* **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:*

* TODOS LOS PUNTOS DEL PARCIAL ANTERIOR.
* Al menos 3 niveles/etapas jugables.
* Deberá incluir una sección de publicidad, ya sea en alguna pantalla como cuando pierde o estratégicamente pedirle al usuario que vea cierta publicidad para darle tanta cantidad de puntos o moneda del juego.
* Uso de Analitycs para obtener estadísticas de juego. Tener al menos 7 eventos en los que se mande un análisis de dicha parte.
* LEER TODO ESTE DOCUMENTO e… IMPLEMENTARLO.

* **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.