**INTRODUCCIÓN**

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

1.1 Descripción:

El juego a presentar llamado Jumping Guy es un juego de tipo arcade, el cual está basado en la superación de obstáculos y recolección de monedas.

1.2 Motivación

La motivación para desarrollar este videojuego está dada por el videojuego Cromo Dino, con la intención de darle más vida y colores; de la misma manera integrando características, las cuales agregan diversión y de la misma manera generando buena experiencia al momento de jugarlo.

1.2.1 Originalidad de la idea

1.2.2 Estado del Arte

1.3 Objetivo general

Ofrecer buena experiencia al usuario, ofreciendo características que generen sorpresa para que el jugador se divierta mientras juega.

1.4 Objetivos específicos

* Divertir al usuario.
* Distraer al jugador.
* Intentar introducir al jugador en el videojuego y se relaje.

1.5 Escenario

1.6 Contenidos

1.7 Metodología

1.8 Arquitectura de la aplicación

1.9 Herramientas de desarrollo