* **OBJETIVO DEL TP:**

*El objetivo es que los alumnos usen las herramientas aprendidas en clase para crear un videojuego de fácil testeo, modificación y escalado.*

* **CONSIGNA:**

*Realizar un videojuego utilizando las herramientas vistas en clase hasta la fecha. El mismo debe contener:*

* Menu principal con pantalla de créditos (con los datos del alumno).
* Posibilidad de ganar o perder.
* Al menos un nivel jugable de principio a fin.
* Desafío final (EJ: Un boss).
* Clases funcionales utilizando herencia.
* Posibilidad de reiniciar el juego.
* Feedback en todas las acciones.
* El nombre del proyecto debe tener el nombre del juego.
* En el caso de ser un endless debe tener al menos 3 etapas en las   
  cuales el juego avance. Además, la dificultad se debe incrementar con el paso del tiempo de una manera coherente y no sólo haciéndose más difícil hasta que sea imposible jugar.
* Consola de depuración con diseño propio y al menos 5 comandos útiles en el juego (como vidas infinitas, todas las armas, etc). PLUS: Se deben poder ingresar comandos con al menos un parámetro (EJ: GodMode On).
* Sonidos (***opcional para el primer TP, obligatorio para el segundo***).
* Deberá estar en 3D.

* **TIPO DE TRABAJO**:  *Individual o de a dos personas*
* **PAUTAS DE PRESENTACIÓN*:*** *Digital.*

1. *El trabajo debe ser entregado en CD/DVD con todos los assets del juego (código, archivos externos, etc), en una caja de plástico, junto con un pendrive por si en las PCs no hay reproductor de CD/DVD.*
2. *Debe contener los datos del alumno en un archivo dentro del proyecto y de manera externa en la misma caja.*
3. *El juego debe tener creado un ejecutable (archivo .exe), para poder probarlo sin necesidad de compilarlo.*
4. *NO PUEDE contener material usado en ejemplos de la clase transcriptos tal cual se hicieron (ni código, ni diseños, y ningún tipo de assets). Deberán, en tal caso, contener código que resuelva la parte incompleta de cada script (EJ: Al script de la clase de plataformas le falta hacer que el personaje no se pegue a las paredes/plataformas).*
5. *NO SE ACEPTARÁN correcciones o terminar el juego DURANTE la clase en la que se entrega.*
6. *NO SE ACEPTARÁN proyectos que no estén en la misma versión que las PCs de Da Vinci.*
7. *Cualquier proyecto entregado DESPUÉS de los 45 minutos de arrancada la clase no se aceptará.*

* **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Se tendrán en cuenta para la aprobación de este trabajo los siguientes ítems:

* La correcta utilización y justificación de las herramientas vistas en clase.
* Que el código sea eficiente (EJ: Se usa un bucle en lugar de un bloque de líneas de código que repiten la misma estructura).
* Se considerará negativamente que el alumno haya copiado y pegado código fuente hecho en clase.
* Los errores durante el juego bajan considerablemente el puntaje. Dependiendo del error, se podría llegar a considerar directamente desaprobado el proyecto. EJ: No se puede terminar el nivel.

***NOTA IMPORTANTE:***

En instancia de recuperatorio, la nota máxima será de un 4, si el proyecto está en condiciones de aprobar.