

Universidad del Valle

Andre Marroquin 22266

Sección 10

Programación orientada a objetos

Proyecto Fase. 1

Desing thinking

Empatizar	En este caso los usuarios con ganas de entretenerse mediante un juego de computadora, con poca dificultad y sumamente corto. Serán identificados con este juego ya que no a todos les gustan los juegos con alta dificultad y largos.
Definir	Ciertos usuarios después de un largo día de trabajo o estudio quieren tiempo para ellos para entretenerse en algo y una forma es jugando videojuegos en la computadora. Un problema que los usuarios tienen es que hay una variedad de juegos y no saben cuál juego nuevo elegir, algunos de ellos solo quieren juegos sencillos y cortos para pasar el rato.
Idear	Una idea de la creación de este juego es que probablemente todos los usuarios han tenido que esperar durante un corto tiempo para entrar a una cita con el doctor o en otra situación. Es por lo que se creó la idea de un video juego corto para las personas con necesidad de entretenerse durante un corto plazo.
Prototipar	Se creo una solución para los usuarios con deseo de entretenerse en un intervalo de tiempo corto, ya que el juego a realizar no será muy extenso
Testear	Se probará la solución en las siguientes fases a la hora de realizar el video juego y si fue efectiva la idea del propio.

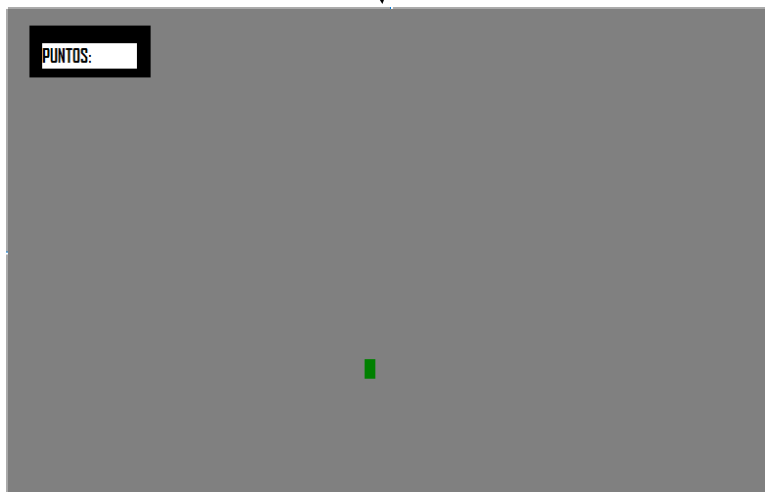
Planificación del trabajo

Tarea	Cantidad de horas previstas	Fecha para realizar	Fecha en que se entrega
Crear el mundo del juego	1 hora	10/7/22	12/7/22
Realizar el prototipo en papel	30 min	10/7/22	12/7/22, puede haber cambios en siguiente entrega.
Realizar el contenido del formato design thinking	1 hora	10/7/22	12/7/22

Prototipo en Papel



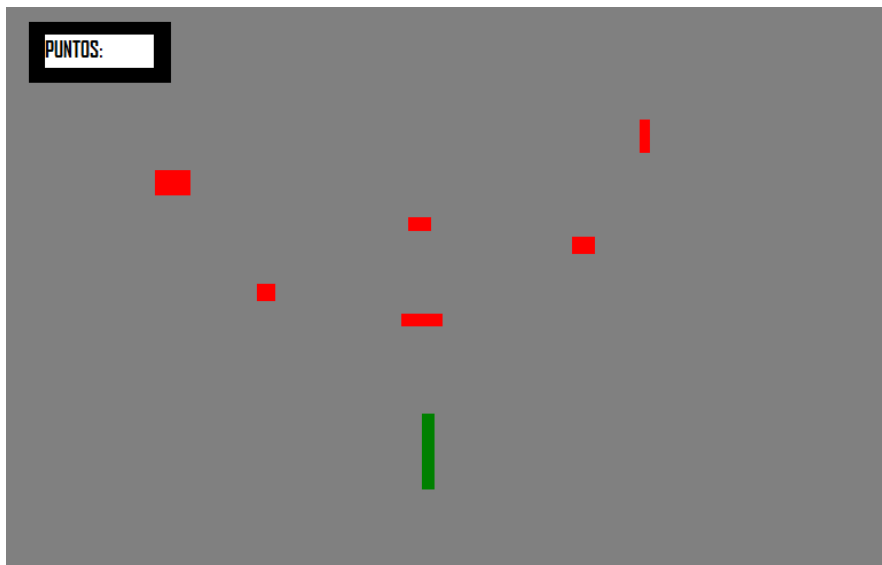
Se crea el mundo y se añade un jugador que será la cabeza de la serpiente en este caso.



Luego se creará el marcador de puntos que esta ira aumentando conforme la serpiente consuma comida.

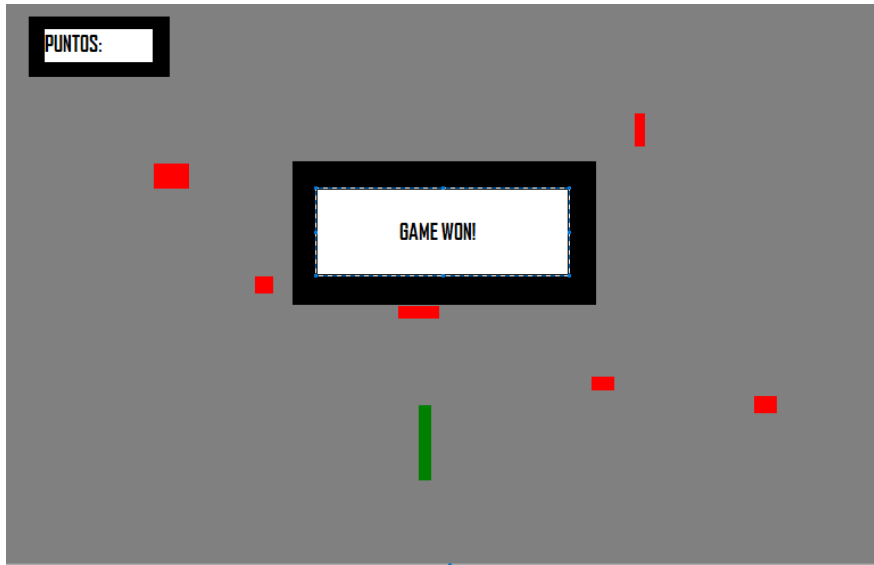


Se le agregara la cola de la serpiente en este momento.

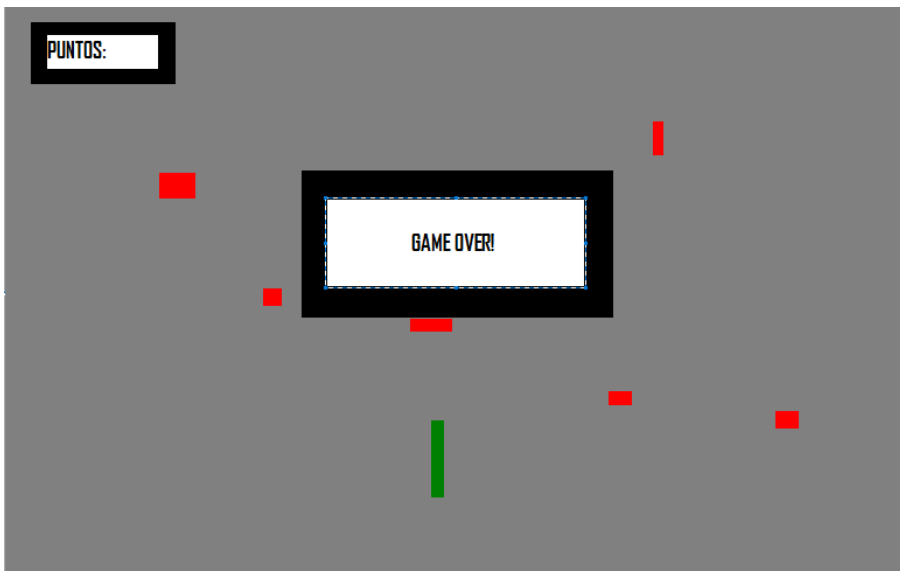


Por ahora se va a añadir la comida de la serpiente para que pueda desplazarse y subir el punteo.





Se proyectará que el juego ha acabado si la serpiente llega a un punteo de 15, y el jugador ha ganado.



Por otro lado, se proyectará que el jugador perdió el juego en caso de que la misma serpiente llegue a tocar su propio cuerpo.