

Las pautas para rediseñar el juego “Tennis for Two” son las siguientes:

- El juego debe tener un nombre. Título
TennisForTwo-HeadShot adapted
- Las reglas deben ser escritas, (escribirlas brevemente en un procesador de texto)
 - a. - Cuando la pelota toca el arco contrario (Ya sea impulsada por el jugador o por el contrario) es punto para el jugador.
 - b. - Cada vez que un jugador toque la pelota será impulsada hacia el otro lado de la red.
 - c. - La partida dura 60 segundos, el jugador que mas puntos hace en ese tiempo, será el ganador.
 - d. - La partida puede ser Reiniciada en cualquier momento presionando la tecla R, esta acción provocará que se pierda el estado actual.
- Elementos del juego (reconocer cuales elementos intervienen, personaje, tiempo, escenario, etc.)
 - a. Personaje 1 - (Perro)
 - b. Personaje 2 - (Monstruo)
 - c. Pelota
 - d. Arco personaje 1
 - e. Arco personaje 2
 - f. Timer
 - g. Puntos personaje 1
 - h. Puntos personaje 2
- Sin restricciones en los elementos de juego (se puede repensar estética, reglas etc)
 - a. Se rediseño el juego agregando:
 - b. Arcos para manejar puntuación y definir un ganador
 - c. Se agrego un timer para que las partidas no sean eternas
 - d. Se respeta la jugabilidad del juego original.
- Descripción de la experiencia que se desea generar jugando el juego (vertigo, diversion, competencia?)
 - a. Se desea lograr una mezcla entre diversión y competencia. Es un juego sencillo que no requiere de estrategias, solo caminar, saltar y pegarle a una pelota con la intension de que entre en el arco contrario.
- Si es un juego de aprendizaje, ¿funcionó? Secundariamente analizar si el juego es divertido: ¿a la gente le gusta jugar? ¿eso? Finalmente, si desarrollaras otro juego, ¿qué harías diferente? Link de acceso al juego
 - a. <https://flowlab.io/game/view/1404450>