

Introducción al Desarrollo de Videojuegos

Trabajo Práctico 2

Objetivo

Crear un juego en Unity que tenga un gameplay basado en alguno de los juegos clásicos propuestos por la cátedra.

Modalidad

El proyecto se desarrollará en equipos de 2/3 personas. El equipo deberá consensuar con el docente el juego sencillo a implementar. Las opciones son las siguientes:

- Tron (dos jugadores)
- Gryoscope
- Spindizzy
- Pool
- Pinball
- Space Taxi
- Zaxxon
- Tanks City
- Pacmania
- Super Sprint
- Offroad
- Gyruss

Las reglas pueden estar simplificadas, pero el *gameplay* básico debe ser mantenido.

Assets

Los juegos podrán hacer uso de assets de los juegos originales.

Consistencia estética

El juego debe ser consistente en el aspecto estético, es decir, mantener un estilo uniforme de principio a fin. Ej: simular estética retro está bien pero no mezclarla con una estética moderna.

Gameplay básico

Se debe poder ganar y perder.

Menús

El juego debe poseer menú principal y pausa in-game.

Modalidad

Es posible extender o modificar ligeramente las reglas impuestas siempre y cuando sea consensuado con la cátedra.

Parámetros de evaluación

Del TP se evaluarán los siguientes ítems:

1. **Diseño:** se evalúa el código fuente y la estructura del proyecto Unity. El proyecto debe implementar buenas prácticas tanto en lo que tiene que ver con la codificación como en el uso de la librería de clases de Unity y la herramienta en general.
2. **Producto:** se evalúa el juego en ejecución. Debe cumplir los requisitos de ser un juego (implementar al menos una regla de jugabilidad que permita ganar / perder). Se evalúan aspectos de usabilidad del juego en lo que tiene que ver con movimientos de personajes jugador, elementos de interfaz no disonantes, menús (principal, *in-game*).

NOTA: no se evalúa la calidad gráfica del juego pero sí la estética general del mismo.

Ej: es posible realizar un juego con aspecto retro, imitando un juego de una consola o computadora antigua, pero la estética debe ser homogénea en todo el juego.

Entrega

La entrega se deberá realizar creando un tag en el repositorio de la cátedra.

Esquema de carpetas del repositorio:

[carpeta raíz del equipo]

tp2

tag

 master

 src (Proyecto Unity)

 deploy

Dentro de **deploy** en su versión *tagueada* deberán estar los archivos del juego compilado en formato **Web Player** de modo que pueda ser ejecutado en un browser sin necesidad de abrir el proyecto con el editor de Unity.

Fecha de entrega

La fecha de entrega del proyecto es el día miércoles **24 de Septiembre de 2014, durante la hora de la práctica**. En caso de no entregarse el TP en la fecha especificada se descontarán 2 puntos y luego 1 punto más por semana de atraso.