

Documento de diseño del proyecto

30/09/2022
Rodríguez Flores Raúl Alberto

Concepto del proyecto

1 Control del jugador	Usted controla una	en este
	Gato	Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha juego
	Dónde	hace que el jugador
	Flecha de teclado	Se mueva a través del mapa
2 Básico Jugabilidad	Durante el juego,	De
	Comida que aparecerán en el mapa	Aparecer Toda la pantalla
	y el objetivo del juego es	
	Comer toda la comida que aparezca	
3 Sonido & Efectos	Habrán efectos de sonido	y efectos de partículas
	tendrá efectos de sonido cuando haga el gato coma su comida	Una canción cuando no alcance a comer algún alimento y este será destruido
	[opcional] También habrá	
	descripción de cualquier otro efecto especial o animación esperada en el proyecto.	
4 Jugabilidad Mecánica	A medida que avanza el juego,	haciéndolo
	Los alimentos aparecerán más rápido y desaparecerán mas rápido	Mayor dificultad en cada nivel
	[opcional] También habrá	
	descripción de cualquier otra mecánica de juego y su efecto en el juego.	

5 Usuario Interfaz	El	será	cuando quiera
	Vidas	aumentar/disminuir	Si el gato no come algún alimento, este desaparecerá y por no comer 10 alimentos el gato recibirá daño
6 Otras características	Al comienzo del juego, el título	y el juego terminará cuando	
	Tiene hambre	aparecerá	Supere los 10 niveles o pierda toda la vida
	Habrá mas oportunidades ya que al comer 50 alimentos te dará mas vida.		

Cronograma del proyecto

Hito	Descripción	Pendiente
#1	Diseñar el gato, los escenarios de cada nivel, así como items (alimentos) que podrían aparecer	9/10
#2	Desarrollar el primer nivel hasta el cuarto nivel	10/1
#3	Desarrollar el quinto nivel hasta el octavo nivel	10/15
#4	Desarrollar el noveno nivel hasta el decimo nivel	10/30
#5	Pruebas	10/5
Cartera de pedidos	Tener revisiones dos veces a la semana	

Boceto del proyecto

