**INTRODUCCIÓN**

**CAPÍTULO I: VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

* 1. Descripción
  2. Subido por starling

1.2 Motivación

1.2.1 Originalidad de la idea

La idea surgió luego de ver diferentes tipos de juegos de desplazamiento horizontal.

Se nos ocurrió crear un videojuego que tratase de una burbuja que va en dirección del viento y debe esquivar los distintos obstáculos que irán apareciendo durante su recorrido como pueden ser hojas, aves, fundas plásticas y demás objetos que puedan encontrarse en el aire.

1.2.2 Estado del Arte

**¿Qué problemas se han investigado?**

La adicción al juego

**¿Cómo se definieron esos problemas?**

Como una enfermedad que causa en el jugador la necesidad incontrolable de jugar de forma compulsiva a videojuegos.

**¿Qué evidencias empíricas y metodológicas se utilizaron?**

Un estudio ha encontrado que alrededor del 90% de los jugadores no jugaban de una manera que fuera perjudicial o causara consecuencias negativas a largo plazo.

"El objetivo de este estudio en particular es examinar el impacto a largo plazo de tener una relación particular con los videojuegos y lo que le hace a una persona a lo largo del tiempo", señala a Neuroscience News Sarah Coyne, profesora de vida familiar en la Universidad Brigham Young (Estados Unidos) y autora principal de la investigación.

"Para ver el impacto, examinamos las trayectorias patológicas a lo largo de seis años, desde la adolescencia temprana hasta la edad adulta".

**¿Cuál es el producto de las investigaciones?**

Hay una minoría considerable que son verdaderamente adictos a los videojuegos y sufren síntomas de adicción con el tiempo.

El 72% de los adolescentes tuvieron síntomas de adicción bajos a lo largo de los seis años, otro 18% comenzaron con síntomas moderados que no cambiaron con el tiempo, y sólo el diez por ciento de los adolescentes mostraron niveles crecientes de síntomas patológicos del juego a lo largo del estudio.

1.3 Objetivo general

Hacer un videojuego que lleve al jugador a seguir algo que no es común en la vida real, como lo es seguir el recorrido de una burbuja.

1.4 Objetivos específicos

Crear un videojuego diferente

Crear un videojuego intuitivo

Crear un videojuego ejecutable desde PC e internet

1.5 Escenario

1.6 Contenidos

* El videojuego contiene Sonidos como música y sonidos de burbuja explotando al ser tocada por los demás objetos.
* Sonido de aves
* Animaciones básicas de algunos objetos
* Fondo dinámico
* Sprite para cada objeto que compone el juego
* Contador de puntuación

1.7 Metodología

El jugador deberá controlar la burbuja utilizando las teclas de dirección del teclado para conseguir esquivar los obstáculos haciendo que la burbuja baje o suba.

1.8 Arquitectura de la aplicación

1.9 Herramientas de desarrollo

Unity

Visual Studio Code

Adobe Ilustrator