| **Project Design Document** | | *mm/dd/yyyy*  Omar A | | --- | |
| --- | --- | --- |

| **Project Concept** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** **Player Control** |  | You control a   | *Pesona* | | --- | | in this   | *top Down* | game | | --- | --- | |
|  | where   | *Arrow keys* | | --- | | makes the player   | *Moverse por toda la pantalla en cualquier dirección* | | --- | |

| **2** **Basic**  **Gameplay** |  | During the game,   | *Monstruos* | appear | | --- | --- | | from   | *Cualquier dirección de la pantalla* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | and the goal of the game is to   | *Sobrevivir a las oleadas de monstruos atacando a los monstruos con las armas que irán apareciendo de forma aleatoria al matar ciertos monstruos y dependiendo de la cantidad de monstruos destruidos se ganara dinero para comprar mejoras, vida ,etc.* | | --- | | |

| **3** **Sound**  **& Effects** |  | There will be sound effects   | *Sonidos de quejido o gruñidos cuando aparece un monstruo, sonido de golpe cuando atacas un monstruo, sonido al aparecer una arma,* | | | --- | --- | | and particle effects   | *Cuando te ataca un monstruo se oirá un grito de dolor.* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | [*optional*] There will also be   | *description of any other expected special effects or animation in the project.* | | | --- | --- | | |

| **4** **Gameplay**  **Mechanics** |  | As the game progresses,   | *Aparecerán diversos monstruos más rápidos o resistentes y el personaje irá subiendo de nivel aumentando sus características de fuerza, velocidad y vida.* | | | --- | --- | | making it   | *El juego se hará mucho más difícil conforme avance el juego.* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | [*optional*] There will also be   | *En ciertas rondas aparecerá después de cumplir con ciertos requisitos un hombre con armas especiales, que al matarlo restaurara la vida y armas especiales.* | | | --- | --- | | |

| **5** **User**  **Interface** |  | The   | *PuntosDeVida/Dinero/Nivel* | | --- | | will   | *PuntosDeVida:Incrementara/Decrementara*  *Dinero:Incrementara/Decrementara.*  *Nivel:Aumentara* | | --- | | whenever   | *PuntosDeVida:Usar Posiciones de Vida/Decrementara al ser atacado.*  *Dinero:Incrementara al matar monstruos y pasar un nivel/Decrementara al perder un nivel o comprar algun item.*  *Nivel:Aumentara al matar mosntruos o pasar un nivel.* | | | --- | --- | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | At the start of the game, the title   | *Sobrevive a la noche* | will appear | | --- | --- | | | and the game will end when   | *Los puntos de vida llegan a 0* | | | --- | --- | |

| **6** **Other Features** |  | | *Ninguno* | | | --- | --- | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |

# **Project Timeline**

| **Milestone** | **Description** | **Due** |
| --- | --- | --- |
| **#1** | | * *Creación de proyecto, Configuración de vista o cámara principal con los objetos de jugabilidad primitivos.(Personaje, monstruos, armas)* | | --- | | | *10/12* | | --- | |
| **#2** | | * *El jugador se puede mover en todas direcciones dentro del área de juego y este no puede abandonar dicha área.* | | --- | | | *10/12* | | --- | |
| **#3** | | * *Aparecen monstruos de cualquier dirección y del suelo.* * *Cuando el jugador colisionó con un monstruo este rebota.* * *Cuando el jugador ataca un monstruo este es destruido o rebota..* * *Cuando un jugador colisionó con un arma esta es tomada.* * *Al destruir un monstruo se genera un cálculo para aparecer un arma aleatoria.* | | --- | | | *10/24* | | --- | |
| **#4** | | * *Se genera interfaz de usuario(Barra de vida, Dinero, nivel de jugador, barra de experiencia).* * *Al subir de nivel, disminuir/aumentar vida o disminuir/aumentar dinero se muestran cambios en la interfaz de usuario.* | | --- | | | *11/01* | | --- | |
| **#5** | | * *Implementación de efectos de sonido* | | --- | | | *11/12* | | --- | |
| **Backlog** | |  | | --- | | | *mm/dd* | | --- | |

# **Project Sketch**