



Restricciones técnicas y de negocio

Proyecto Final

Tercer Parcial

Carlos Antonio Ortiz Marroquín

000038210

Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo de Videojuegos y Medios Interactivos

Sexto Semestre

Ingeniería de Software

Jenny Grizel Cercero Luna

Blvd. Bernardo Quintana Arriola 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Sábado 16 de Agosto del 2025

Técnicas

- Plataforma: **Web** (HTML5 Canvas, **Phaser 3**).
- Sin backend obligatorio; todo local (opcional guardar toggles en localStorage).
- Resolución objetivo: 1920×1080 (escala responsiva simple).
- Grilla fija (ej. 31×13), celda 128 px; S/G no reemplazables.
- **Límite de bloques simultáneos** (p.ej. 200) para rendimiento.
- Assets: PNG para sprites, **OGG/MP3/M4A** para audio.
- Caps numéricos estrictos (p.ej. 1e12) en operadores tetración/pentación.

Negocio

- Distribución gratuita; **sin micro-pagos**, anuncios mínimos/no invasivos.
- Contenido apto 13+; sin recopilación de datos personales.
- Licencias de fuentes/audio/arte deben permitir uso comercial gratuito.