

## Trabajo Practico Final

¡Felicitaciones!, has llegado al Trabajo Final de la materia MAVII, esta tarea es el punto final a dos materias muy duras, pero sumamente necesarias para la carrera. Con ellas aprendiste mucha física que vas a aplicar en tus videojuegos y como el mundo digital se debe comportar. Seguramente si llegaste hasta acá estas más que preparado/a para darme lo mejor de vos en un excelente trabajo que destaque todo lo que aprendiste en casi un año de estar juntos. Para el examen final deberás tomar todo lo que dimos en la materia MAVII y sumarlo en un gran cumulo final.

En la plataforma se habilitó una tarea en la cual se deberá subir el código fuente, archivos de proyecto y recursos necesarios para compilar y ejecutar el juego. Este es un requisito necesario para que sea considerado válido el envío (avisarme por correo interno ya que el sistema no nos notifica).

Una vez realizado el envío el trabajo será corregido y en el caso de estar aprobado se te habilitará la presentación al examen para defender lo que hicieron. De no estar del todo bien será devuelto para que hagas los cambios indicados y lo vuelvas a presentar.

El envío del trabajo debe realizarse con al menos dos semanas de antelación a la mesa en la cual te quieras presentar para defenderlo.

### Consigna

Retomando el clon del ragdoll cannon desarrollado en las guías prácticas, se pide que implemente los siguientes elementos adicionales:

1. El juego debe contener un menú de inicio, menú de información del juego, un contador de ragdolls y un menú con la condición de finalización del juego.
2. Se debe aplicar sprites sobre los bloques de box2d para dar más detalle al juego.
3. El juego debe contar como mínimo con 3 niveles en los cuales la dificultad vaya siendo creciente al pasar cada nivel.
4. Se deben usar al menos 3 tipos de joint propuestos en la materia, la cantidad por nivel y como se usan queda a tu total criterio.
5. Los niveles deben contener objetos estáticos que no se muevan cuando el ragdoll los choque y objetos dinámicos que se desplacen cuando el ragdolls los golpee.
6. El código debe estar comentado explicando cada sección del mismo de manera explícita.
7. Deben subir su trabajo a la plataforma GitHub o similar.
8. Deben hacer un video del gameplay del juego y enviar el link del mismo cuando notifiquen a la cátedra de que subieron el TP para ser evaluado.
9. Si utilizan algún IA, código preexistente, o algo en lo que se basen para su juego lo deben informar, sino pueden perder puntos si se descubre que lo hicieron y no avisaron.
10. Opcional: Si quieren pueden subir su juego a plataformas de videojuegos para compartir con sus compañeros y así recibir retroalimentación.

La idea de este trabajo práctico es generar un juego totalmente funcional que aplique todo lo que han aprendido durante el cursado y así generar un producto de calidad que no solo enorgullezca a nosotros los docentes sino a ustedes mismos, dediquen el tiempo necesario ya que nadie los apura para presentar esta tarea y tienen tiempo de sobra.