Proyecto Final

**Introducción:**

Debido a mi interés y como aprendizaje para poder comprender cómo funciona un videojuego me he dado a la tarea de cambiar mi proyecto, ya que además de lo complejo que llegaba a ser no tenía mucho futuro.

**Proyecto:**

Mi proyecto se conforma de realizar un videojuego en 2D, por el momento solo la planeación de los primeros niveles, sin embargo, pienso retomarlo más adelante.

El proyecto en general consistirá en un clásico juego de pixel art donde me divertiré más yo creándolo que ustedes jugándolo, sin embargo, trataré de hacerlo ameno al publico así cómo llevarlo a contexto con el fin de que pueda ser totalmente comercial.

El fin del proyecto más allá de lo que pueda ser es que el alumno, es decir yo, comprenda el proceso de realización de un videojuego y cómo se programan aplicaciones que funcionen mientras interactúan con el usuario, en este caso jugador, y poder aplicarlo después tanto a otros proyectos como videojuegos.

**Recursos necesarios:**

Necesitaremos de un motor gráfico, en este caso se utilizará unity debido a la facilidad que presenta, así como Unity Hub para llevar un registro de las modificaciones del proyecto, se utilizará la aplicación de Piskel para realizar todas las animaciones, fondos, etc. y Visual studio que no tengo idea de para qué sirva, pero es necesario.

En cuanto a conocimientos se requieren fundamentos de programación orientada a objetos, un manual de Unity, bastantes tutoriales de YouTube, algo de redacción para la trama y saber usar el lenguaje C Sharp