**Universidad Tecnológica de Santiago, UTESA**

**Sistema Corporativo**

**Facultad de Ingeniería y Arquitectura**

**Carrera Informática**



**FLAPPY BIRD**

**Presentado a:**

**Ivan Mendoza**

**Presentado por:**

**Sugeiri Torres 1-16-0736**

**Dinnibel Azcona 1-16-0788**

**Victor Taveras**

**25 de Noviembre de 2020**

**Santiago de los Caballeros, República Dominicana**

**CAPÍTULO I:**

**VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO**

* 1. **Descripción**

Flappy Bird es un juego para entretenimiento también considerado como un juego de acción en el cual un personaje debe ir atravesado obstáculos sin chocar contra ellos..

**1.2 Motivación**

**1.2.1 Originalidad de la idea**

**1.2.2 Estado del Arte**

**1.3 Objetivo general**

El principal objetivo del juego es atravesar la mayor cantidad de obstáculos posibles.

**1.4 Objetivos específicos**

* Conseguir monedas
* Adquirir otras skin
* Adquirir otros personajes
* Superar su propio puntaje

**1.5 Escenario**

**1.6 Contenidos**

Se presentara un video juego 2d de plataforma de acción en el cual el personaje ira volando a través de tubos evitando chocar contra ellos y tomando las monedas que se encontraran en medio. Al adquirir cierta cantidad de monedas podrán canjearlas en la tienda por skin para el personaje o por niveles.

Se utilizara un sonido de inicio hasta que el jugador empiece a moverse, al adquirir monedas se utilizara otro sonido y al perder o chocar sonara otro.

**1.7 Metodología**

**1.8 Arquitectura de la aplicación**

El video juego esta destinado para desktop con el sistema operativo Windows.

**1.9 Herramientas de desarrollo**

Utilizaremos Unity, Visual Studio y Visual Studio Code.