

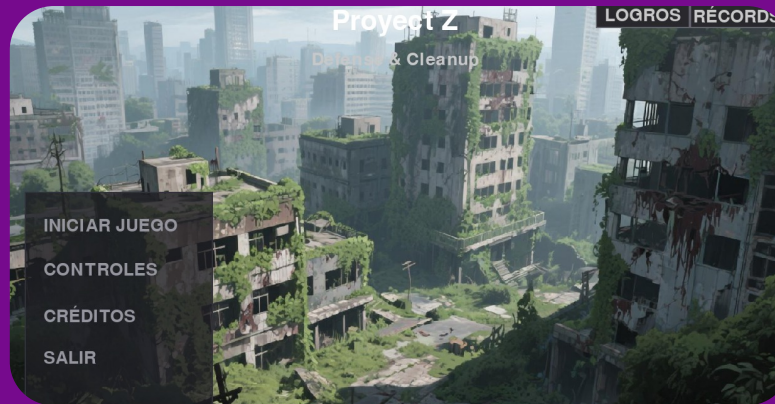
Introducción

ModeX V1.5 es un sistema de arcade que reúne cuatro videojuegos en 2D creados en Python mediante las librerías Arcade y Pygame. El sistema está diseñado para mostrar que es posible crear juegos completos con herramientas accesibles. El proyecto se elaboró utilizando metodología RAD, lo que permitió acelerar el desarrollo y realizar pruebas continuas.

Hipótesis

Se plantea que es viable desarrollar videojuegos funcionales y de buena calidad utilizando únicamente Python junto con las librerías Arcade y Pygame. La metodología RAD permitirá disminuir el tiempo de creación y facilitará la detección temprana de errores. Además, Python representa una opción técnica y económicamente accesible para proyectos con fines comerciales.

The Past Z



Neon Rush



Ghost Of Tsushima



Cosmic Odyssey



ModeX



Objetivo general

Implementar un sistema arcade compuesto por cuatro videojuegos 2D desarrollados en Python, aplicando principios de diseño de juegos, programación orientada a objetos y técnicas de optimización. El propósito es producir experiencias interactivas que evidencien la eficacia y utilidad de estas herramientas.

Planteamiento del problema

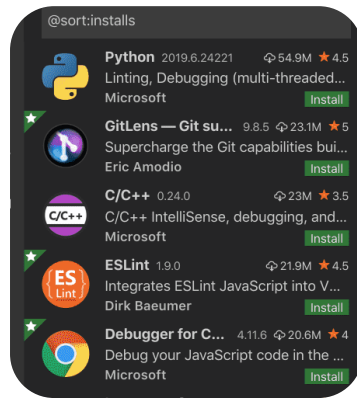
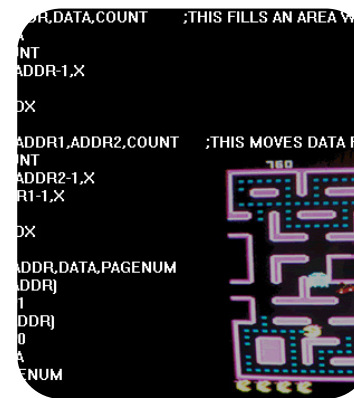
Desarrollar un videojuego suele requerir conocimientos avanzados en programación y motores comerciales para su desarrollo. Esto limita que personas con menos experiencia puedan crear juegos propios. ModeX V1.5 intenta ofrecer una alternativa accesible que permita desarrollar videojuegos completos sin grandes complicaciones técnicas.

Propuesta de valor



Videojuegos desarrollados con herramientas de código abierto

Documentación para replicar el proyecto



Autonomía tecnológica para los desarrolladores

Justificación

El crecimiento de la industria y la demanda de nuevos contenidos han impulsado la creación de herramientas que faciliten el desarrollo de videojuegos y la resolución de problemas. Las metodologías actuales permiten acelerar procesos y mejorar resultados. La metodología RAD hace posible un avance rápido y eficiente en los proyectos, por lo que su aplicación es coherente con los objetivos de ModeX V1.5

Impacto tecnológico

- Confirma que Python puede emplearse como una opción válida para crear videojuegos
- Permite generar módulos reutilizables que facilitan el proceso de desarrollo
- Disminuye los costos iniciales para comenzar a programar videojuegos
- Ofrece orden y estructura al proceso de creación de juegos en Python