|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Documento de diseño del proyecto** | |  | | --- | | *mm/dd/aaaa*  Nombre | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Concepto de proyecto** | | | |
| **1** **Control del jugador** |  | tu controlas un   |  | | --- | | *Tip RPG* | | en esto   |  |  | | --- | --- | | *Proyección aerea* | juego | |
|  | dónde   |  | | --- | | *Teclado o touch* | | hace que el jugador   |  | | --- | | *Mueva hacia los 4 puntos cardinales.* | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2** **Básico**  **Como se Juega** |  | Durante el juego,   |  |  | | --- | --- | | *Armamento, protección, vidas, energía.* | aparecer | | de   |  | | --- | | *Centro de la pantalla* | |
|  | y el objetivo del juego es   |  | | --- | | *Eliminar la mayor cantidad de Zombies.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **3** **Sonido**  **y efectos** |  | Habrá efectos de sonido.   |  | | --- | | *Ambiente, música, instantes de presion.* | | y efectos de partículas   |  | | --- | | *Sonido de laser, de cuchillo, de disparos, de destellos, de voces.* | |
|  | [*opcional*] También habrá   |  | | --- | | *Sonido de dolor según la energia.* | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4** **Como se Juega**  **Mecánica** |  | A medida que avanza el juego,   |  | | --- | | *Cada vez que cambie el armamento cambiara la robustez del personaje,*  *Cuando se toman protecciones, mostrar en pantalla nivel de armadura,*  *Cada vez que tima vida, aumentara la cantidad de vidas.* | | haciéndolo   |  | | --- | | *Hacer sonido de potencia,*  *Armadura cambia color por instante la pantalla,*  *Sonido de superación.* | |
|  | [*opcional*] También habrá   |  | | --- | | *descripción de cualquier otra mecánica de juego y su efecto en el juego.* | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **5** **Usuario**  **Interfaz** |  | El   |  | | --- | | *Cronometró, energía, vidas, armor.* | | voluntad   |  | | --- | | *Regresivo*  *Disminuye, Aumenta* | | cuando sea   |  | | --- | | *condición para cambiar la puntuación/vidas/cronómetro.* | |
|  | Al comienzo del juego, el título   |  |  | | --- | --- | | *Salvando a los humanos* | aparecerá | | | y el juego terminará cuando   |  | | --- | | *La vida humana permanecerá protegida de ahora en adelante gracias a tu gran ayuda.* | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **6** **Otras características** |  | |  | | --- | | *El juego inicial con una pequeña narrativa de lo que pasa en la ciudad que fue atacada por zombies y que están acabando con los humanos.*  *Una empresa de tecnología, logro capturar a un zombie que transformo en un Android que esta dispuesto a ayudar a los seres humanos para poder limitar las muertes humanas y acabar con los zombies.*  *Sin embargo, el zombie Android, necesita de energía especial para poder subsistir y durante su recorrido en la destrucción de zombies, tendra que ir acumulando la misma para permanecer vivo durante su batalla.* | |

# **Línea de tiempo del proyecto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Hito** | **Descripción** | **Pendiente** |
| **#1** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por hito #1* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#2** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por hito #2* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#3** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por hito #3* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#4** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por hito #4* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **#5** | |  | | --- | | * *Característica(s) funcional(es) por hito #5* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |
| **Reserva** | |  | | --- | | * *Característica en la cartera de pedidos: no es parte del producto mínimo viable* * *Característica en la cartera de pedidos: no es parte del producto mínimo viable* * *Característica en la cartera de pedidos: no es parte del producto mínimo viable* | | |  | | --- | | *mm/dd* | |

# **Bosquejo del proyecto**

