



PROGRAMADORES

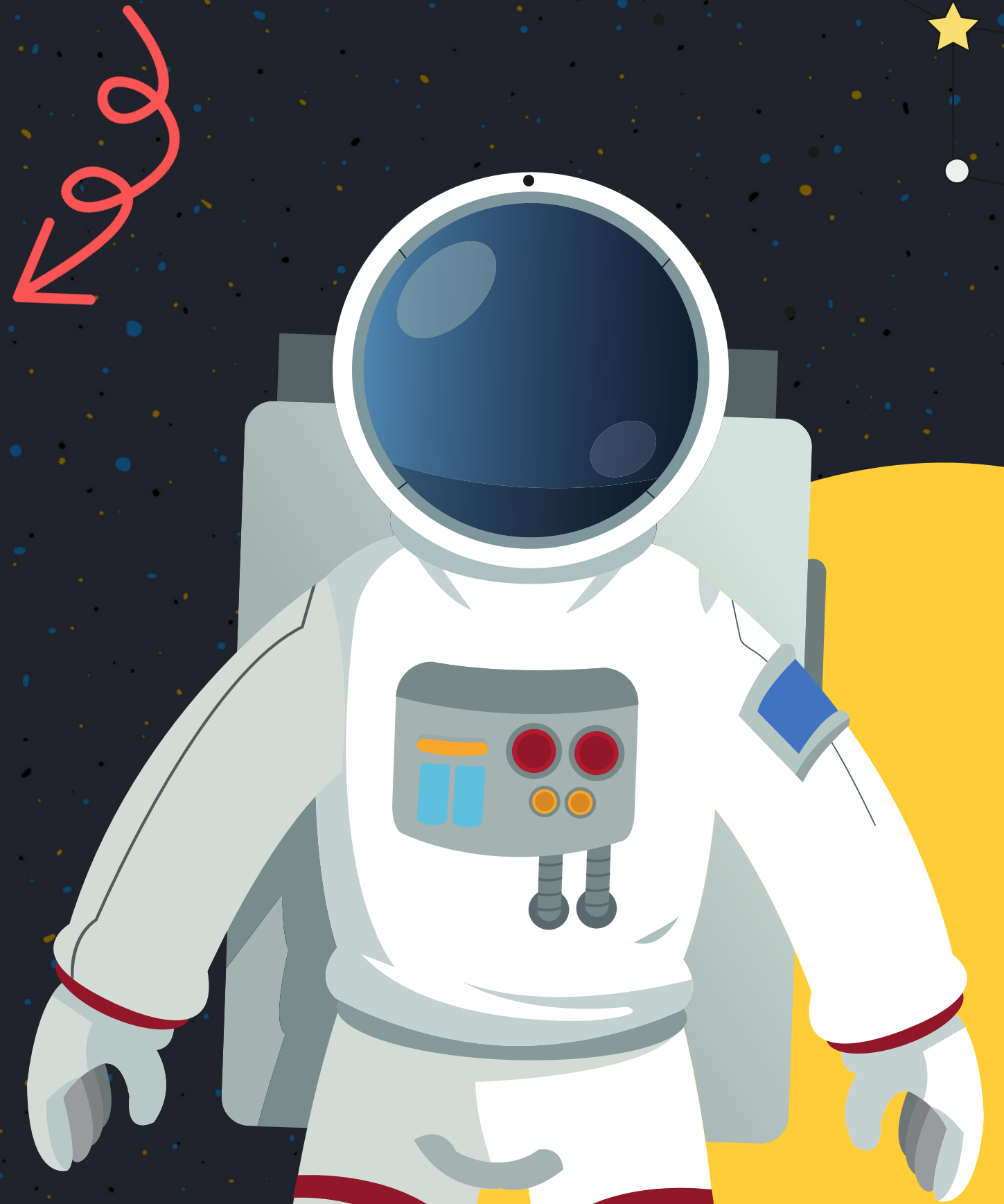
RESCATE ESPACIAL

- FLORES MORÁN JULIETA MELINA
- MARTÍNEZ BARCO VALERIA
- RODRÍGUEZ SÁNCHEZ RICARDO

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

UN MARCIANITO HA PERDIDO A SUS AMIGOS
EN UN CHOQUE DE SU NAVE ESPACIAL;
AHORA EL JUGADOR (UN ASTRONAUTA)
DEBERÁ AYUDAR A RESCATARLOS.

EL JUEGO CONSTA DE 3 MINIJUEGOS.
EN CADA JUEGO SE TIENEN 3 VIDAS Y PARA
AVANZAR AL SIGUIENTE HAY QUE GANAR EL
ANTERIOR.

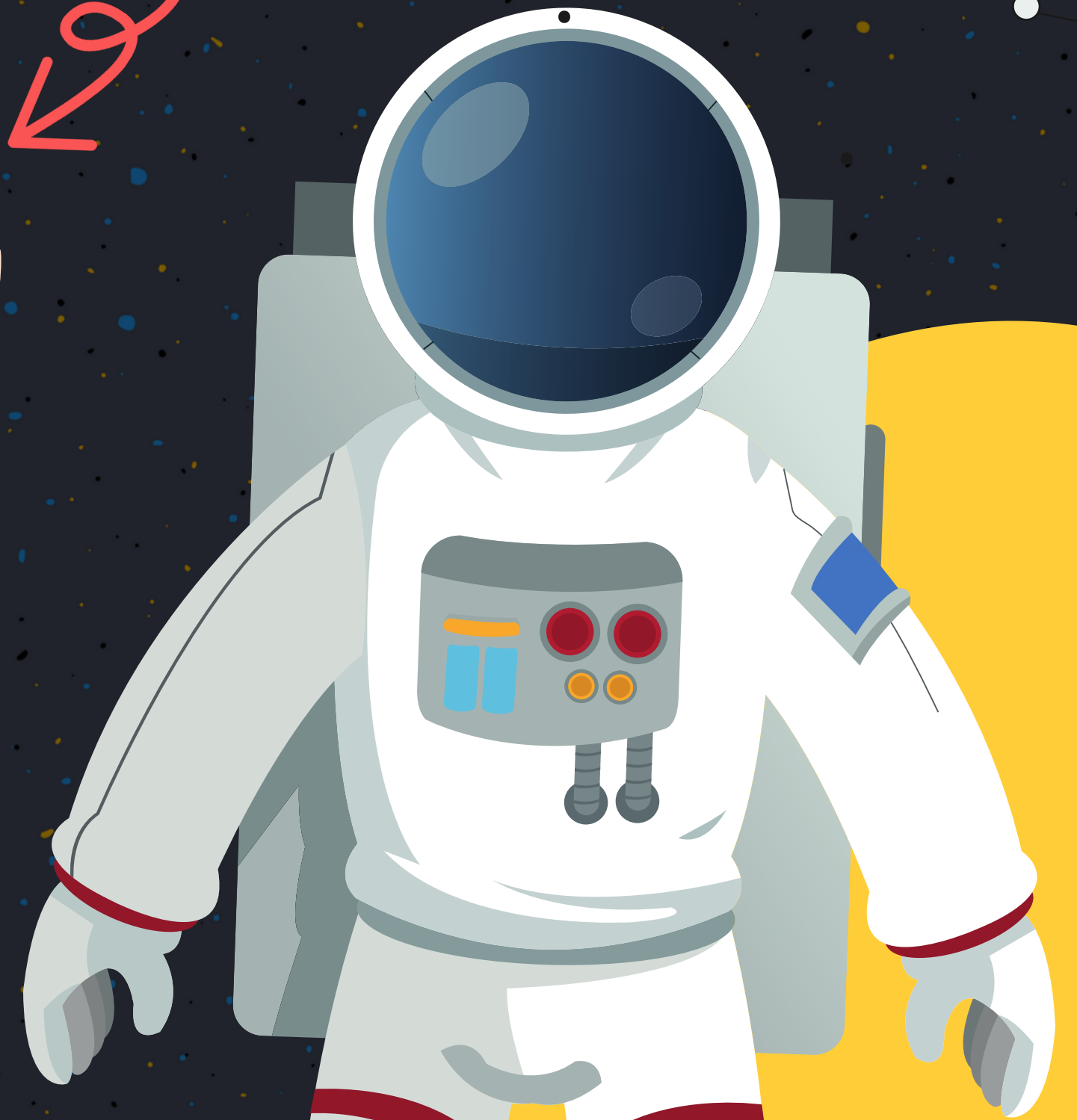


DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

TRIVIA

EL JUEGO CONSISTE EN 3 MINIJUEGOS:

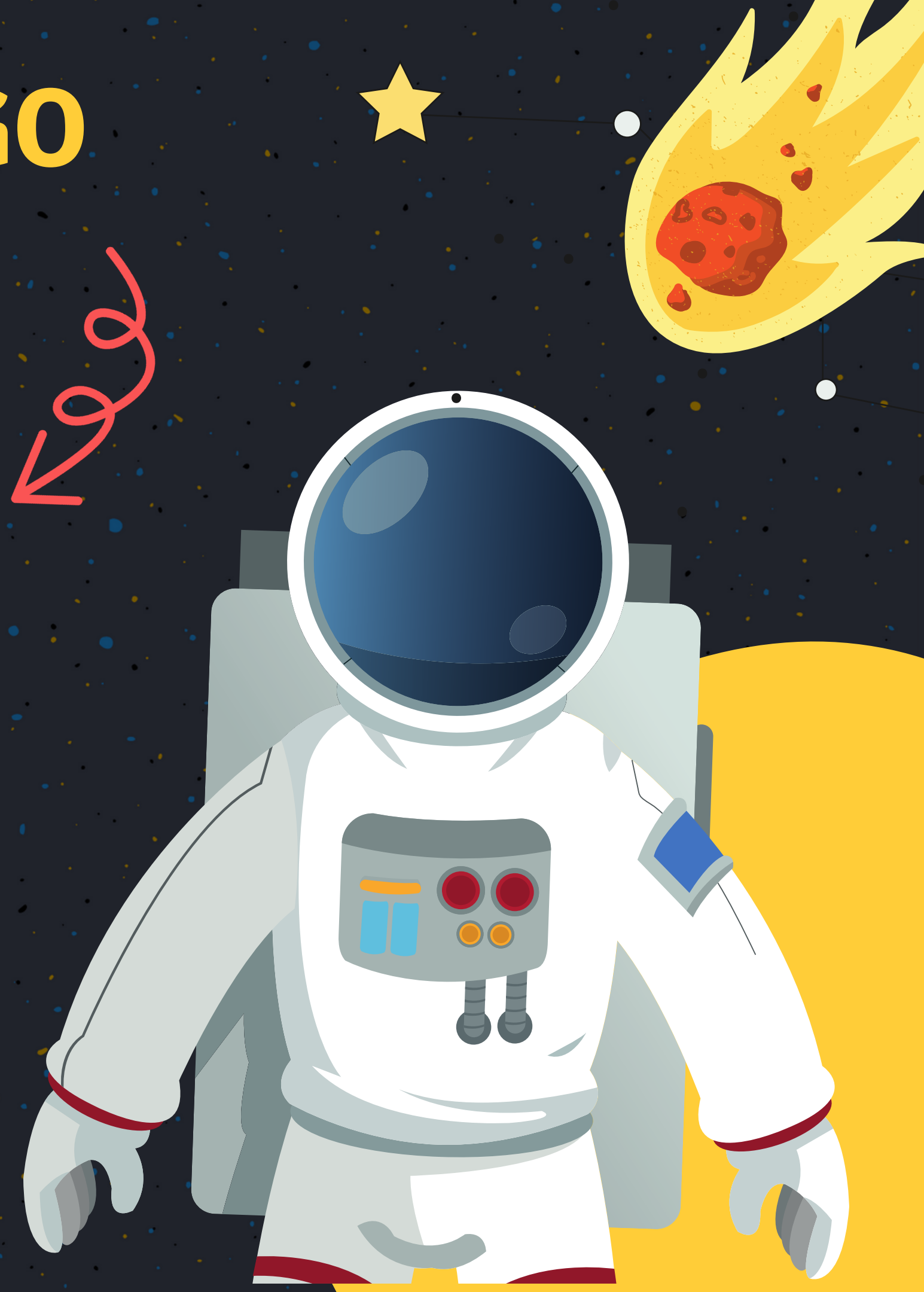
- TRIVIA: PARA GANAR, EL JUGADOR DEBE RESPONDER TRES PREGUNTAS QUE ALUDEN AL TEMA DEL ESPACIO. HAY UN BANCO DE 15 PREGUNTAS PRESENTADAS ALEATORIAMENTE. SE PUEDEN RESPONDER HASTA 3 INCORRECTAMENTE.



DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

ESQUIVALO SI PUEDES

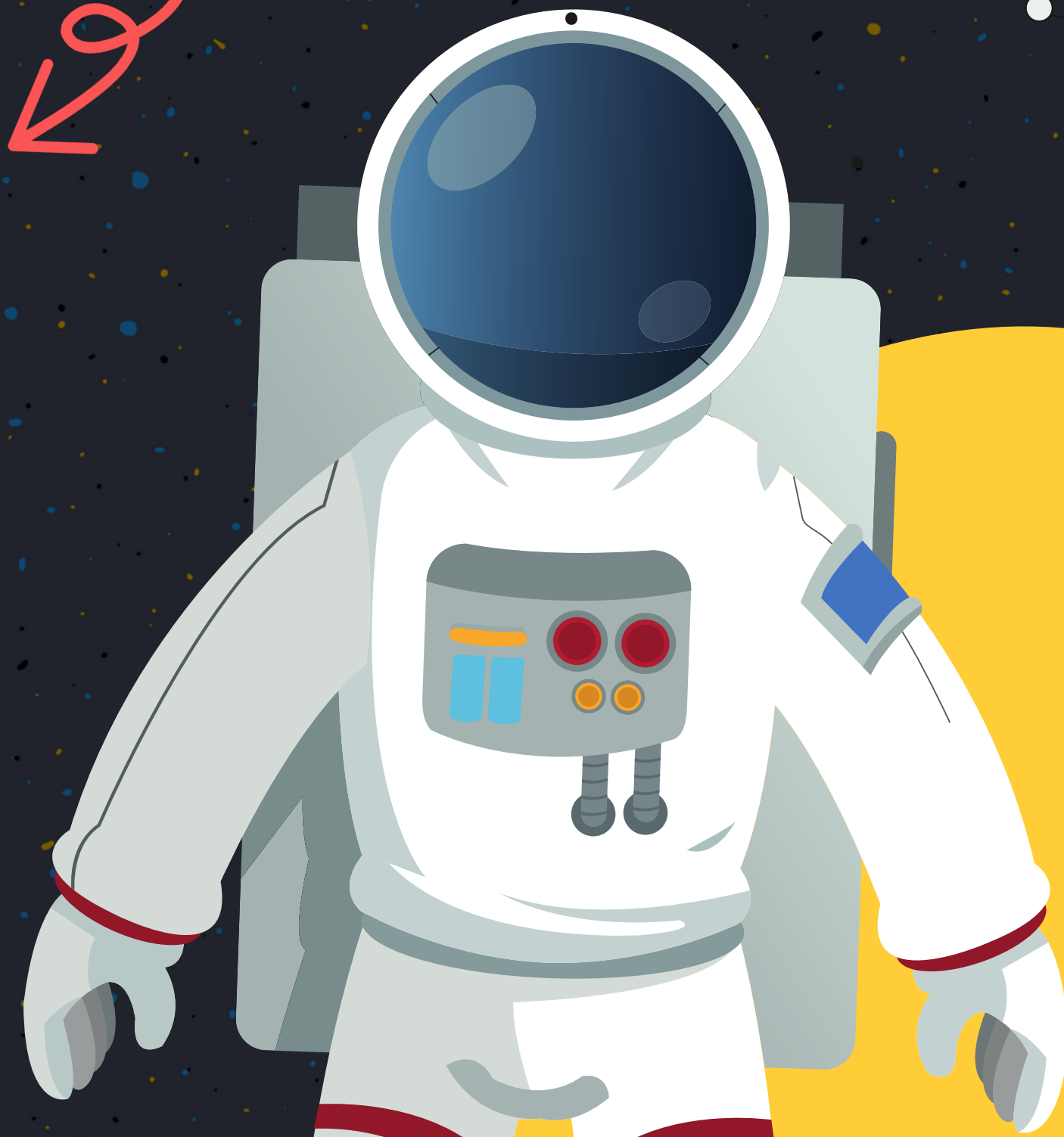
- ESQUÍVALO SI PUEDES: EL ASTRONAUTA DEBERÁ DESPLAZARSE HORIZONTALMENTE Y EVITAR CHOCAR CON LOS ASTEROIDES QUE CAEN SOBRE ÉL. GANA AL LLEGAR A LA SEÑAL DE QUE HA RESCATADO A OTRO AMIGO.

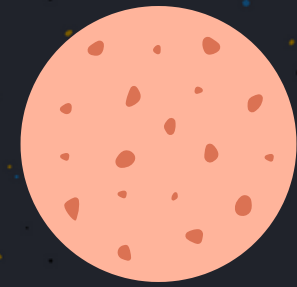


DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

CARRERA DE OBSTÁCULOS

- CARRERA DE OBSTÁCULOS: EL JUGADOR DEBERÁ DESPLAZARSE HORIZONTALMENTE HASTA LLEGAR A LA META FINAL; SIN EMBARGO, ADEMÁS DE CORRER, DEBE SALTAR O AGACHARSE PARA QUE EL ASTRONAUTA NO SEA GOLPEADO POR UN ASTEROIDE.





1

EXPERIMENTAR CON LAS COORDENADAS DE LOS OBJETOS
PARA QUE EL JUEGO FUERA RETADOR PARA EL USUARIO



2

AJUSTAR LOS ELEMENTOS VISUALES A
NUESTRO GUSTO



3

TRABAJAR EN EQUIPO

4

¡JUGAR EL JUEGO TERMINADO!
Y VER EL FRUTO DE NUESTRO ESFUERZO :)



5

CONSIDERAMOS QUE LOS MINIJUEGOS
SON ENTRETENIDOS Y QUE ESQUIVAR A
LOS ASTEORIDES ES MUY DIVERTIDO

**LO MÁS
DIVERTIDO...**

LAS

DIFICULTADES ENCONTRADAS



HUBO UN BLOQUEO CREATIVO AL INICIO, TRATÁNDO DE DEFINIR QUÉ RECURSOS USARÍAMOS Y CÓMO LO HARÍAMOS.

LA ORGANIZACIÓN CON LOS TIEMPOS DE CADA INTEGRANTE TAMBIÉN FUE UNA DIFICULTAD.

APRENDIZAJES

A LO LARGO DEL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO, HEMOS EXPERIMENTADO MUCHAS COSAS Y APRENDIDO DE ELLAS...



LA COMUNICACIÓN ENTRE TODOS LOS INTEGRANTES DE EQUIPO ES PRIMORDIAL.

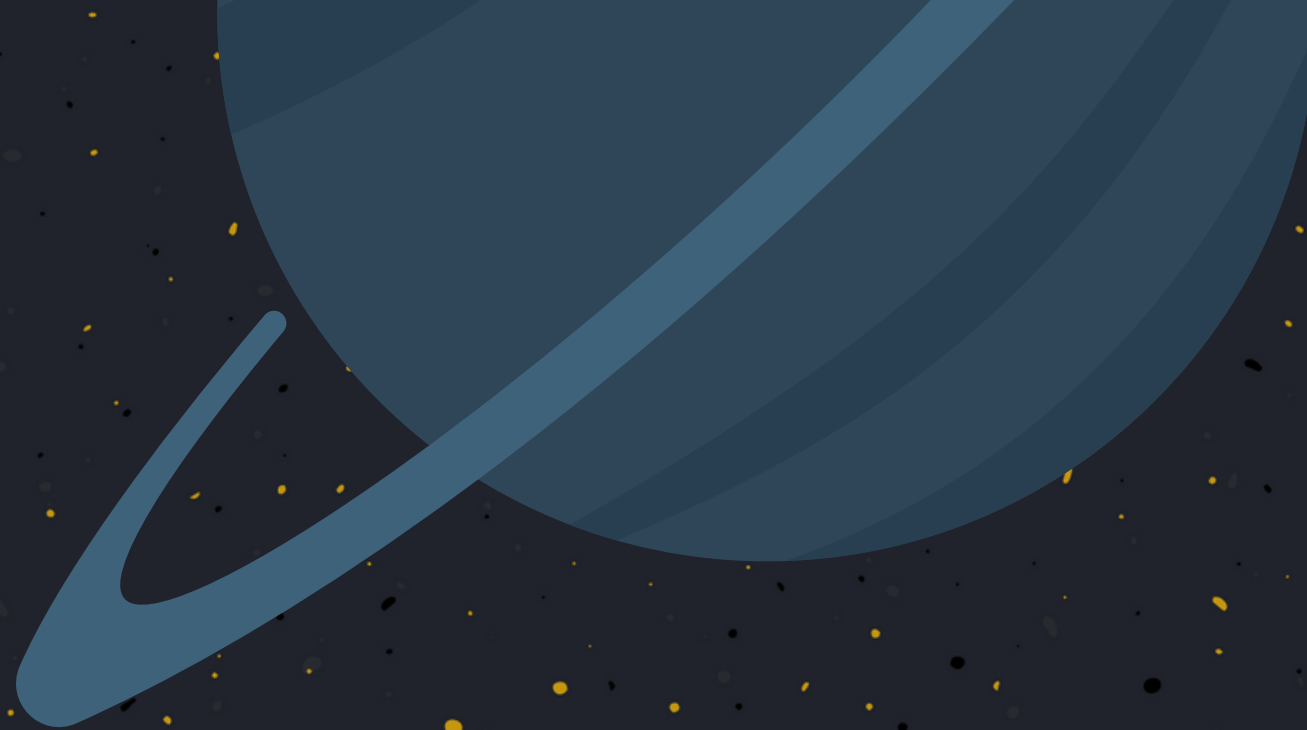
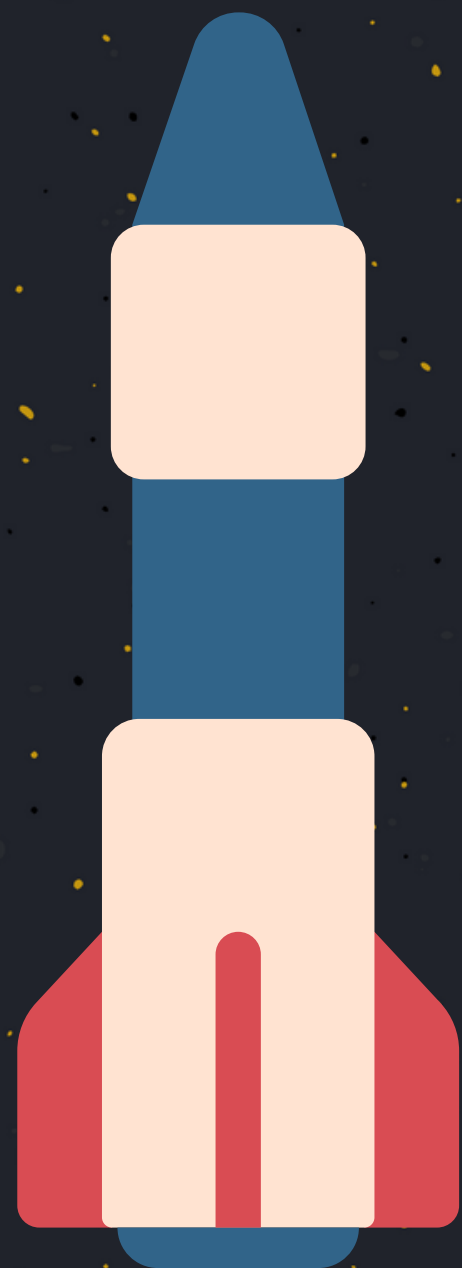
REFORZAR NUESTROS CONOCIMIENTOS Y APLICARLOS EN UN PROYECTO DE MAYOR AMPLITUD.

SER PACIENTES Y APRENDER DE LOS ERRORES PARA PROGRESAR EN BASE A MÚLTIPLES INTENTOS.

CONCLUSIONES

HACER UN PROYECTO DE PROGRAMACIÓN EN EQUIPO, ES UNA EXPERIENCIA MUY GRATIFICANTE, PUES LOGRAMOS CREAR ALGO DE NUESTRO AGRADO DESDE 0, ABRIENDONOS MUCHAS PUERTAS; SIN EMBARGO, TAMBIÉN HUBO RETOS, FUE UN PROCESO DONDE NOS ENFRENTAMOS A VARIADAS SITUACIONES, PERO AL FINAL VALIÓ LA PENA, Y VIMOS COMPLETADO NUESTRO JUEGO.





¡GRACIAS!

Y RECUERDA NO CHOCAR CON
LOS ASTEROIDES...



★ ¿QUIERES JUGARLO?

VISITA:



COYO ESPORTS



CONTACTO

SI TIENES DUDA A LO LARGO DEL CURSO AQUÍ TIENES NUESTRO CONTACTO ;)

RICARDO:



RICARDO RODRIGUEZ



RICARDO.RS0607

VALE:



VALERIA MARTINEZ



LITTLEMISSBARCO

JULY:



JULIETA MELINA FLORES



JULIETANILEM