



# Introducción al desarrollo de videojuegos

## Minion 1

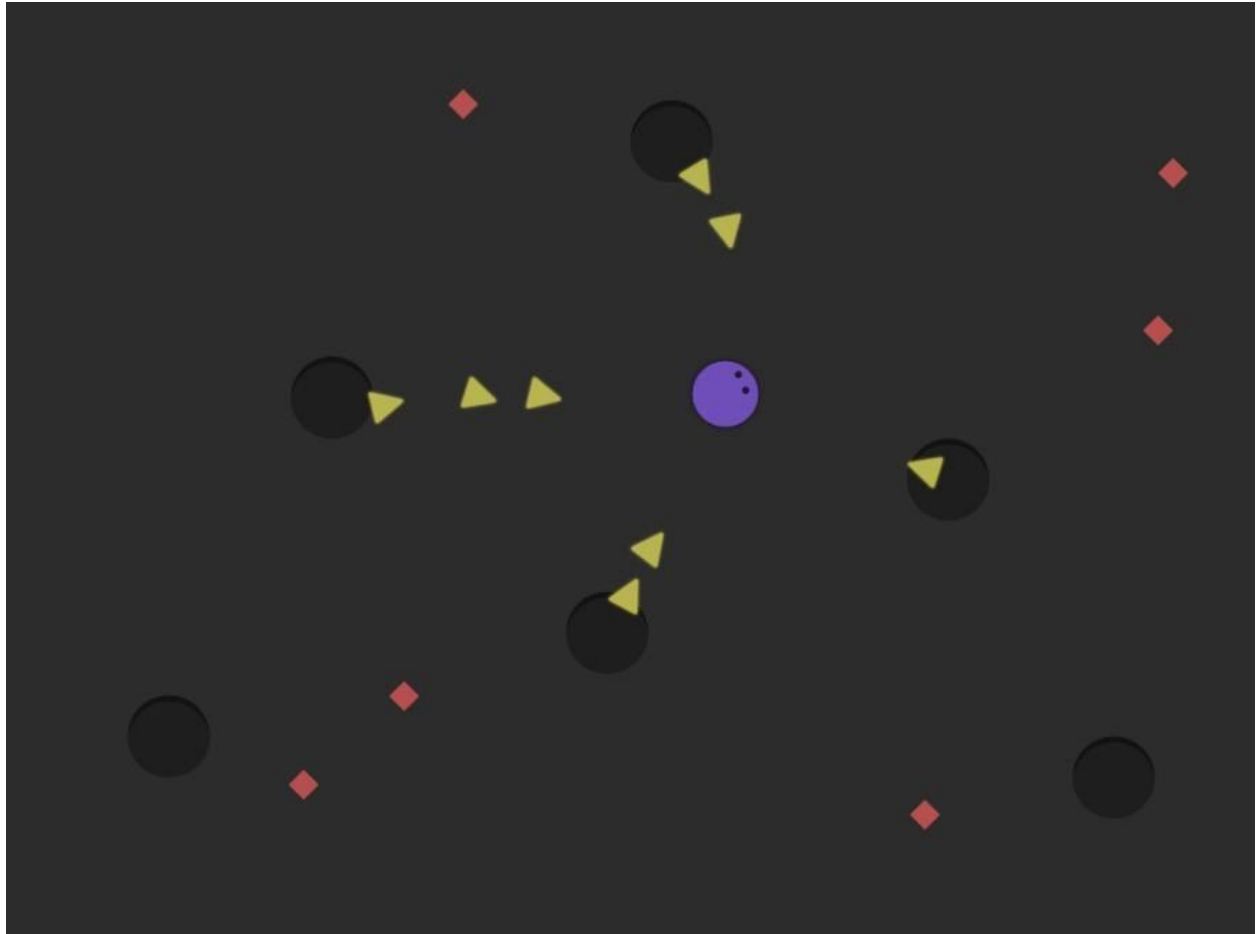
2020

### RESUMEN

- Game loop.
- Motores de juegos como simulación.
- Motores de videojuegos. Tipos y diferencias.
- Realizar un primer proyecto de introducción a videojuegos,

### METAS

1. Conocer la herramienta GODOT - Su interfaz.
2. Desarrollar una primera interacción de elementos, con una lógica predeterminada.



*Imagen de referencia*

## ESPECIFICACIONES

- Generar dos objetos simples ( cuadrado, círculo , triángulo) Un objeto controlado por medio de un input. Otro independiente del input
- El círculo sigue al puntero del mouse, no es 1 a 1 con la posición del puntero sino que avanza hacia el puntero
- Los triángulos spawnen de los agujeros, los triángulos persiguen al círculo. Tienen un tiempo de vida N. Hay una cantidad máxima de triángulos en juego. Los triángulos tienen velocidad, si cambian de dirección tienen que actualizar su velocidad.
- El círculo colecciona los rombos.
- Los triángulos pinchan/revientan al circulito

---

## REFERENCIAS DE JUEGOS

- - whac-a-mole
- - asteroids
- - gusanito

## Modalidad

Desarrollo individual

## Repositorio de recursos

<https://github.com/IntroPV/minion-2020s2-interacciones-simples>

## Fecha de entrega

17/09