Juego de las sillas:

el juego inicia con un determinada cantidad de jugadores y estos jugadores(n) y hay una silla menos que los jugadores(s = n-1) cada ronda se elimina a un jugador ya que no hay silla para el (n = n-1), todo esto ocurre cuando esta sonando musica la cual hay momentos en la que suena más bajo o más alto esto es lo que hace más atractivo el juego una vez para la música se detienen los jugadores:

Retos / Puntos importantes:

* Rondas(tiempo aleatorio)
* Sillas y jugadores variantes
* Musica(Ritmo de la música aleatoria)
* Quien controla la música

Interpretación lógica

* se verá desde una perspectiva vertical
* el tablero estará en forma vertical portrait



* el movimiento de los jugadores sera automatico



* La velocidad del movimiento se manejara de la siguiente forma



* los jugadores se pueden empujar unos a otros

Prioridades de desarrollo

1. crear objetos : esto implica que se comporten como los objetos que son (con su respectiva gravedad)

* jugadores
* sillas

2. movimiento de jugadores: velocidad de movimiento, interacción con otros jugadores

3. sentarse: este tiene que ser un movimiento involuntario meramente programado