


## UNIVERSIDAD LUTERANA SALVADOREÑA

<b>Facultad</b>	<b>ciencias del hombre y la naturaleza</b>			
<b>Asignatura</b>	<b>Algoritmo</b>			
<b>Profesor</b>	<b>Jorge Adalberto coto zelaya</b>			
<b>Año</b>	<b>2020</b>	<b>Ciclo</b>	<b>1</b>	

<b>Tema</b>	<b>Perfil del proyecto final de Jeba Tecnologit S.A.S.V</b>
-------------	---

### Estudiantes

#	Apellidos	Nombres	Carnet
1	Rodriguez Santos	Bryan Alexander	RS01136546
2	Arevalo Arias	Brayan Omar	AA01136431
3	Nataren Leiva	Jose Adalberto	N101136310
4	Aragon Alfaro	Yeimy Alejandra	
5	Martinez Rubio	Carlos Eduardo	

Porcentaje de trabajo	Miembros
35 %	Bryan Alexander Rodriguez Santos
35 %	Brayan Omar Arevalo Arias
25 %	Jose Adalberto Nataren Leiva
5 %	Yeimy Alejandra Arangon Alfaro
0 %	Carlos Eduardo Martinez Rubio

**San Salvador, El Salvador, América Central.**

# Indice

Introducción: .....	3
Objetivo General: .....	3
Objetivo Especifico: .....	3
Justificación: .....	4
Descripción de la Empresa:.....	4
Nuestra Empresa .....	5
Misión: .....	5
Visión: .....	5
Valores .....	5
Descripción del Proyecto: .....	6
Alcance del proyecto y Limitación: .....	7
La simplicidad: .....	7
Plantear un buen reto:.....	7
Conclusiones: .....	7
Recomendaciones: .....	7

## Introducción:

Por medio de este trabajo se dará una mirada general a los conocimientos relacionados con el desarrollo de videojuegos, buscando con una persona del común, adquiera muchos conocimientos de Informática puedan entender y comprender de donde viene y para donde va una industria del entretenimiento. se comenzará hablando de la creación de videojuegos buscando que el lector pueda ver claramente de donde viene y pueda analizar el desarrollo de videojuegos multimedia. se espera que las personas aumenten sus ansias del conocimiento con respecto al tema o interesarse por ahondaren el tema y finalmente puedan llegar a desarrollarlo en cualquier plataforma.

En la actualidad el uso de los juegos por parte de los jóvenes es menor por la llegada de las nuevas tecnologías (ordenadores, videojuegos, Internet...) y los medios de comunicación ya que ocupan la mayor parte del ocio y el entretenimiento en ello (ocio pasivo), sustituyendo a los juegos), (obesidad infantil, sedentarismo, falta de relaciones sociales). El juego siempre ha tenido un importante papel en la evolución del ser. El objetivo de la operación es permitir que se compartan conocimientos.



## Objetivo General:

- Ser una empresa que se caracteriza por posicionarse entre las mejores para el entretenimiento mediante la creación de videojuegos.
- Conocer los elementos básicos del lenguaje, las estructuras de control, estructuras de datos, y elementos sintácticos específicos de Python.

## Objetivo Especifico:

- Crear un juego que sea compatible con el sistema Android y computadora.
- En el presente trimestre poner en el mercado un videojuego llamado SNAKE
- Crecer en el mercado tecnológico en los próximos 2 trimestres.
- Fomentar la cooperación, la comunicación y las habilidades sociales a través del juego para el logro de objetivos.

## Justificación:

el presente trabajo se hizo cuando surgió la necesidad que en la materia de algoritmo se solicitó la creación de un proyecto por el cual se decidió la creación de un videojuego ya que se decidió de la creación de lo anteriormente mencionado fue por distintas observaciones sobre las demás opciones las cuales el más factible y favorable a nuestro punto de vista fue la creación del videojuego llamado SNAKE ya que el antes mencionado juego es conocido por distintos integrantes del equipo y es más factible en el punto de vista de programación y ejecución del proyecto. Podemos decir que nos interesó más.

El motivo por el cual hemos elegido el juego es porque se programa con Python y es una más divertida para trabajar con los compañeros de equipo, otro motivo es para poder entretener a las personas.

## Descripción de la Empresa:

Hemos optado por una empresa de desarrollo de videojuegos "JEBA TECNOLOGIT S.A.S.V

Es una empresa salvadoreña De ámbito Nacional, En Nuestra Empresa Tratamos de Desarrollar Juegos innovadores Utilizando Herramientas Fundamenta mentales para el desarrollo de videojuegos.

Hemos optado por una empresa de ocio audiovisual e interactivo desarrolladora de videojuegos al ver que este mercado a nivel de nacional no tiene apenas existencia. Además queda comprobado en el apartado anterior que es una potencia creciente y rentable dentro del sector.

Jeba Tecnologit S.A.S.S es una empresa que se dedica a la industria del ocio audiovisual e interactivo, desarrolladora de videojuegos. El desarrollo de un videojuego es la actividad por la cual se diseña y crea un videojuego, desde el concepto inicial hasta el videojuego en su versión final. Ésta es una actividad multidisciplinaria, que involucra profesionales de la informática, el diseño, el sonido y la actuación.

En nuestra empresa tratamos de crear juegos innovadores y nunca antes vistos que sorprendan a los usuarios basándonos en nuevos sistemas tecnológicos. Los nuevos sistemas tecnológicos que se incorporan en los videojuegos de Jeba tecnologit S.A de S.S tienen como peculiaridad que usa los fenómenos meteorológicos como herramienta fundamental para el desarrollo del juego. Dicho de forma sencilla el juego está condicionado por el clima y el horario real. Esto se consigue gracias a unos dispositivos que vienen incluidos en los juegos con conexión a internet conectados a los sistemas de predicción meteorológica usados por ejemplo para predecir el tiempo en las noticias. Esto nos permite conseguir un efecto ficticio igual al tiempo real que hay en ese exacto momento dependiendo incluso de donde este situada la persona que está jugando.

## Nuestra Empresa

Cuenta Con Empleados Distribuidos de Forma sencilla Basándose Integralmente En la División de trabajo para aumentar El Rendimiento de negocios, El Personal se distribuye en 2 Grandes áreas

1. Producción
2. Desarrollo de Videojuegos

### Misión:

como empresa "JEBA TECHNOLOGY SA .SV" está enfocada en general, desarrollar y aplicar en conocimiento tecnológico de, muchos videojuegos.

Ser una empresa que cumpla con las necesidades sociales y empresariales para el entretenimiento de nuestros compradores a nivel de las mas altas tecnología en videojuegos que contribuyan con la evolución de la humanidad a través del desarrollo de consolas para las personas y seguir ofreciéndoles mejor calidad a la hora de adquirir cualquier videojuegos. Y nuestra finalidad es la de crear juegos de fácil uso, que tengan sobresalientes niveles de rentabilidad, calidad, presencia e influencia en el mercado laboral.

### Visión:

la visión de JEBA TECHNOLOGY SA SV está enfocada en ser una empresa de desarrollo tecnológico en videojuegos que ofrecen y comercialicen servicios y aplicaciones de alta calidad además con un alto contenido tecnológico.

Ser una empresa de reconocido prestigio nacional e internacional, con autonomía administrativa, con excelencia en ventas de videojuegos, consumibles, realización de consolas y soporte, donde se brinde un producto de excelente calidad y en donde el mejoramiento continuo en todas las áreas sean de agrado a nuestros consumidores, de eficiente gestión, competitiva, con alianzas estratégicas en el ámbito nacional e internacional, comprometida con el servicio al cliente, la formación integral de su recurso humano y tecnológico. Y ser un ejemplo para la sociedad a lo que se refiere en buen servicio.

### Valores

**RESPETO:** Buscamos constantemente mantener la armonía en la relación con compañeros de trabajo, clientes y proveedores. **LEALTAD:** Tenemos un fuerte compromiso y mostramos fidelidad. Hacemos con respeto nuestras responsabilidades y manifestamos confidencialidad en los acontecimientos de la Organización. **HONESTIDAD:** Siendo íntegros para recibir a cambio la confianza de clientes internos y externos. **RESPONSABILIDAD:** Cumplimos de manera oportuna y precisa con las actividades propias de cada puesto para escalar y llegar a las metas fijadas. **COMPROMISO:** Nos dedicamos a llegar al objetivo establecido y cumplimos responsablemente con las actividades propias del puesto. **INNOVADOR:** Promovemos el cambio permanente en nuestros procesos, productos y servicios como el medio más importante para estar cumpliendo las expectativas de nuestros clientes.

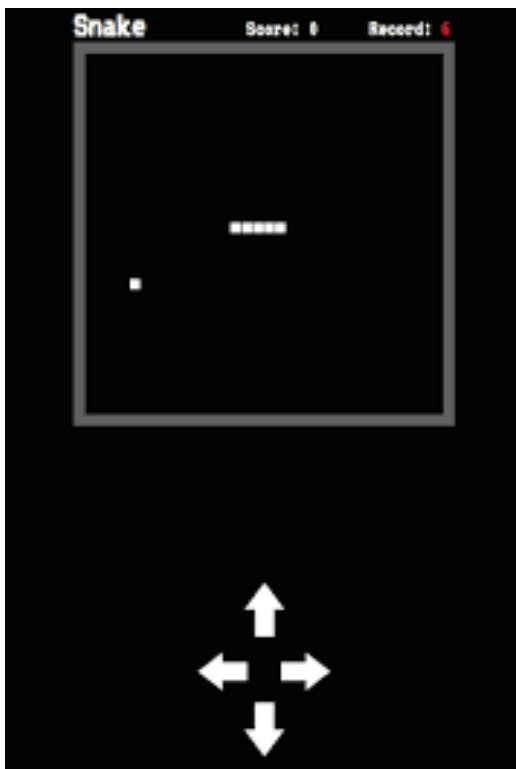
### Descripción del Proyecto:

Se trata de un juego de habilidad que apuesta por la sencillez. Eso sí, sólo en cuanto a la mecánica y aspecto visual. Y es que este entretenimiento resulta poco menos que imposible, retando al usuario a

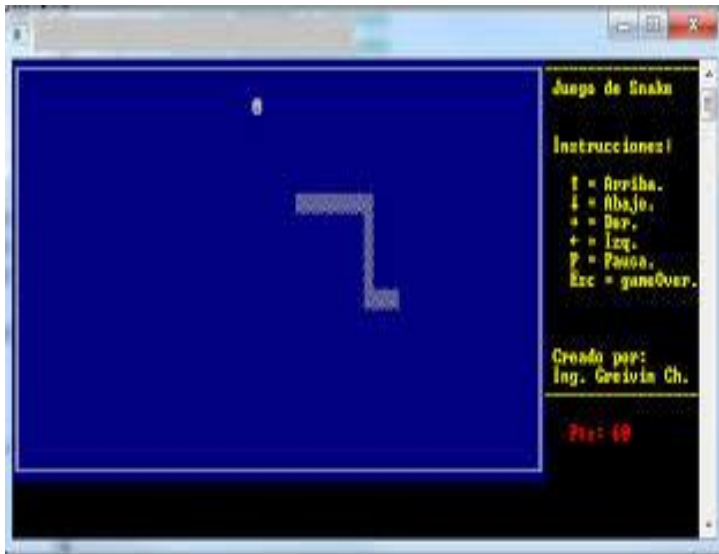
superarse en cada partida. En este juego se toma el control de una culebra que ha de comer varios pedazos de comida en forma de cubos de forma infinita, haciéndose cada vez mas grande, en un espacio determinado, teniendo cuidado de no chocar con las paredes o su propio cuerpo, avanzando el tiempo sera mas difícil moverse libremente debido a las paredes y su propio cuerpo que cada vez en mas grande y el espacio se vuelve cada vez mas pequeño.

En el juego, el jugador o usuario controla una larga y delgada criatura, semejante a una serpiente, que vaga alrededor de un plano delimitado, recogiendo alimentos (o algún otro elemento), tratando de evitar golpear a su propia cola o las "paredes" que rodean el área de juego. Cada vez que la serpiente se come un pedazo de comida, la cola crece más, provocando que aumente la dificultad del juego. El usuario controla la dirección de la cabeza de la serpiente (arriba, abajo, izquierda o derecha) y el cuerpo de la serpiente la sigue. Además, el jugador no puede detener el movimiento de la serpiente, mientras que el juego está en marcha.

Sobre el argumento del juego, no hay mucho que decir más allá de lo expresado en el segundo párrafo. Básicamente, se trata de aguantar lo máximo posible y obtener la mayor puntuación. Para acumular puntos hay que «comer», pasando con la cabeza de nuestra serpiente sobre los objetos comestibles que aparecen aleatoriamente por la pantalla. Y claro, al comer la longitud de la serpiente aumenta, lo que dificulta el maniobrar sin chocar contra nosotros mismos o contra una pared. Los expertos en el juego retorcián a su serpiente creando formas imposibles hasta que ocupaba casi toda la pantalla. Los novatos, nos conformábamos con aguantar un par de minutos. Pero antes o después, la catástrofe era inevitable.



**Alcance del proyecto y Limitación:**



### La simplicidad:

Todo aquel juego simple (sin importar gráficos o retos) puede captar mucho público, no hace falta saber nada para ponerte a practicar. Solo tienes que utilizar el dedo o el mouse, no hay niveles, ni enemigos ni nada más, solo tú, la comida y las paredes

### Plantear un buen reto:

A pesar de obedecer una mecánica simple, la dificultad es muy grande y la culebra. Superar tus puntos será tu única meta y trabajarás duro para ello. Competirás contra ti mismo, normalmente el peor de los enemigos.

### Conclusiones:

debido a la gran cantidad de código que se utiliza y además que esto podría confundir al programador o principiantes, es preferible comentar las líneas de código para facilitar la búsqueda de un determinado línea de código y corregir errores.

### Recomendaciones:

se recomienda que el programador siga acumulando nuevas ideas y más información acerca del juego. Porque es muy útil, no solo para crear o modificar juegos, sino también para crear e innovar nuevos juegos y seguir creciendo en el mundo de los videojuegos.