

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE
SANTIAGO UTESA**

Facultad de Ingeniería y
Arquitectura Carrera de
Informática



Asignatura:

Algoritmos Paralelos

Tema:

Tarea 10

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/>

INTRODUCCION

En el actual trabajo desarrollaremos la documentación de un videojuego del tipo Arcade donde habrá que superar distintos obstáculos y obtener monedas hasta ganarlas, de modo que se documentará todo el proceso de creación.

CAPITULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

1.1 Descripción

El juego a mostrar llamado Laberinto es un juego del tipo arcade, el cual se trata de superar el laberinto tomando todas las monedas en el escenario y así mismo esquivando los diferentes obstáculos en movimiento.

1.2 Motivación

1.2.1 Originalidad

La idea surge de los distintos videojuegos de laberintos que existen en el mercado de forma gratuita, pero agregándole obstáculos y recoger todas las monedas del mapa. Estos tipos de videojuegos en su momento tuvieron una gran audiencia, pero con el tiempo pocas personas les interesaba, de forma que este se realizo para agregarle otros objetivos más interactivos.

1.2.2 Estado del arte

Este busca entretener a los usuarios con sus diferentes formas intuitivas a lo largo de la historia del videojuego.

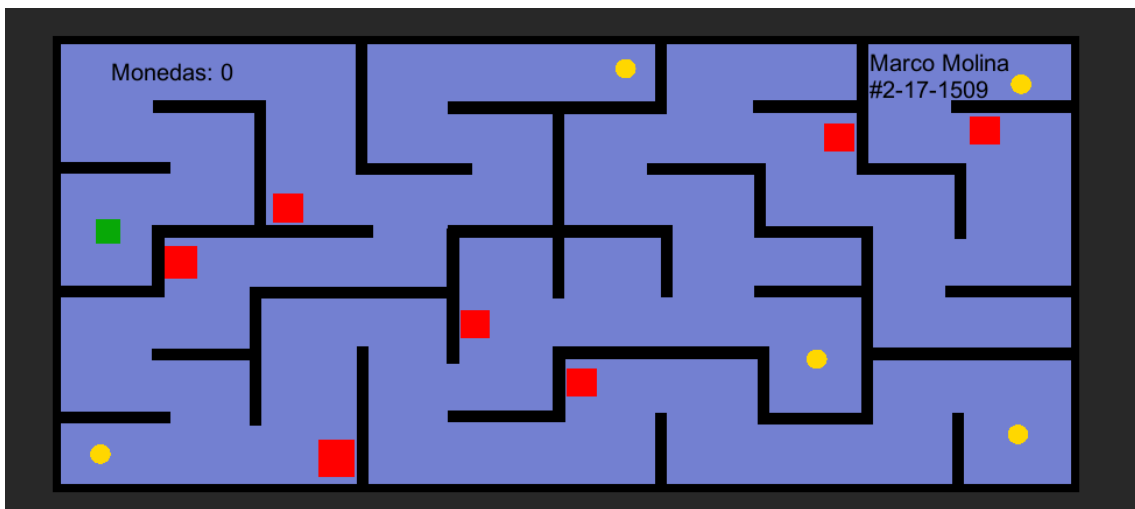
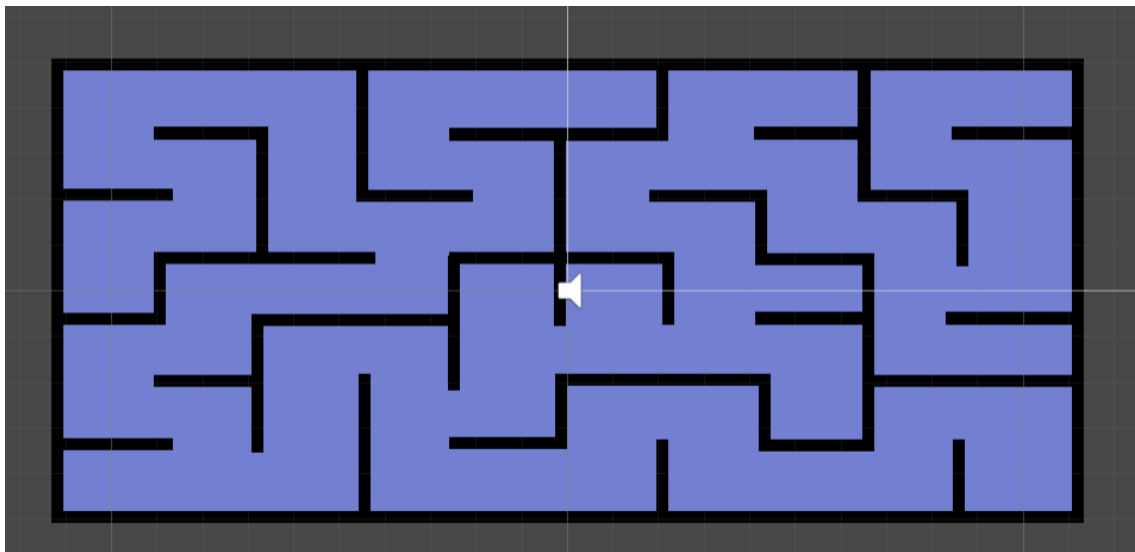
1.3 Objetivo general

El objetivo principal del juego es cruzar el laberinto obteniendo las monedas dispersas a lo largo del mapa, esquivando obstáculos para lograr la victoria.

1.4 Objetivos específicos

- Conseguir las monedas.
- Esquivar obstáculos.
- Superar el laberinto.

1.5 Escenario



1.6 Contenidos

Se presentará un videojuego 2d arcade de laberintos en el cual el jugador tendrá que superarlo obteniendo las monedas y evitándolos los distintos obstáculos que si los toca se reiniciara el nivel, de modo que si obtiene todas las monedas este ganara. Se usará una música desde el inicio del juego hasta el final.

1.7 Metodología

Cada moneda estará en un punto diferente del mapa, donde aumentara la dificultad en cada uno de ellas, el juego se iniciará desde que se cargue y finalizará al recoger todas las monedas del mapa.

1.8 Arquitectura de la aplicación

El juego va dirigido a las PC con un navegador compatible con unity, ya sea Google Chrome, Microsoft Edge, Mozilla Firefox, etc. El videojuego se baso en esta plataforma ya que es bastante fácil de desarrollar en este habiendo y en donde el rendimiento es mucho mayor, no se van a requerir ningún tipo de licencia ni suscripción y todo tipo de persona puede jugarlo si tiene uno de estos navegadores en su PC.

1.9 Herramientas de desarrollo

Las herramientas a utilizar para el desarrollo son: Unity y Visual Studio.