

## UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE SANTIAGO (UTESA) SISTEMA CORPORATIVO

# Facultad de Arquitectura e Ingeniería, carrera de Ingeniería en Sistemas Computacionales



Programación de Videojuegos

Capítulo 2- Proyecto Final

#### Presentado a:

Iván Mendoza

#### Presentado por:

Wilber Salcedo Mata
Robert Junior Álvarez
Jerinel Mendoza

1-18-0414
2-16-0738
1-17-0996

7 de diciembre del 2022 Santiago de los Caballeros, República Dominicana.

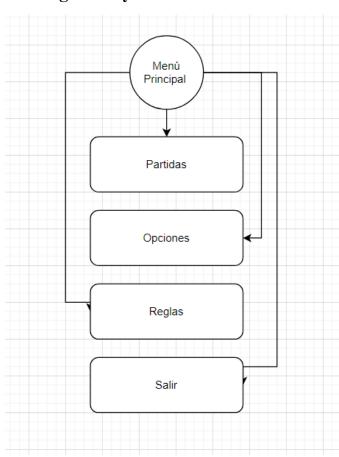


## 2.1 Planificación (Diagrama de Gantt) - (Más calidad en Github)

## Solo Cartas Game

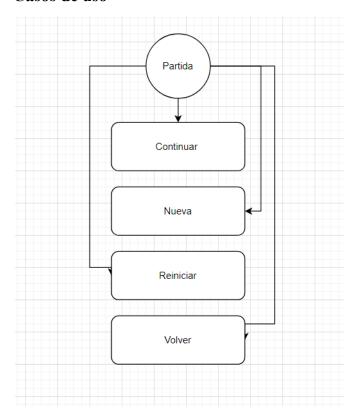
Jerinel Mendoza, Wilber Salcedo, Robert Álvarez					Periodo resaltado	1
ACTIVIDAD	INICIO DEL PLAN	DURACIÓN DEL PLAN	INICIO REAL	DURACIÓN REAL	PORCENTAJE COMPLETADO	PERIODOS  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35
Desarrollo de idea, y seleccion	1	5	1	4	100%	
Diseño de escenarios y utilidades Programación de	1	6	1	6	87%	
mecánicas de Juego	2	4	2	10	48%	
Testing y prototipos	4	8	4	6	10%	
Publicación	4	2	4	8	0%	

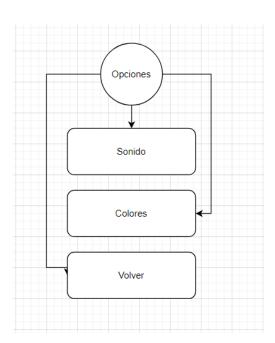
## 2.2 Diagramas y Casos de Uso



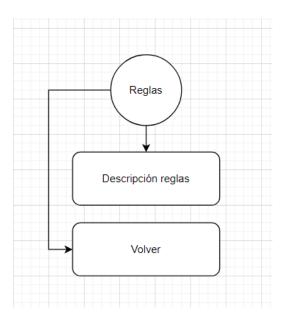


### - Casos de uso









#### 2.3 Plataforma

Este juego será desarrollado exclusivamente para PC por los momentos.

#### 2.4 Género

Juego de paciencia. Es un género de juegos de cartas cuya característica común es que el objetivo es colocar las cartas en un orden sistemático o, en algunos casos, emparejarlas en orden.)