

Proyecto Final

Ideas generales para el proyecto final Air-hockey

Carolina Jimenez Restrepo

c.c 1020470694

Danier Santiago Ortega Restrepo

c.c 1036681098

Grupo 3

profesor: Augusto Enrique Salazar Jimenez

Curso: Informática II

Departamento de Ingeniería Electrónica y

Telecomunicaciones

Universidad de Antioquia

Medellín

Marzo de 2021

Índice

1. Sección introductoria	2
2. Ideas de realizacion	2
2.1. Idea principal	2
2.2. Diseño del juego	2
3. Imágenes de referencia	3

1. Sección introductoria

¿Has jugado alguna vez al Air Hockey? Air Hockey es un juego bastante popular en los centros de juego y otros lugares donde la gente pasa el rato. No mucha gente tuvo la oportunidad de probarlo como un juego preinstalado en los sistemas operativos. El propósito del juego es golpear el disco a la portería del oponente con una paleta. El disco se coloca sobre una mesa especial, que produce un colchón de aire en la superficie de juego a través de pequeños orificios con el propósito de reducir la fricción y aumentar la velocidad de juego. El ganador es el jugador que anota 7 puntos primero. A continuación presentaremos un conjunto de ideas y proyecciones para tener en cuenta en el proceso de desarrollo del proyecto final de Informática II

2. Ideas de realizacion

2.1. Idea principal

El objetivo del proyecto es crear un juego para un solo jugador el cual jugara contra la maquina, al comenzar el juego aparecera la mesa o patio de juego y un menu con opciones.

2.2. Diseño del juego

Unas de las plataformas para el diseño serian:

Tinkercad.com, en este entorno seria util para la creacion de graficos 2d o 3d para en la implementacion del proyecto.

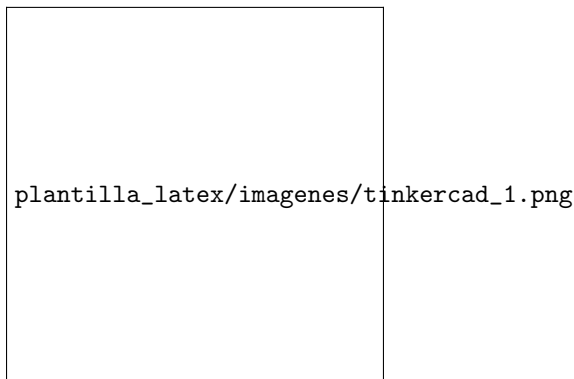


Figura 1: imagen didactica

La implementacion de un espacio fisico tri-dimensional o de dos dimensiones se tomara en cuenta a partir de la cantidad de memoria que se tenga a disposicion.

El juego constaria de unas partes las que son: mesa, barreras, porterias, puck(disco) y remos.

3. Imágenes de referencia

En las Figuras (2), (3), se presentan imagenes de referencia que nos daran una idea más clara de como será el juego

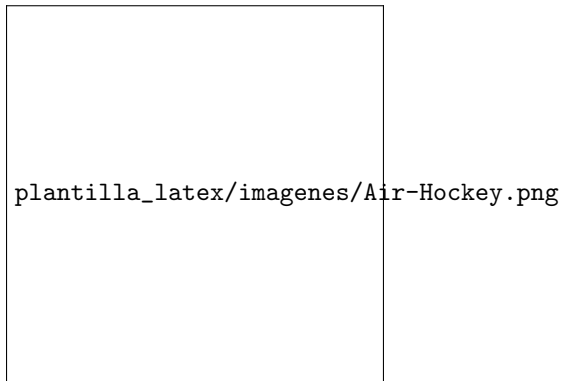


Figura 2: patio de juego

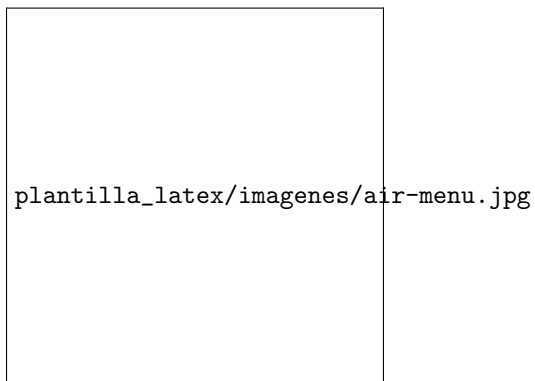


Figura 3: menú