**INTRODUCCIÓN**

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

**1.2.1 Originalidad de la idea**

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

Se nos ocurrió crear un videojuego que tratase de avión que va sobrevolando el cielo y debe esquivar los distintos obstáculos que irán apareciendo durante su recorrido.

**1.2.2 Estado del Arte**

Hoy en día casi cualquier persona puede crear un videojuego debido al gran avance de la tecnología y la liberación de grandes motores de videojuego gratuitos para que todo aquel que tenga interés en este campo pueda desarrollar sus habilidades.

Actualmente contamos con motores para el desarrollo de videojuegos como Unreal Engine y Unity que nos dan la posibilidad de trabajar con estas herramientas de forma gratuita.

Existen 3 tipos de empresas (Por decirlo de alguna forma) que se encargan del desarrollo o creación de videojuegos:

- Las Empresas oficiales.

- Las Empresas independientes (Indies).

- Las Personas amateurs.

**1.3 Objetivo general**

Hacer un videojuego simple para entretener a cualquiera, para los jugadores casuales, en el que estos liberen el estrés que puede ocasionar la rutina laboral, la cotidianidad del hogar, los problemas personales, familiares y sociales.

**1.4 Objetivos específicos**

Crear un videojuego en 2D

Crear un videojuego diferente

Crear un videojuego intuitivo

Crear un videojuego ejecutable desde PC e internet

**1.6 Contenidos**

* Música de fondo
* Sonido de aves
* Sonido al interactuar con botones
* Sprite para cada objeto que compone el juego
* Contador de puntuación
* Menú principal

**1.7 Metodología**

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

**1.9 Herramientas de desarrollo**

Unity

Visual Studio Code

Adobe Ilustrator