

### Watch\_Dogs:

- Desarrollado por Ubisoft Montreal y publicado por Ubisoft.
- Género: Acción y aventura
- Plataforma: PC
- Tipo de input: Mouse y teclado



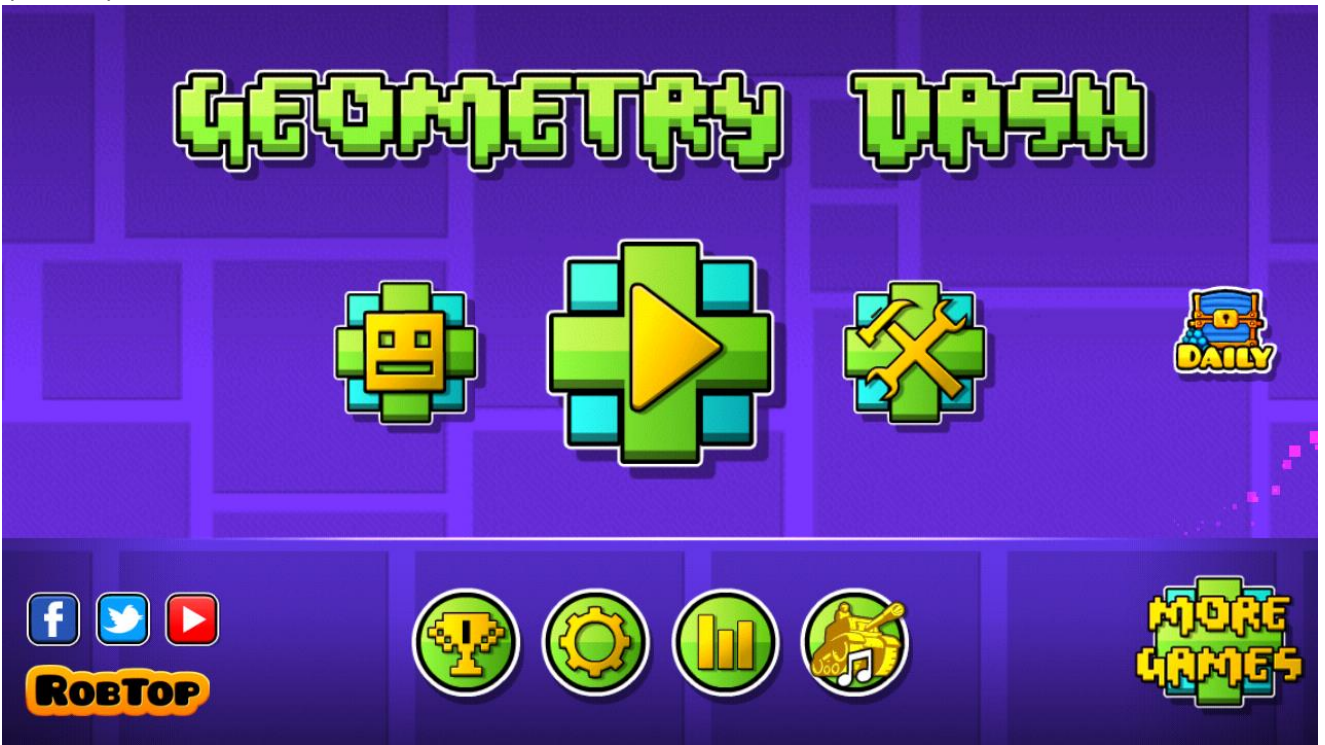
### NBA 2K18:

- Desarrollado por Visual Concepts y publicado por 2K Sports.
- Género: Simulación de deporte.
- Plataforma: Play Station 4.
- Tipo de input: control.



## Geometry Dash:

- Desarrollado por Robert Topala y publicado por RobTop Games.
- Género: Plataformas.
- Plataforma: Móvil (Android y IOS).
- Tipo de input: Pantalla Tactil.



Las diferencias entre las interfaces gráficas, se debe más que todo a los controles que estos juegos utilizan, por ejemplo en Watch\_Dogs cada una de las opciones dentro del juego están asignadas a una tecla del teclado, al igual para apuntar se utiliza el mouse, a diferencia de NBA2K18 se utiliza un control para moverse, por lo tanto se utiliza un joy stick en lugar de las teclas del teclado para moverse. Totalmente diferente en Geometry Dash al tener solo como input la pantalla táctil, todo se maneja con gestos y toques en la pantalla algo que no es posible en la PC o en alguna consola de videojuegos.

Respecto a los controles la mayor diferencia entre los tres es la cantidad de información que se puede ingresar, por ejemplo el teclado de una computadora tiene mas botones que el control de una consola, y en un dispositivo móvil solo se tienen como input la pantalla táctil, sin embargo pueden haber una infinidad de gestos diferentes que sean diferentes acciones dentro de un juego.

### Ideas para un juego:

1. Hoop Challenge: Juego en donde se realizan tiros hacia una canasta con el objetivo de encestar la mayor cantidad de puntos posibles.
- 2.