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 entrego** |
| 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 |

**A picture containing text

Description automatically generatedPrototipo en Papel**

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

Graphical user interface, application

Description automatically generated with medium confidence

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

Chart

Description automatically generated with low confidence

Chart, scatter chart

Description automatically generatedSe 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.

Graphical user interface

Description automatically generated

Graphical user interface, application

Description automatically generatedSe 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.