

# **CONSIGNAS INTRODUCCIÓN a la PROGRAMACIÓN DE VIDEO**

## **JUEGOS**

### **1<sup>er</sup> Semestre 2023**

*Profesores: Juan Iervasi, Rodrigo Vallaro.*

- Los parciales consisten en la entrega de un juego 3D en Unity, cuya aprobación dependerá de los objetivos que se hayan completado.
- El proyecto se realizará en grupos de 2 a 3 integrantes.
- En la corrección se le harán preguntas a cada integrante para corroborar la comprensión del trabajo realizado.
- El juego debe ser el mismo en las 3 instancias de evaluación.

#### **Objetivos Entrega TP1 (Mayo/23):**

1. Describir y vender el juego a través de un pitch de venta.
2. Organizar los Assets en carpetas. Crear los Prefabs para cada objeto que va a tener el juego.
3. Crear un mínimo de 3 componentes que apliquen movimiento, rotación, instanciación y/o destrucción.
4. Integrar texturas y audio (música y SFX). El juego debe tener música de fondo y al menos dos SFX.
5. Utilizar el componente cinemachine para el manejo de la cámara.
6. Utilizar el sistema de inputs para capturar las acciones del usuario/jugador.
7. Implementar colisiones / triggers con reacción.
8. Implementar los patrones strategy, flyweight, command, facade, manager.
9. Implementar al menos 3 eventos (actions – delegates) que tengan sentido.
10. Escenas: el juego debe tener una escena de menú principal, una escena de juego y una escena de cierre (victoria o derrota).

#### **Objetivos Entrega TP2 (Junio/23):**

1. Aplicar animaciones (por código y el sistema de animaciones por estado a los elementos principales del juego) a los elementos principales del juego.
2. Crear una interfaz gráfica para la parte visual dentro del nivel (barra de vida, puntos, etc).
3. Agregar una escena asincrónica de carga de nivel.
4. Agregar efecto de luces.
5. Aplicar gravedad e incorporar sistema de partículas.
6. Utilizar Raycasting en al menos 1 caso.

#### **Recuperatorios TP 1 y 2 (Junio/23)**

#### **Objetivos Entrega FINAL (Julio/23):**

Los objetivos de la entrega final serán personalizados para cada proyecto. La entrega final deberá consistir del proyecto de Unity y de la Build con el ejecutable del juego para Windows.