1. Herramientas Utilizadas
   * 1. Code-Blocks (Desarrollo)

[www.**codeblocks**.org](http://www.codeblocks.org/)

Entorno IDE multi-sistema para el desarrollo en C/C++. Nosotros hemos usado su versión para GNU/Linux.

* + 1. Visual Studio 2010 (Desarrollo)

[www.microsoft.com/**visualstudio**/esn/products/**visual**-**studio**-**2010**-express](http://www.microsoft.com/visualstudio/esn/products/visual-studio-2010-express)

Entorno IDE para el desarrollo en C/C++ bajo Windows.

* + 1. GDB (Desarrollo)

[www.gnu.org/software/**gdb**](http://www.gnu.org/software/gdb/)

Depurador para GNU/Linux usado para comprobar posibles errores de desarrollo.

* + 1. GCC (Desarrollo)

[**gcc**.gnu.org](http://gcc.gnu.org/)

Es un conjunto de compiladores, de entre los cuales, nosotros hemos usado la versión C++ para la generación de nuestro juego.

* + 1. GIMP (Diseño Gráfico)

[www.**gimp**.org](http://www.gimp.org/)

Programa multi-sistema para retoque fotográfico, usado para desarrollar las pantallas del juego, tales como la pantalla de menú, créditos, records, … los botones de los menús, los overlays empleados, … en definitiva todo lo relacionado con el aspecto visual “estático” del juego.

* + 1. Audacity (Editor de Sonido)

[**audacity**.sourceforge.net](http://audacity.sourceforge.net/)

Programa multi-sistema de edición de sonido usado para modificar/convertir sonidos y así poder usarlos en nuestro juego.

* + 1. Blender (Diseño Gráfico)

[www.**blender**.org](http://www.blender.org/)

Programa encargado de diseñar, modelar y animar escenarios y personajes en 3D relacionados con nuestro juego.

* + 1. Doxygen (Documentación)

[www.**doxygen**.org](http://www.doxygen.org/)

Programa usado para la generación de la documentación relacionada con el desarrollo del juego. Con ésta aplicación podemos obtener, además, diagramas de clases mediante el empleo de un paquete adicional llamado ***graphviz***.