



Universidad Autónoma de Baja California  
Facultad de Ingeniería, Arquitectura y Diseño



## **Ingeniería en Software y Tecnologías Emergentes.**

Juego Lúdico

Materia: Programacion Estructurada

Profesora: Pedro Nuñez Yepiz

Alumnos: Diego Quiros 372688

Ivan Hernandez 373077

Fecha: 13/11/2023

**Resumen:**

Este juego de competencia busca tanto reforzar temas como las matemáticas así como otros ámbitos de lenguaje como lo son conceptos de palabras y temas históricos. A través de diversos niveles con dificultades cada vez mayor. Los temas van a estar dispersos en los tres ámbitos que se buscan abordar, que son las matemáticas conceptos e historia. Estará dirigido hacia niños de 5-6 año de primaria, de una edad aproximada de 11-12 años.

**Objetivos del juego:**

- Reforzar operaciones matemáticas y velocidad de resolución de operaciones básicas.
- Divertirse y fomentar la competitividad desde temprana edad involucrando temas educativos.

**Contenido y mecánicas del juego:**

1. Este juego consiste en una carrera a contratiempo en la que tú compites contigo mismo en un lapso determinado de tiempo, con preguntas de diferentes niveles de dificultad mostradas aleatoriamente. Dependiendo de la dificultad de la pregunta que acertaste incrementa el avance que tengas en la carrera. El juego será en cámara cenital.
2. Programación: se va a programar en lenguaje C usando diferentes librerías como Raylib para la interfaz gráfica.
3. pruebas y ajustes: se realizarán diferentes pruebas y ajustes para el mejor manejo del juego.
4. En forma de recompensas se manejan puntos en base al avance que tengas en cada intento para comprar nuevos autos con diferentes diseños, esto para que el carro sea un poco más estético y se vea mejor en la carrera que dependerá del conocimiento y velocidad.

Pantallas ejemplo

Este es un ejemplo de los carros que se podrán comprar



Estos son diferentes diseños que se podrán adquirir también, unos más exclusivos que otros.

