




2º DAM

Snake Game

Documentación de Proyecto

Fecha 10/03/2024

Versión: 0100

	Snake Game Documentación de Proyecto	2° DAM
---	---	---------------

HOJA DE CONTROL


Organismo	2° DAM		
Proyecto	Snake Game		
Entregable	Evaluación		
Autor	Adrián Fuentes Hernández		
Versión/Edición	0100	Fecha Versión	10/03/2024
Aprobado por		Fecha Aprobación	DD/MM/AAAA
		N° Total de Páginas	10


REGISTRO DE CAMBIOS

Versión	Causa del Cambio	Responsable del Cambio	Fecha del Cambio
0100	Versión inicial	Adrián Fuentes Hernández	10/03/2024

CONTROL DE DISTRIBUCIÓN


Nombre y Apellidos
Wilmer Fernando Rodríguez Paz

 2º DAM	Snake Game Documentación de Proyecto	2º DAM
---	---	---------------

	<p align="center">Snake Game Documentación de Proyecto</p>	<p align="center">2º DAM</p>
---	--	-------------------------------------

Sumario


1 INTRODUCCIÓN.....	. 6
1.1 Objetivo.....	. 6
2 DESCRIPCIÓN DE APLICACIÓN.....	. 7
3 EVALUACIÓN.....	. 8
3.1 Apartado gráfico.....	. 8
3.2 Jugabilidad.....	. 8
3.3 Música y FX.....	. 9
3.4 Duración.....	. 9
4 GLOSARIO.....	. 10

 2º DAM	Snake Game Documentación de Proyecto	2º DAM
---	---	---------------

1 INTRODUCCIÓN


1.1 Objetivo

Evaluar el videojuego Snake Game

	<p style="text-align: center;">Snake Game Documentación de Proyecto</p>	<p style="text-align: center;">2º DAM</p>
---	---	--

2 DESCRIPCIÓN DE APLICACIÓN

Snake Game es un videojuego cuyo objetivo es ir consumiendo los items que van apareciendo por pantalla y con cada uno la serpiente sera más grande, el objetivo principal es lograr tener la serpiente lo más grande posible evitar ser eliminado por chocar con sigo misma o la pared (limite de la ventana)

	<p align="center">Snake Game Documentación de Proyecto</p>	<p align="center">2º DAM</p>
---	--	-------------------------------------


3 EVALUACIÓN

3.1 Apartado gráfico

Calidad en los modelados de personajes y entornos a jugar.	Aplica
Ausencia de agentes perturbadores, cantidad de bugs y glitches que contenga el juego.	Aplica
Fluidez en el juego, debe ser cómodo jugar, que no haya ralentizaciones o bajada de la tasa de frames, y que los tiempos de carga sean reducidos.	Aplica
Iluminación realistas y más cómodas posibles.	No aplica
Naturalidad en los movimientos corporales y faciales, así como una realista simulación de las físicas ya sea en el juego o cinemáticas.	No aplica
Diseño Artístico trabajado que dote de personalidad propia cada personaje y escenario.	No aplica

3.2 Jugabilidad

Control cómodo e intuitivo, que se adapte rápido al jugador.	Aplica
Rápida y precisa respuesta a las órdenes del control.	Aplica
Cámara ideal en todo momento.	Aplica


	Snake Game Documentación de Proyecto	2º DAM
---	---	---------------

3.3 Música y FX

Banda sonora amplia, de calidad y acorde con la temática del juego.	No aplica
Efectos sonoros muy variados y realistas no forzados.	No aplica

3.4 Duración

Aventura principal (Campaña) de larga duración y con trama interesante, nos debe atrapar.	No aplica
Mapeados extensos y variados (que flojera ser repetitivo).	No aplica
Extras y modos de juego alternativos (Multiplayer y Online).	No aplica
Rejugabilidad que alargue la vida útil del juego (DLC) y retos que nos mantengan jugando el juego.	No aplica

	<p align="center">Snake Game Documentación de Proyecto</p>	<p align="center">2º DAM</p>
---	--	-------------------------------------

4 GLOSARIO

Término	Descripción
FX	Efectos sonoros como pasos o arboles
Bug o glitches	Un error de software, error o simplemente fallo (también conocido por el inglés, bug) es un problema en un programa de computadora o sistema de software que desencadena un resultado indeseado
Frame	Los frames o frame rate es la cantidad de fotogramas de juego o programa cuanto más alto sea mas fluido sera
Campaña	Modo historia
DLC	Paquete de extensión para ampliar la duración o historia de un videojuego