**DESARROLLO DE SOFTWARE CRUCIGRAMAS PARA MOVILES ANDROID**

**Ricardo Huamani Allcca, Eber J. Apahuasco saccaco y Diego M. Escalante Coronel**

***Universidad Nacional José María Arguedas (UNAJMA)***

[***Ricardohuamani04@gmail.com***](mailto:Ricardohuamani04@gmail.com)

**Abstract (Times New Roman, 10, negrita)**

*Hoy en día, la industria de los videojuegos es uno de los sectores más rentables y estables en nivel mundial, cuyo crecimiento se incrementa a medida que pasan los años. Uno de los factores que tienen permitió al sector para tomar impulso, ha sido la expansión hacia otras plataformas como que son teléfonos inteligentes, debido al crecimiento de su popularidad entre los usuarios.*

*Este proyecto tiene como objetivo el desarrollo de la lógica de un videojuego de plataformas género en los teléfonos inteligentes que tiene el sistema operativo Android. Esto cubre el manejo del principal carácter, de los enemigos, los escenarios, las colisiones entre los elementos, el ciclo de vida, etc.*

*"El abstract debería ser considerado como una miniversión del artículo" (Day 1991). Describe los objetivos del estudio, la metodología usada, los resultados principales del trabajo y sus conclusiones fundamentales. Un abstract tiene típicamente un único párrafo y menos de 250 palabras y debe "permitir a los lectores identificar el contenido básico del documento rápida y fielmente, con el fin de determinar la relevancia del mismo para sus intereses y, por tanto, para decidir si necesitan leer en documento en su totalidad" (definición del American National Standards Institute). Será escrito en fuente (Times New Roman, 10, cursiva).*

**Palabras Clave (Times New Roman, 10, negrita)**

Plataforma android es un sistema operativo basado en el núcleo Linux, Android Studio es el nuevo IDE (integrated Development Environment – entorno de desarrollo integrado ) que Google ha puesto a disposición de los desarrolladores de Android de forma gratuita, AndEngine un framework para desarrollar videojuegos en Android.

Las palabras Claves propuestas por el Autor, para la indexación del documento. Serán escritas en fuente (Times New Roman, 10).

**Introducción (Times New Roman, 12, negrita)**

CRUCIGRAMA es un juego de palabras cruzadas para un jugador.

Consiste en formar y/o completar sobre el tablero palabras que se crucen entre sí, haciendo el uso de frases relacionadas con la palabra y hace poder obtener dicha palabra,

La introducción sirve para que los lectores entiendan el contexto en el que se ha originado el trabajo y deja claro cuál es el tema básico. Contiene una descripción clara y precisa del problema que se ha abordado, explica su relevancia, cita y resume brevemente los trabajos que definen el problema y describen soluciones anteriores, para contextualizar la que se propone.

Puede incluir definiciones a modo de marco teórico conceptual sobre temas que debe puntualizar o aclarar acercad de los metodos, tecnologia o antecedentes de su proyecto.

Será escrita en fuente (Times New Roman, 12).

**Métodos (Times New Roman, 12, negrita)**

Es la parte sustancial del trabajo, el lector debe comprender el método usado con tal detalle que le permita aplicarlo al mismo o a otro problema. Se desarrollan los conceptos explicando la metodología utilizada. las herramientas y técnicas. Puede incluir modelos producto del desarrollos, casos de uso, diseño de datos, etc. Será escrito en fuente (Times New Roman, 12).

**Resultados (Times New Roman, 12, negrita)**

Los resultados son los que avalarán las conclusiones y justificarán la utilidad el trabajo realizado. Puede incluir un ejemplo de utilización, asi como datos obtenidos a partir del mismo.

Será escrito en fuente (Times New Roman, 12).

**Conclusiónes (Times New Roman, 12, negrita)**

La conclusión debería ser la versión condensada de las secciones anteriores, presentando los resultados claves encontrados en el trabajo. Debería estar estrechamente relacionada con los objetivos que fueron presentados en la introducción. Muchas veces es, junto con el título, la parte mas leída y por lo tanto debe ser de comprensión fácil y exacta.

Será escrita en fuente (Times New Roman, 12).

**Agradecimientos (Times New Roman, 10, negrita)**

Si existiera, mencionarlos en forma concisa. Será escrito en fuente (Times New Roman, 10).

**Referencias (Times New Roman, 10, negrita).**

android studio

<https://developer.android.com/sdk/index.html>

algoritmo

<http://blackshell.usebox.net/archive/algoritmo-para-generar-crucigramas.html>

Documentación y bibliografía utilizada. Todas las publicaciones citadas deberán incluirse en la lista de referencias. La numeración será secuencial y estará entre corchetes: [1]. Será escrita en fuente (Times New Roman, 10)

**Notas a pie de página**

Las Notas de pie de página serán 9pto Times y aparecen al pie de la página correspondiente. La referencia numérica será en superscript.

**Datos de Contacto: (Times New Roman, 10, negrita)**

*Nombre y Apellido. Institución. Dirección postal. E-mail. Serán escritos en fuente (Times New Roman, 10, Cursiva)*

Tablas: Las Tablas serán numeradas en forma secuencial (Tabla 1, 2, 3, etc.,) con un titulo descriptivo, ambos escritos en Times New Roman, 10, cursiva. Las tablas estarán centradas en la columna o en caso contrario en toda la página. Los títulos de las columnas de la Tabla estarían en caracteres Times New Roman, 10 negrita.

Figuras: Las figuras serán numeradas secuencialmente: Figura 1, 2, 3, etc.).

Aquellas figuras que abarquen toda la página serán ubicadas al comienzo o al final de la página.

**Notas generales respecto a la presentación**:

* Cada Paper debería contener un máximo de 10 páginas y un mínimo de 5.
* El tamaño de la página debería ser de 21mm x 297mm (Tamaño A4).
* Los márgenes deben establecerse en 2,5 cm.
* Las páginas no deben numerarse.
* No agregue otros encabezados o notas al pié.
* El espaciado entre columnas debe ser de 1 cm.
* Las columnas deberían ser de igual ancho
* El texto debe ser color negro.