

Ideación proyecto final

Ideas para el videojuego

Jhonny Alejandro Ortiz Osorio

C.C: 1001015092

Juan José Florez Argáez

C.C: 1001765286

Departamento de Ingeniería Electrónica y

Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

Marzo de 2021

Índice

1. Introducción	2
2. Ideas	2
2.1.	2
2.2. Incluir código en el documento	3
3. Inclusión de imágenes	3

1. Introducción

Este trabajo tiene el objetivo de plasmar las ideas de los dos integrantes del equipo para lograr un videojuego concreto y con una buena historia para que sea entretenido y del agrado de los jugadores.

2. Ideas

A continuación veremos las ideas para el videojuego.

1. Que el primer escenario sea en una nave espacial.
2. Que la nave esté destruida.
3. El jugador o jugadores deben reparar la nave antes de ser capturados por el enemigo.
4. Cada reparación a la nave proporcionará puntos.
5. Habrán comodines o puntos extras si logran completar tareas adicionales dentro de la nave.
6. El primer nivel termina si el jugador o jugadores lograron reparar la nave.
7. el segundo nivel.
8. El jugador o jugadores una vez reparada la nave deben huir del enemigo siendo los mismos jugadores los conductores de la nave.
9. Deben esquivar los objetos que se interpongan en su camino.
10. También deben acabar con los enemigos que los persiguen.
11. Por cada enemigo destruido se asignara puntuación.
12. El nivel dos es ganado si logran llegar a la tierra a salvo.
13. Inicia el tercer nivel
14. Cuando llegan a la tierra deben derrotar el jefe de la raza alienígena Centaurians.
15. El juego es ganado cuando el líder de los centaurians es vencido.

2.1.

Vamos a citar por ejemplo un artículo de **Albert Einstein** [1]. También es posible citar libros [2] o documentos en línea [3].

Revisar en la última sección el formato de las referencias en IEEE.

2.2. Incluir código en el documento

A continuación, se presenta el código 2.2, que nos permite incluir en el informe partes de programa que requieran una explicación adicional.

```
// Programa desarrollado , compilado y ejecutado en https://www.onlinegdb.com
#include <iostream>

/*
 * Esto es un comentario de varias lineas
 */

// Comentario de una sola linea

#define N 10

using namespace std;

int main()
{
    for( int i = 0 ; i < N ; i++ ){
        if( !(i % 2) )
            cout << "El valor de i es -> " << i << endl;
    }

    return 0;
}

//Resultado programa

/*
El valor de i es -> 0
El valor de i es -> 2
El valor de i es -> 4
El valor de i es -> 6
El valor de i es -> 8
*/
```

En la sección 3, se presentará como añadir ilustraciones al texto.

3. Inclusión de imágenes

En la Figura (1), se presenta el logo de C++ contenido en la carpeta images. Las secciones (1), (2) y (3) dependen del estilo del documento.



Figura 1: Logo de C++

Referencias

- [1] A. Einstein, “Zur Elektrodynamik bewegter Körper. (German) [On the electrodynamics of moving bodies],” *Annalen der Physik*, vol. 322, no. 10, pp. 891–921, 1905.
- [2] P. A. M. Dirac, *The Principles of Quantum Mechanics*, ser. International series of monographs on physics. Clarendon Press, 1981.
- [3] D. Knuth. Knuth: Computers and typesetting. [Online]. Available: [http://www-cs-faculty.stanford.edu/ uno/abcde.html](http://www-cs-faculty.stanford.edu/uno/abcde.html)