

RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo la construcción de un **Videojuego** Educativo llamado *Puzzlemote*, un juego de rompecabezas tipo **N-Puzzle**, creado específicamente para niños en edad escolar (de 6 a 10 años), como parte de una solución de productos educativos de la empresa Virtual Learning Solutions. Se utilizó como metodología la de **Diseño Hipermedia Orientada a Objetos** para su diseño y construcción, con un motor gráfico basado en la **Tecnología GDI+** de Windows, además de usar un motor de Razonamiento Hacia Adelante y Hacia Atrás (**Inteligencia Artificial**) para desarmar y armar de manera didáctica el rompecabezas. El software final posee un sistema de registro de producto para que la empresa pueda venderla con licencias. Así mismo, se creó una biblioteca de conexión con el Dispositivo de Interfaz Humana (un dispositivo de entrada) conocido como **Wiimote**, de la empresa japonesa Nintendo, para que el jugador interactúe con el juego usando dicho control a distancia. Finalmente, los rompecabezas están hechos con animales ecuatorianos autóctonos; como son el cóndor, el perezoso, la tortuga galápagos, etc., con el propósito que los niños generen un poco de conciencia hacia lo que es de su país.

Palabras Clave: Videojuego, N-Puzzle, Diseño Hipermedia Orientada a Objetos, Tecnología GDI+, Inteligencia Artificial, Wiimote