

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO UTESA
SISTEMA CORPORATIVO



Presentado por

Marc-Edlyn Tertulien

Dan Nisset S. Jaques

Matricula

2 17 04 54

2 16 23 84

Presentado a

IVAN MENDOZA

Materia

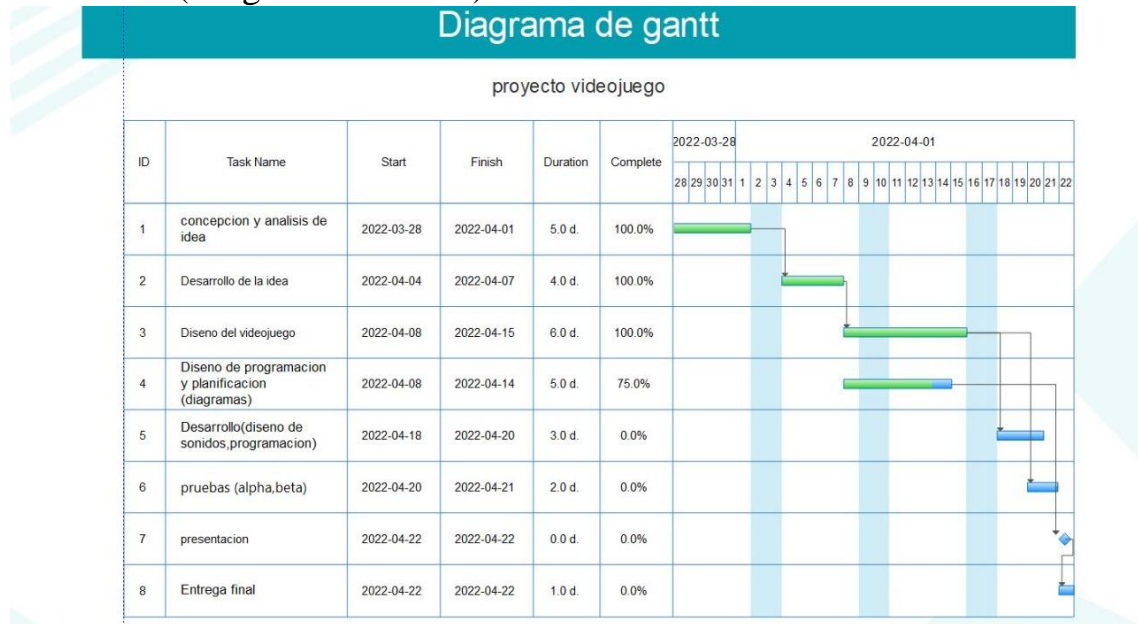
Programación de Videojuegos

SANTIAGO DE LOS CABALLEROS, R.D

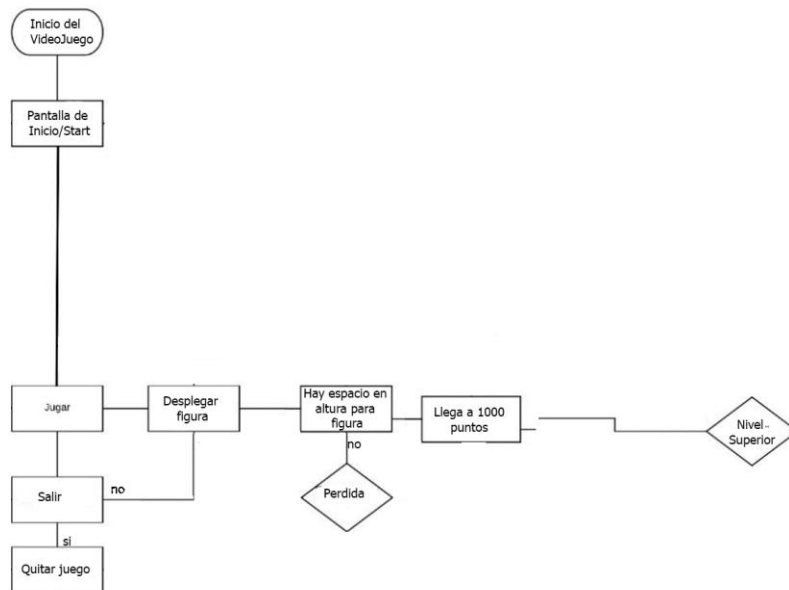
10 De Marzo, 2022

CAPÍTULO II: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN

2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)



2.2 Diagramas y Casos de Uso



2.3 Plataforma

Windows, [Pc]

2.4 Género

Videojuego de emparejar fichas, falling block puzzle game, Videojuego de estrategia

2.5 Clasificación

Es un juego que no presentará un lenguaje no apropiado o algún tipo de violencia, por lo que este puede ser jugado por personas de todas las edades, lo que lo puede colocar en la clasificación para todas las edades o E

2.6 Tipo de Animación

Animación de tipo 2D

2.7 Equipo de Trabajo

Ingenieros de audio: Dan Nisset S. Jaques
Marc-Edlyn Tertulien

Diseñadores: Marc-Edlyn Tertulien
Dan Nisset S. Jaques

Ilustradores: Marc-Edlyn Tertulien
Dan Nisset S. Jaques

Programadores: Dan Nisset S. Jaques
Marc-Edlyn Tertulien

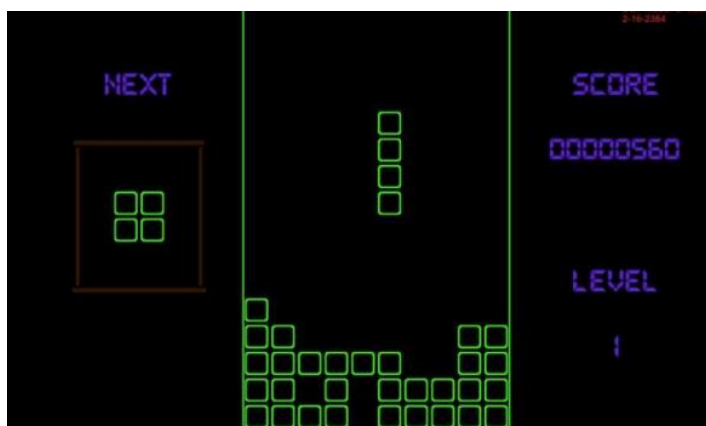
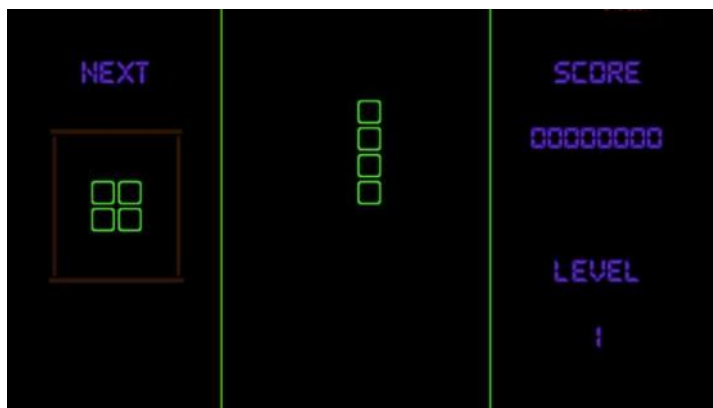
2.8 Historia

el videojuego “Tetris game” es un juego de lógica, es como otra versión del juego Tetris que fue lanzado en 1984 y fue disponible para casi cada consola de videojuegos y sistemas operativos de PC, en 2007, Tetris ocupó el segundo lugar en los 100 mejores videojuegos de todos los tiempos según IGN (Imagine Games Network) un sitio web estadounidense de videojuegos y medios de entretenimiento.

2.9 Guion

El videojuego no tiene un guion ya que no existen personajes, narrador o diálogos.

2.10 Storyboard





2.11 Personajes

Nuestro videojuego contiene objetos como las figuras geométricas que hemos entregado en el capítulo I, mientras que, no contiene personaje en verdad.

2.12 Niveles

Los niveles se colocan dentro de un mismo escenario, de una forma dinámica donde a cada 1000 puntos del jugador, se avanza en Nivel Superior, Al entrar en un nivel superior, solo hay un cambio en la altura de las figuras que están en la pantalla.

2.13 Mecánica del Juego

Se usan figuras geométricas que se componen por cuatro bloques cuadrados unidos, puede decidir la rotación de la pieza y en qué lugar debe caer.

Cuando una línea horizontal se completa, se desaparece y todas que están por encima descienden una posición y también el jugador gana puntos y a cada 1000 puntos se cambia de nivel del juego y la velocidad de las piezas aumentan.

Enlaces:

<https://github.com/Danxjac/semana10.git>

[marc-edlyn509/Cap10 \(github.com\)](#)