcances y limitaciones del Proyecto

Alcance

* Se presentaran interacciones del usuario con el escenario del juego, se mostrara el primer nivel terminado y funcional, será de fácil jugabilidad y entendimiento para los usuarios. La finalidad del juego será mostrar los valores de respeto e igualdad.

Limitaciones

* El usuario dispondrá de solo un personaje.
* Será presentado solo el primer nivel del juego.