

Ciencias de la computación - Senior 3

PROGRAMACIÓN: Proyecto inicial

Prof. Fabricio Sosa

Prof. Darwin Salina

La propuesta de trabajo consiste en la creación de un juego, utilizando los recursos aprendidos en los cursos anteriores. Se recomienda trabajar en equipos de 2 o 3 integrantes como máximo.

El desarrollo del proyecto debe incluir una instancia de diseño, análisis, creación de algoritmos, previo al inicio de la fase de programación.

Tiempo previsto para el desarrollo: 9hs de clase.

Consigna:

Crea un juego de estrategia en el que el jugador tenga que controlar un personaje y llegar al final del nivel. El juego, de 4 niveles, debe incluir obstáculos, enemigos y poderes que ayuden al jugador a superar los desafíos.

Para hacer este ejercicio, los estudiantes tendrán que utilizar varios conceptos trabajados en los cursos de los años anteriores (se recomienda repasarlos en caso de ser necesario), utilizando colisiones, animaciones, controladores de movimiento y detección de eventos. Además, tendrán que diseñar y crear los gráficos del juego y pensar en la estrategia del juego para hacerlo interesante y desafiante.

Algunas ideas específicas para incluir en el juego:

- Plataformas que se muevan o desaparezcan cuando el jugador se pare sobre ellas.
- Enemigos que se muevan y persigan al jugador.
- Elementos que den al jugador habilidades especiales, como saltar más alto o correr más rápido.
- Obstáculos que bloqueen el camino del jugador, como paredes o bloques con movimiento o que cedan o se abran luego realizados de determinados procedimientos.
- Una barra de salud para el jugador, que disminuya cada vez que es golpeado por un enemigo o un obstáculo.
- Un personaje final, más poderoso, al final del nivel que el jugador tenga que derrotar.