

Nombre: Ian Axel Hernández Ortega **No. de Matrícula.:** Zap288

Materia: Fundamentos de Programación **Grupo:** 21-1 **Turno:** Matutino

Carrera: Licenciatura en Desarrollo de Software Interactivo y Videojuegos

Tema: Proyecto 2, Juego Multijugador en Scratch **No: Pr. 2**

Fecha propuesta: 17 – 12 – 2020 **Fecha de Entrega:** 12 – 01 - 2021

Escuela: Instituto Universitario Amerike

Plantel: Guadalajara

Calle: Calle Montemorelos **No:** 3503 **Colonia:** Rinconada de la Calma **C.P.:** 45080

Teléfono: 33 3632 6100

Ciudad: Zapopan

Logotipo personal



Logotipo (de la escuela)



IanAxelHernándezOrtega

Firma del alumno (a)

Qué se evalúa:	10 pts.	7 pts.	4pts.	Pts.
Entrega electrónica	Es en tiempo y forma al iniciar la clase. (1 pts.)	Después de 30 minutos de iniciada la clase. (.7 pts.)	Al minuto 40. (Posteriormente ya no se reciben) (.4pts.)	
Del formato.	Cumple con todos los elementos solicitados. (1 pts.)	No cumple con dos elementos solicitados. (.7 pts.)	No cumple con tres o más elementos solicitados. (.4pts.)	
La ortografía.	Tiene dos errores ortográficos. (1 pts.)	Tiene de tres a cuatro errores ortográficos. (.7 pts.)	Tiene cinco o más errores ortográficos. (.4pts.)	
Del tema y objetivo.	La teoría y ejemplos corresponden al tema tratado. (1 pts.)	La teoría o ejemplos no corresponden al tema tratado. (.7 pts.)	La teoría y ejemplos no corresponden al tema tratado. (.4pts.)	
El programa y los cálculos.	Los parámetros y componentes corresponden al 100% de lo planeado. (1 pts.)	El programa arroja un error o componente no corresponden al 100% de lo planeado. (7 pts.)	El programa arroja dos errores o componentes no corresponden al 100% de lo calculado. (.4pts.)	
Diagramas.	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos son acorde al de la práctica y siguen una secuencia lógica. (1 pts.)	Los diagramas a bloques, o de flujo o esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.7 pts.)	Los diagramas a bloques, de flujo y esquemáticos no son acorde al de la práctica y o no siguen una secuencia lógica. (.4pts.)	
La tabla de valores.	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 10%. (1 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 15%. (.7 pts.)	Los valores calculados y medidos presentan una desviación máxima del 20%. (.4pts.)	
Las observaciones y conclusiones.	Son específicas y congruentes con la práctica. (1 pts.)	Las observaciones o conclusiones son específicas y congruentes con la práctica. (.7 pts.)	Las observaciones y las conclusiones no son específicas y congruentes con la práctica. (.4pts.)	
Bibliografía.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) y está completa (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s), le falta algún elemento que la conforman (.7 pts.)	No es acorde al (los) tema (s) tratado (s), le faltan 2 elementos que la conforma (.4pts.)	
Fuentes de consulta.	Es acorde al (los) tema (s) tratado (s) (1 pts.)	Es acorde a algún (os) tema (s) tratado (s) (.7 pts.)	Es acorde a algún (los) tema (s) tratado (s) (.4pts.)	

Índice	pag 2
Teoría	pag 2
Cálculos	pag 2
Diagramas	pag 3
Tabla Comparativa	pag 4
Observaciones	pag 4
Conclusiones	pag 4
Bibliografía	pag 4

Teoría

El juego en multijugador se creó en la plataforma en Scratch la cual se basa en innovar y crear nuestros propios personajes los cuales se van a ir mostrando al momento del correr el juego, además de una forma muy peculiar, una de las maneras de código son las funcione que influye las misma página.

Cálculos



Diagramas

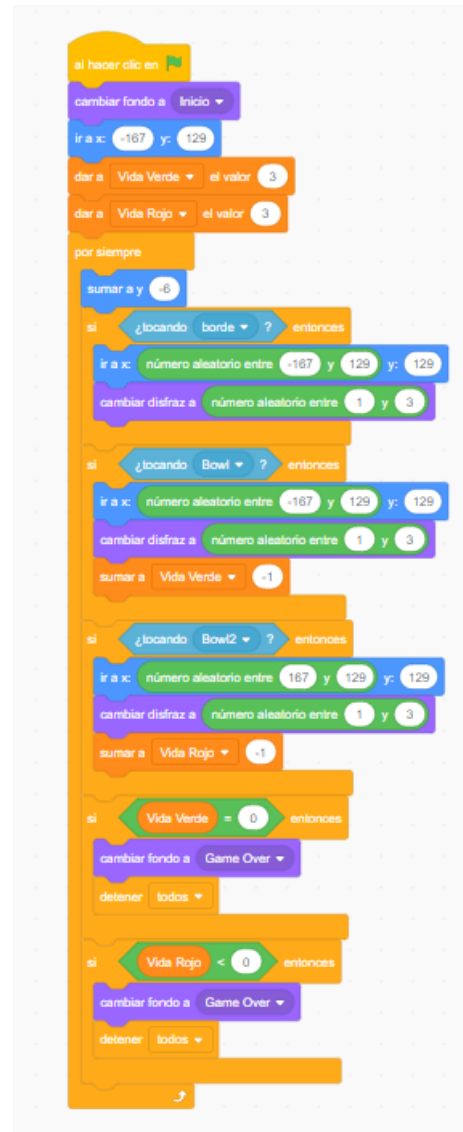
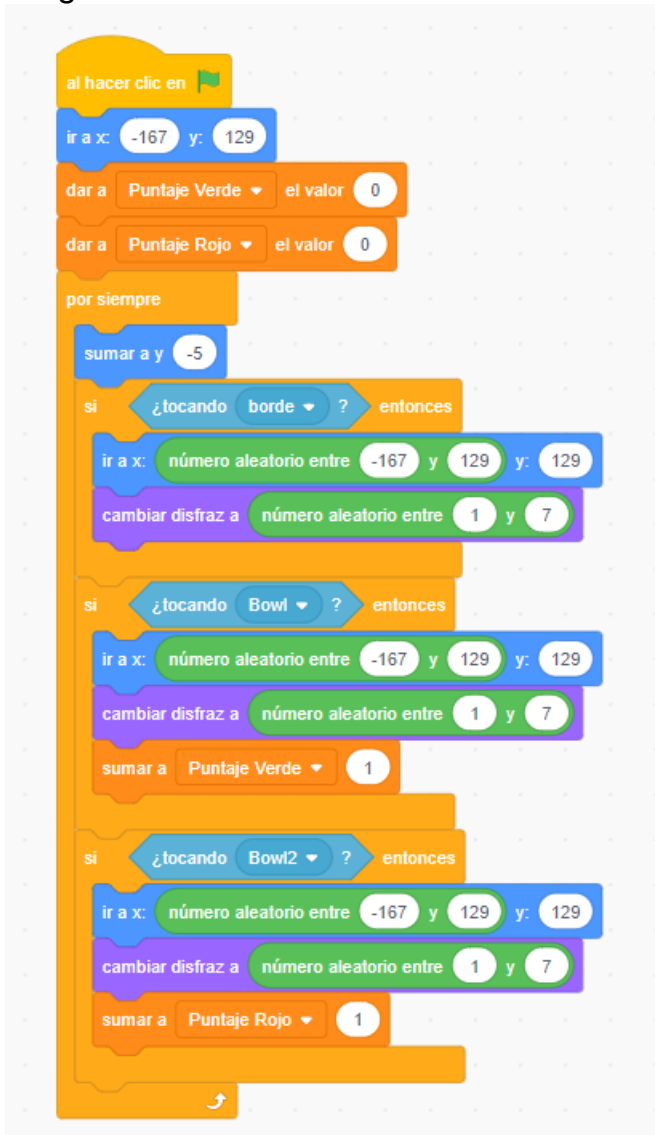


Tabla comparativa

Datos ingresados	Datos Esperados	Datos Obtenidos
a y d	↔	↔
< y >	↔	↔

Observaciones

Es una muy buena experiencia trabajar en un código con Scratch ya que se incluyen múltiples opciones para que el código sea funcional, el código es una de las maneras más sencillas de estar trabajando para un principiante es una de las maneras más increíbles para trabajar y crear un código.

Conclusiones

El juego que hice, la verdad es uno de los juegos más simples pero con mayor razón es por una de las razones que estoy haciendo un juego así, de esta forma busco la forma de seguir avanzando en estos proyectos de manera continua, y que cuando salga este juego o lo comparta también se sepa que es una de mis creaciones.

Bibliografía

Caída de objetos. (2021, 1 enero). Scratch School. <https://www.scratch.school/leccion/4-programamos-la-caida-de-objetos/>

