Miguel Angel Serna Montoya

Wanerge Almanza Velásquez

**PROPUESTA**

**Descripción:**

PixHell será un videojuego de rol y acción en el que encarnaremos a un guerrero que estrella su nave espacial en un mundo desconocido en el que tendrá que enfrentarse con sus armas a toda clase de enemigos demoniacos para lograr sobrevivir.

**Motivación:**

Lo que más nos motiva a nosotros dos (que somos fans de videojuegos) es adquirir ese conocimiento, saber qué es lo que está pasando cuando estemos jugando, reconocer que cosas que veíamos simples en algunos videojuegos llevan mucho trabajo y también alimentar esa fantasía ambiciosa de trabajar algún día en un proyecto de videojuego grande.

**Objetivos:**

-Adquirir destreza en el modelamiento gráfico.

-Adquirir conocimientos de desarrollo de videojuegos.

-Conocer mejor el funcionamiento de la memoria dinámica

-Aprender a utilizar mejor y de manera eficiente las clases

**Metodología:**

Nosotros empleamos un orden antes de empezar a trabajar en el proyecto cada día, miramos que es lo que tenemos que lograr y nos proponemos una meta por día. Nos repartimos las tareas, y usualmente llevamos jornadas intensivas de 8 horas o más.