

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 1-18-0414

Robert Junior Álvarez 2-16-0738

Jerinel Mendoza 1-17-0996

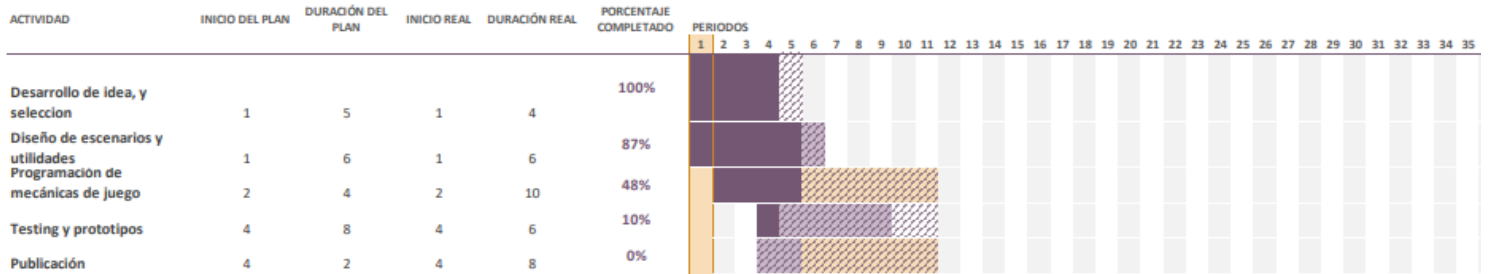
**7 de diciembre del 2022
Santiago de los Caballeros,
República Dominicana.**

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

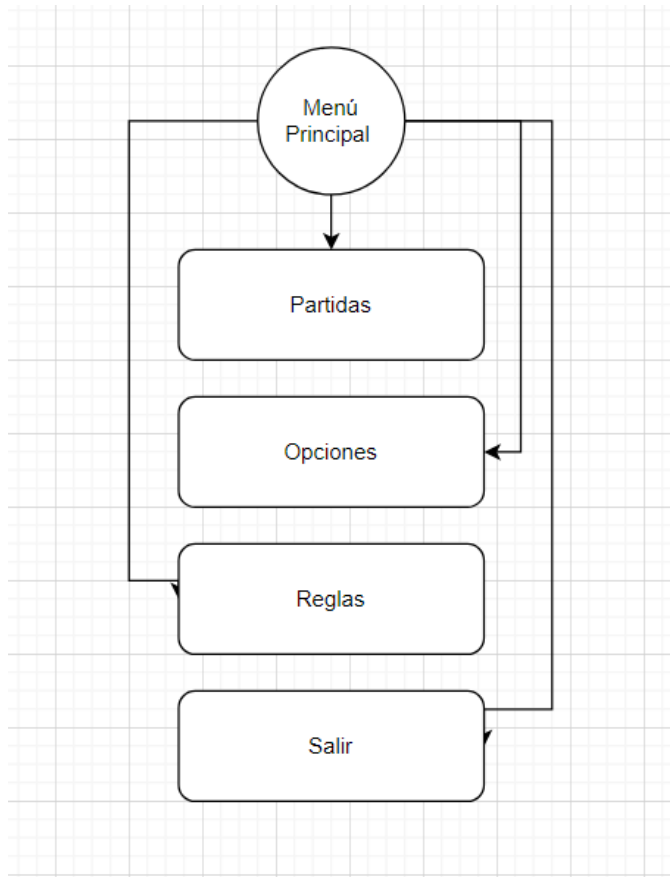
Solo Cartas Game

Jerinel Mendoza, Wilber Salcedo, Robert Álvarez

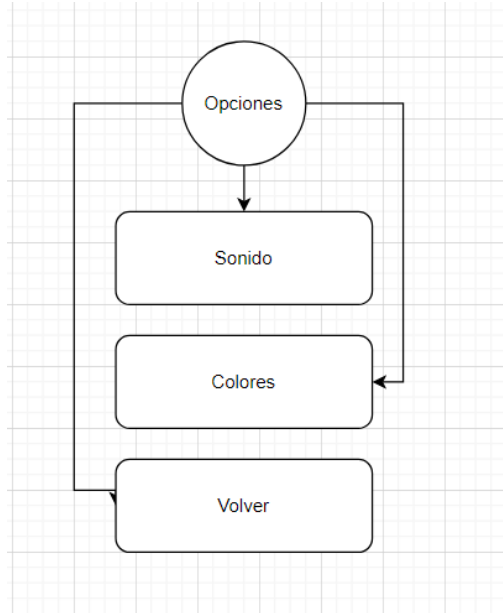
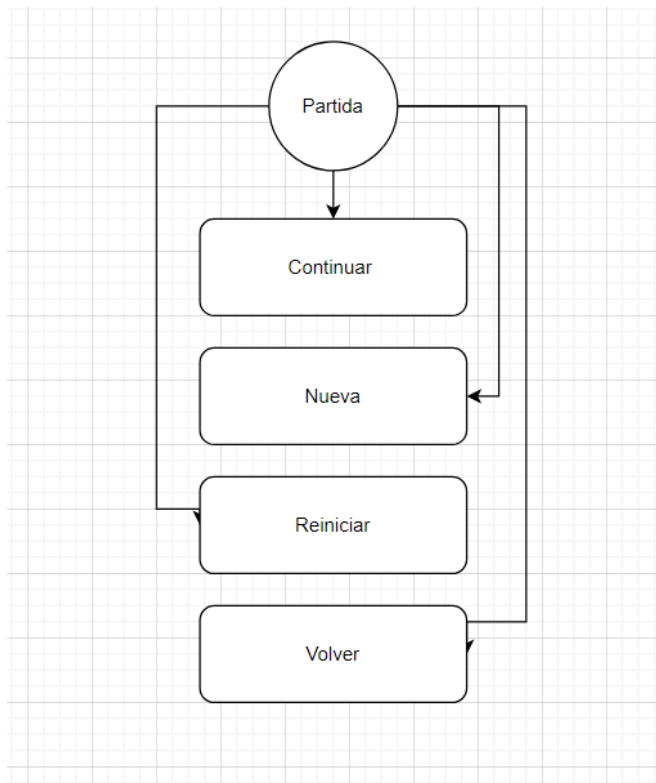
Periodo resaltado: 1

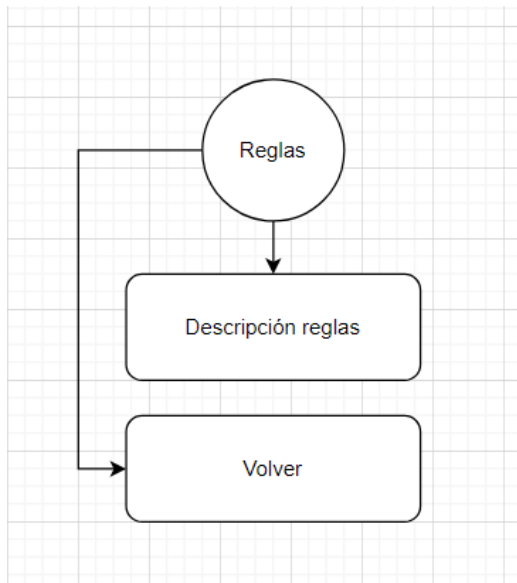


2.2 Diagramas y Casos de Uso



- 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.)