|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Texto  Descripción generada automáticamente con confianza media | TECNICATURA UNIVERSITARIA EN DISEÑO INTEGRAL DE VIDEOJUEGOS  FACULTAD DE INGENIERÍA  Universidad Nacional de Jujuy |  |

Tarea: Armar escenario en Processing

Tactaca, Cecilia Yazmin – LU TUV000764

*Profesores:*

*Mg. Ing. Ariel Alejandro Vega*

*Año 2024*

**FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

Índice

[Enunciado 3](#_Toc164464320)

[Desarrollo del ejercicio: 3](#_Toc164464321)

[Fuentes bibliográficas 4](#_Toc164464322)

# Enunciado

Realizar un proyecto en el cual se coloque de fondo una imagen. Sobre esta imagen aplique tintes. Además, coloque otra imagen que moverá mediante teclas del mouse. Otra imagen debe moverse de izquierda a derecha y rebotar contra el marco del lienzo, moviéndose de derecha a izquierda y rebotar nuevamente en el marco. Sería ideal que trate de que la estética haga referencia a un juego. Se recomiendan, por ejemplo, galaga, recoger frutas que deja caer un mono, Etc.

En el frente colocar el piso de tal forma que sea de bloques o ladrillos armados con primitivas y que usen estructuras iterativas. Puede agregar nubes (o estrellas redondas) armadas con estructuras iterativas y colocadas al azar en el cielo.

Modele las clases que utiliza, y genere un archivo en DIA, y además un archivo de DIA exportado a imagen.

### Desarrollo del ejercicio:

#### Fase de análisis

* Especificación del problema: Crear un escenario con estilo en videojuegos.
* Análisis:

Datos de entrada:

Imagen del fondo.

Imagen del personaje que se moverá con las teclas.

Imagen del objeto que se mueve de izquierda a derecha.

Datos de salida:

Escenario con imagen de fondo, y objetos que pueden moverse.

Proceso:

¿Quién realiza el proceso? Processing

¿Cuál es el proceso que se realiza?

#### Fase de diseño

|  |
| --- |
| Nombre de la entidad que resuelve el problema: Processing |
| Variables: |
| Nombre del algoritmo: juego\_pinguino  Proceso del algoritmo   1. *inicio* 2. *fin* |

# Fuentes bibliográficas

* Mg. Ing. Vega, A. La abstracción de las clases. Facultad de Ingeniería. Universidad Nacional de Jujuy.
* Mg. Ing. Vega, A. Programando con Processing. Facultad de Ingeniería. Universidad Nacional de Jujuy.
* Mg. Ing. Vega, A. Introducción al paradigma orientado a objetos. Facultad de Ingeniería. Universidad Nacional de Jujuy.
* <https://www.youtube.com/watch?v=EAclc8NcnOo&t=1s>
* <https://www.youtube.com/watch?v=LUfoF-tG8xw>
* <https://www.youtube.com/watch?v=Nr3NdAxjqsE>
* <https://www.youtube.com/watch?v=_YblzDgoAus>
* <https://www.youtube.com/watch?v=bMJhygO43cA>
* <https://www.youtube.com/watch?v=HF1P1LHIS1s>
* <https://www.youtube.com/watch?v=dysxlptjAx0>
* <https://www.youtube.com/watch?v=4RQV0gMl8y8>
* <https://www.youtube.com/watch?v=kApd8u4l0tU>
* <https://www.youtube.com/watch?v=r-Olf82ViNE>
* <https://www.youtube.com/watch?v=QaC6k3B1oc4>
* <https://www.youtube.com/watch?v=0ZReqbUSH2I>