**Definición del projecto**

Sunken Dream

Javier Blanco Martinez

**Grau en Enginyeria Informàtica**

**Escola d’Enginyeria**

**Curs 2013-14**

Control del documento

Información del documento

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Informació** |
| Identificación del documento | *DP.1* |
| Autor[s] del documento | *Javier Blanco Martinez* |
| Data de creación | *12/10/2013* |
| Data del documento | *13/10/2013* |
| Nombre del fitxero | *Definición del proyecto* |

Historial del documento

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Versión** | **Fecha de versión** | **Canvios** |
| *[1.0]* | *12/10/2013* | Título,Nombre de autores, Cabeceras, Control del  documento. |
| *[1.1]* | *13/10/2013* | Introducción,Descripción, Objetivos |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Tabla de contenidos**

[1. Introducción 4](#_Toc367195672)

[2. Tipología y palabras claves 4](#_Toc367195673)

[3. Descripción 4](#_Toc367195674)

[4. Objectivos del projecto 5](#_Toc367195675)

[5. Beneficios del projecto 6](#_Toc367195676)

# Introducción

El propósito de este documento es recoger, analizar y definir las pautas a seguir y características del juego Sunken Dream. El documento esta compuestó por las secciones de: palabras clave, una descripción del proyecto junto con sus objetivos y beneficios, todo esto centrado en la creación de un juego diferente en su campo.

# Tipología y palabras clave

Juego

Plataformas

Aventura Gráfica

Flash

Comédia

Intriga

# Descripción

El proyecto trata de crear un juego Flash en AS3(Action Script 3), el cual implementará una nueva forma de jugabilidad en la que los niveles de este son publicados cada cierto tiempo, a modo de serie de TV.

El juego se clasifica como genero de Plataformas (Super Mario) y Aventura Gráfica (Monkey Island), combinados creando así un juego entretenido y que hará pensar a sus jugadores.

La história se centra en un xico de 14 años, el cual vive en una lejana isla llamada Tyrland, el era un xico muy solitario y fantasioso. Lo que el no sabía era la gran aventura y los grandes secretos que descubriria sobre su mundo el día de la fiesta de final de ciclo.

El juego podrá estar disponible tanto para movil como para pc y online, además que las partidas de este se podrán guardar online, lo que significa que el jugador podrá haceder desde cualquier lugar sin tener que recurir a copiar archivos de guardado de un lado a otro.

# Objetivos del proyecto

*[Llista dels objectius del projecte (mínim 3). Els objectius han de ser SMART. Taula amb la prioritat dels objectius (crítics, prioritaris, secundaris).]*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objetivo** | **Crítico** | **Prioritario** | **Secundario** |
| Controlar personaje principal por teclado y pantalla/Raton | **X** |  |  |
| Crear Niveles 1 y 2 |  | **X** |  |
| Crear IA enemigos | **X** |  |  |
| Finalizar el proyecto antes de febrero | **X** |  |  |
| Guardar el estado del juego en un servidor |  |  | **X** |
| Cargar los niveles desde el servidor |  |  | **X** |
| Debe ser compatible on móviles Android |  |  | **X** |
| Debe estar disponible Online |  | **X** |  |
| Debe estar disponible para PC | **X** |  |  |
| Hacer el jeugo escalable | X |  |  |

# Beneficios del proyecto

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Beneficios** | **Categoría** | **Descripción** | **Valor** |
| Release de niveles cada cierto tiempo | Fiabilidad,Económico | Devido a este sistema de lanzamiento de niveles, se conseguirá una gran fiablidad de los clientes. | 60% |
| Mayor compatibilidad con diferentes dispositivos | Portabilidad, Tiempo, Económico | Devido al lenguaje en el que esta programado la portabilidad con diferetes dispositivos es más facil de conseguir y rentable. | 50% |