# Objetivo

Nuestro objetivo es poder cumplir este gran reto de crear una “BETA” de Space Impact el principal objetivo de crear este juego sería volver a nuestra infancia pasando horas jugándolo como si se tratara de un GTA V o un League of Legends, en cuanto a nivel de aprendizaje nos queremos tomar la tarea de que sintió la primera persona en crear algo tan fabuloso poder pasar por los mismo retos que pasaron en aquella época los creadores y al final poder decir este juego valió cada segundo de las vacaciones de navidad.

# Metodología

Desde un inicio ambos integrantes del grupo establecimos una comunicación continua, realizando una lluvia de idea y distribuyendo tareas, decidiendo un enfoque **ágil e iterativo**, dentro de este enfoque trabajaremos con ciclos incrementales, en cada uno de ellos realizaremos ***análisis, diseño y programación***, repetiremos ese paso muchas veces. Creemos que esa metodología es la más adecuada ya que nuestro objetivo no es crear un juego perfecto a la primera, de hecho, esperamos que al inicio van a ser incompletas, no necesitamos que sean perfectas, necesitamos que sean suficientemente buenas para poder continuar moviéndonos hacia adelante y simplemente a medida que repitamos e iteremos iremos mejorando el diseño y la implementación de los procesos en nuestro juego.