Universidad Politécnica de Victoria

Proyecto final

Abril 16,2017

Manual Técnico

Paola Guadalupe Herrera Quiroz 1730413

Oscar Francisco Flores Gallegos 1730138

Contenido

[Introducción 1](#_Toc329767337)

[Interfaz 1](#_Toc329767338)

[Portada 1](#_Toc329767339)

[Multijugador 1](#_Toc329767340)

[Creación de las piezas 1](#_Toc329767341)

[Colisiones 1](#_Toc329767342)

[Validación 1](#_Toc329767343)

[Conexión P2P 1](#_Toc329767337)

[Resultados 1](#_Toc329767338)

[Conclusión 1](#_Toc329767339)

# Introducción

Este es el manual técnico referente al proyecto final de la unidad número 2, de la materia de Herramientas Multimedia, impartida por el maestro Mario Humberto Rodríguez Chávez. El proyecto consta de 4 partes, elaborar el juego de Tetris sobre la herramienta que hemos estado utilizando que es Action Script de Flash, un diagrama de flujo en el cual se organicen los tiempos dado a cada parte de la elaboración del juego, agregar el juego a la recopilación de evidencias que habíamos elaborado anteriormente, y este mismo manual técnico, que es acerca del desarrollo del juego, de cómo se programó y cómo se hace funcionar.

# Interfaz

# Portada

# Multijugador

# Creación de las piezas

# Colisiones

# Validación

# Conexión P2P

# Resultados

# Conclusión

A lo largo del plazo que se nos dio para la creación, diseño y programación de este proyecto, fuimos descubriendo y aprendiendo cosas que previamente desconocíamos. Probablemente se habían escuchado algunos términos que necesitamos, pero en realidad no estábamos familiarizados con muchos, algunos o la mayoría de ellos. Se trató de investigar por nuestra cuenta, trabajar en equipo y no dejarlo todo para los últimos días, lo cual no era posible ya que se realizaron videos documentando el avance diario y el tiempo invertido al juego. El manual técnico es de gran ayuda para poder entender el cómo de nuestras líneas de código, en él se va explicando el desarrollo de una manera más general, ya que dentro del mismo código se fueron documentando cada una de las funciones y variables utilizadas. Todo esto para el posible mejoramiento del mismo.