

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE
SANTIAGO UTESA**

Facultad de Ingeniería y
Arquitectura Carrera de
Informática



Asignatura:

Videojuegos

Tema:

Capítulo 2

Presentado a:

Iván Mendoza

Presentado por:

Marco Molina Disla 2-17-1509

Proyecto Final Documentación:

https://github.com/marco8589/Proyecto_final.git

Repositorio del juego:

<https://github.com/marco8589/juegolaberinto.git>

Juego publicado:

<https://marco8589.github.io/juegolaberinto/>

Códigos fuentes del juego:

<https://github.com/marco8589/codigolaberinto.git>

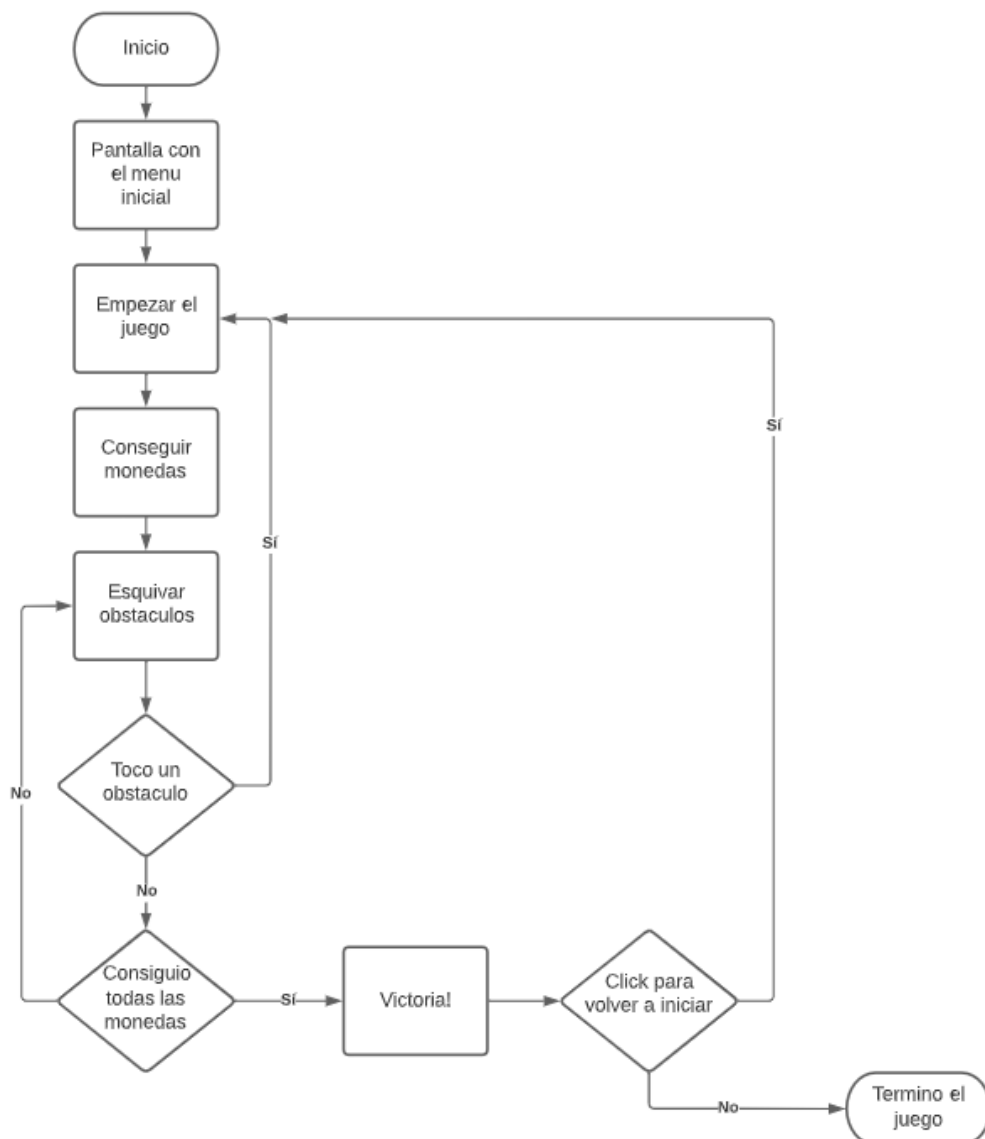
Capítulo II: Diseño e implementación.

2.1 Planificación (Diagrama de Gantt)

Proceso	ACTIVIDAD	INICIO	FINAL	ESTADO
Planificación del video juego	Creación de la plataforma.	28/03/2022	29/03/2022	
	Elección del género.	30/03/2022	30/03/2022	
	Clasificación del videojuego.	31/03/2022	31/03/2022	
	Tipo de animación a escoger.	31/03/2022	31/03/2022	
	Organización y definición de los equipos de trabajo.	01/04/2022	01/04/2022	
	Diseños	02/04/2022	05/04/2022	
Desarrollo de los escenarios y personajes	Creación del menu principal	06/04/2022	07/04/2022	
	Storyboard del contenido	08/04/2022	10/04/2022	
	Creación del personaje del jugador y la IA	11/04/2022	11/04/2022	
	Control del movimiento del personaje principal	11/04/2022	11/04/2022	
	Dirección de la cámara	11/04/2022	11/04/2022	
	Animaciones de la IA	12/04/2022	12/04/2022	
	Música del juego	12/04/2022	12/04/2022	
Documentación de los aspectos descriptivos de juego	Descripción de los requisitos del juego.	13/04/2022	13/04/2022	
	Instrucciones para el jugador.	13/04/2022	13/04/2022	
	Opciones para la gestión del juego.	14/04/2022	14/04/2022	
	Créditos.	14/04/2022	14/04/2022	
	Carteles a mostrar al finalizar el juego.	15/04/2022	15/04/2022	
	Contenido sobre las condiciones de uso del software	15/04/2022	15/04/2022	
	Versión.	16/04/2022	16/04/2022	

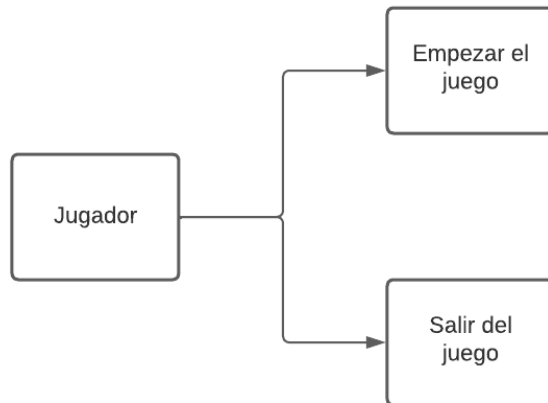
Pruebas y reportes	Pruebas de unidad	17/04/2022	19/04/2022	
	Pruebas de integración.	20/04/2022	23/04/2022	
	Fase ALPHA	24/04/2022	25/04/2022	
	Fase BETA	26/04/2022	26/04/2022	
	Documentación de los reportes con los resultados de las pruebas	26/04/2022	26/04/2022	
Lanzamiento y finalización del video juego	Lanzamientos a las diferentes tiendas de juegos.	27/04/2022	27/04/2022	
	Cierre del proyecto	28/04/2022	28/04/2022	

2.2 Diagramas y Casos de Uso

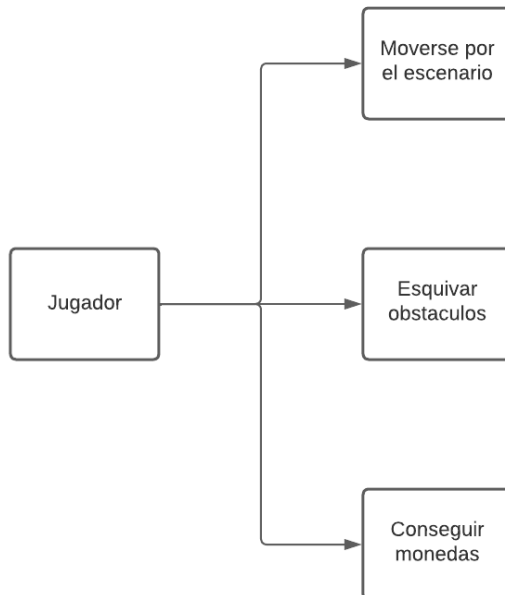


Casos de usos

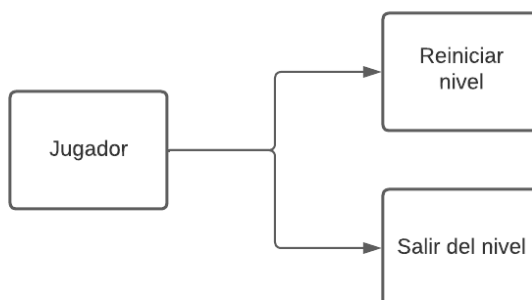
- Menu principal



- Dentro del juego



- Juego finalizado



2.3 Plataforma

El videojuego esta desarrollado para la plataforma de PC.

2.4 Género

El Genero del presente videojuego es Arcade.

2.5 Clasificación

Está clasificado para todo público(T).

2.6 Tipo de Animación

La animación utilizada es 2D.

2.7 Equipo de Trabajo

- Encargado del proyecto: Marco Molina
- Diseñador: Jose Peña.
- Programador: Ana Molina.
- Animador: Jose Eduardo.
- Audio: Yohanna Montan.

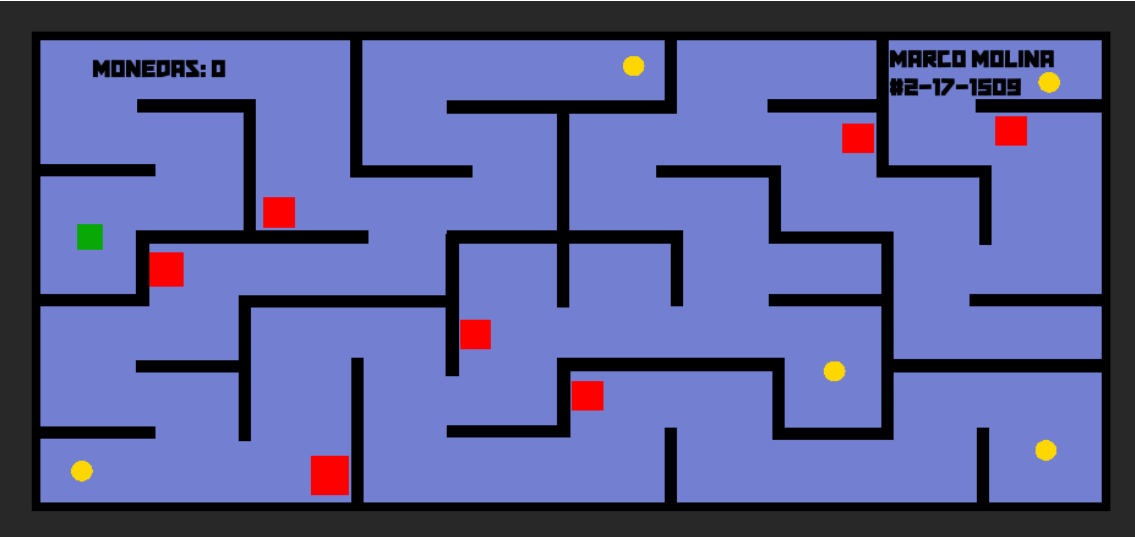
2.8 Historia

Nuestro personaje se encuentra atrapado en un laberinto en el cual debe conseguir todas las monedas dispersas en él, esquivando a todos los enemigos u obstáculos que estarán en su camino para que así al recolectar todas las monedas este logre superar el laberinto y así ganar.

2.9 Guion

A medida que se van recolectando monedas, nuestro personaje se encontrara con enemigos mucho más difíciles de superar, de modo que cuando las consiga todas ganara el nivel.

2.10 Storyboard



2.11 Personajes

Jugador principal



Enemigos



2.12 Niveles

El juego solo contiene un nivel.

2.13 Mecánica del Juego

Superar a todos los enemigos y obstáculos para conseguir todas las monedas y ganar.