**Universidad Tecnológica de Santiago, UTESA**

**Sistema Corporativo**

**Facultad de Ingeniería y Arquitectura**

**Carrera Informática**



**FLAPPY BIRD**

**Presentado a:**

**Iván Mendoza**

**Presentado por:**

**Sugeiri Torres 1-16-0736**

**Dinnibel Azcona 1-16-0788**

**Victor Taveras 1-17-1007**

**09 de Diciembre de 2020**

**Santiago de los Caballeros, República Dominicana**

**CAPITULO IV:**

**PUBLICACIÓN**

**CAPITULO II:**

**DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN**

**CAPÍTULO IV:**

**PUBLICACIÓN**

* 1. **Requisitos de la instalación**

**Sistema Operativo:** Windows 8 o Superior

**Archivos y Carpetas:**

- Flappy Bird\_Data

- UnityCrashHandler32.exe

- UnityCrashHandler64.exe

- UnityPlayer.dll

- MonoBleedingEdge

- Flappy Bird.exe

* 1. **Instrucciones de Uso**
* Para controlar el personaje del juego en cada nivel, se deberá tocar la pantalla con el click izquierdo o la barra espaciadora.
* Para volver al menú luego de perder se da click en el icono de la casita.
* Para desbloquear un nivel se da click sobre el que se desea desbloquear y se selecciona si en la pantalla de confirmación. El menú esta de forma horizontal, para ir viendo los demás niveles solo hay que desplazar con el mouse hacia la derecha o izquierda.
  1. **Bugs**

A momento de la entrega del videojuego no hemos encontrado algún bug dentro de el, nos encargados de resolver cualquier anomalía del videojuego antes de la entrega.

* 1. **Proyección a futuro**

En un futuro el juego sera distribuido en diferentes plataformas digitales como Microsoft Store. Así como en plataformas para smartphones mediante las stores correspondiente. Tomando en cuenta que para smartphones se deberán adaptar las pantallas.

* 1. **Presupuesto**

Ver Excel Presupuesto.

* 1. **Análisis de Mercado**
  2. **Viabilidad**