**ho INTRODUCCIÓN**

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

* 1. **Descripción**

Es un videojuego 2D de mundo infinito, su funcionamiento consiste en mantener volando a un pequeño pájaro pixelado y en tratar de superar obstáculos para así conseguir puntuaciones al atravesar los obstáculos, requiriendo de una gran concentración y habilidad.

**1.2 Motivación**

**1.2.1 Originalidad de la idea**

**1.2.2 Estado del Arte**

**1.3 Objetivo general**

Crear un Flappy Bird parecido al original, pero con ciertos cambios que hagan que el videojuego no sea tan estresante como el original, agregando diferentes escenarios, sonidos y otras cosas más.

**1.4 Objetivos específicos**

Crear un ambiente en el que los usuarios puedan votar el estrés y competir con sus amigos de forma divertida y variada.

**1.5 Escenario**

Normalmente ya conocemos el escenario principal del videojuego, por lo tanto, añadiremos dos escenarios diferentes para evitar la monotonía.

Más adelante se presentarán cuáles son.

**1.6 Contenidos**

Obstáculos

Mundo infinito

Puntuación

Habilidades del personaje

**1.7 Metodología**

**1.8 Arquitectura de la aplicación**

**1.9 Herramientas de desarrollo**