

Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella	Comisión: Matías
--	------------------

Consigna: Realizar un videojuego en Processing (java) basado en simulación física bidimensional (colisiones y fuerzas) con interacción mediante captura óptica de movimiento con webcam (puede ser la integrada a la notebook). El mismo debe constar de una sola escena/nivel, tener un objetivo claro (condición de ganar o perder), ser para un sólo jugador y sonido como feedback de la interacción. Debe tener pantalla de inicio y de final, ganar y perder, créditos, records, o lo que consideren necesario. El control de menú y pantallas debe ser coincidente con la captura utilizada durante el juego (sin teclado ni mouse, sólo captura).

Cuando hablamos de simulación física (en 2D), nos referimos a que la dinámica central del juego se base en colisiones y fuerzas, dentro de un espacio bidimensional. Se recomienda eludir interacciones físicas más complejas como la dinámica de fluidos (que no están contempladas en la librería que usaremos).

La realización debe ser en grupos de cuatro integrantes. Sugerimos asignar roles a cada integrante como responsables por las áreas claves del práctico: programación física, programación captura, estética visual, estética sonora.

Índice

[1. Título](#)

[2. Propuesta](#)

[2.1. Dinámica del juego](#)

[2.2. Propuesta de interacción](#)

[2.3. Condición de ganar o perder](#)

[3. Referencias](#)

[3.1. Mecánica](#)

[3.2. Imágenes](#)

[3.3. Sonidos](#)

Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella	Comisión: Matías
--	------------------

1. Título

A grandes rasgos debe incluir el concepto del juego, por lo que podría incluir un subtítulo que refuerce el título principal.

Michi Quest

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

En qué consiste el juego, una breve sinopsis de su mecánica. Punto de vista, cámara, personajes, recursos, lógica de los enemigos, etc.

La dinámica del juego consistiría en un laberinto visto de forma cenital y con una cámara fija, donde un gato tiene que hacerse camino hasta una caja antes de que acabe el tiempo. En el laberinto se puede encontrar con obstáculos, como ratones que causan que el gato engorde y se vuelva más lento; estos ratones se desplazan de izquierda a derecha o de arriba a abajo de manera fija. También puede encontrarse cosas para ayudarlo, como hierba para gatos que le recupera o aumenta su velocidad.

2.2. Propuesta de interacción

Controles a partir de la captura óptica de movimiento. Que captura será, que parte del cuerpo se sensorará (plano estimado por la cámara), que efecto causa en el juego, etc.

La interacción se daría en el control del jugador sobre el gato, al cual debe guiar con un puntero láser. La parte capturada, o mejor dicho el objeto, sería un puntero láser (o una linterna en caso de que el puntero falle). El gato sigue al puntero laser, a menos que esté demasiado lejos y el gato no lo pueda ver.

2.3. Condición de ganar o perder

¿Es por puntos? ¿Por vidas? ¿Por tiempo? ¿Es sin fin? ¿Cómo es la puntuación?

La condición de victoria es llegar a la caja antes de que termine el tiempo, mientras que la condición de perder es no llegar a tiempo a la caja.

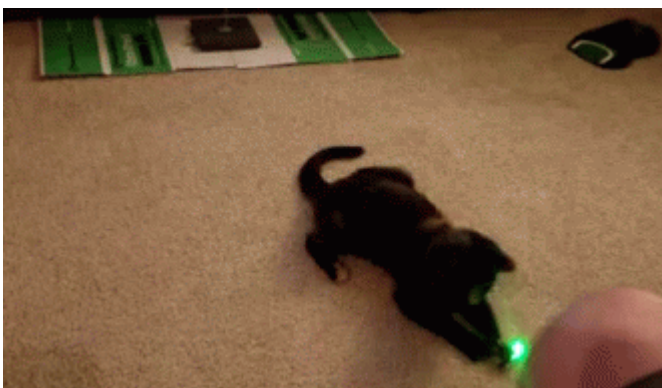
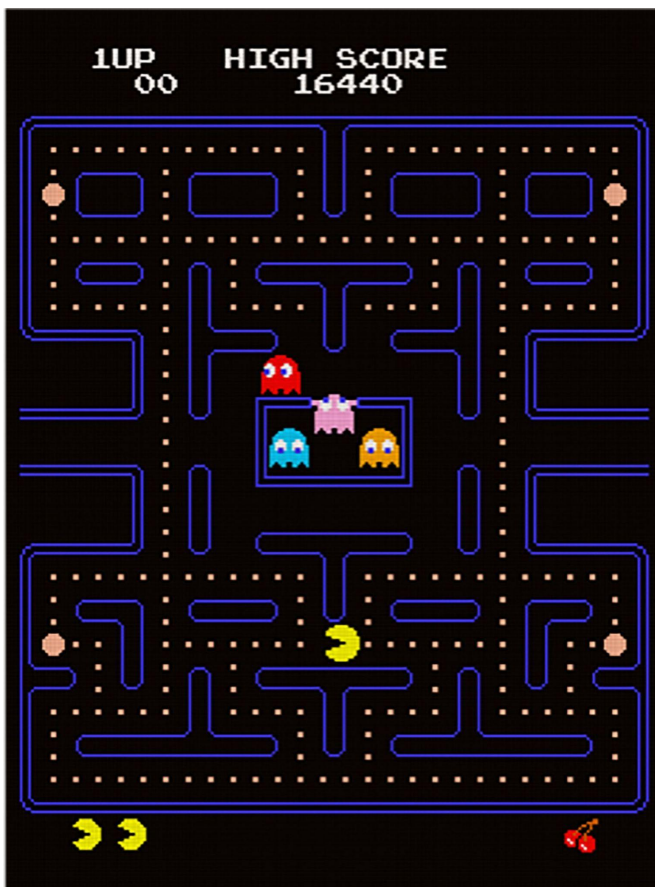
Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella

Comisión:
Matías

3. Referencias

3.1. Mecánica

Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.

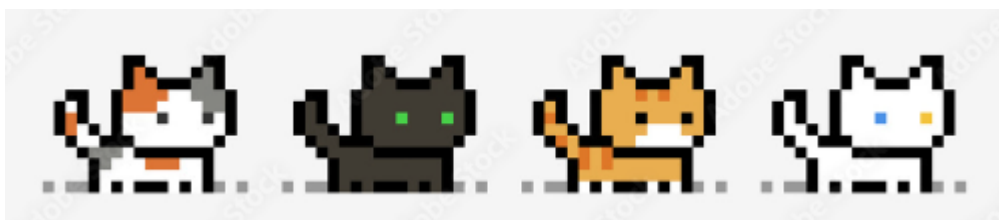


Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella

Comisión:
Matías

3.2. Imágenes

Juegos similares y/o bocetos de cómo se vería su videojuego. Escenarios, personajes, items, etc. Debe contemplar la propuesta estética general, teniendo en cuenta la interfaz gráfica (GUI).



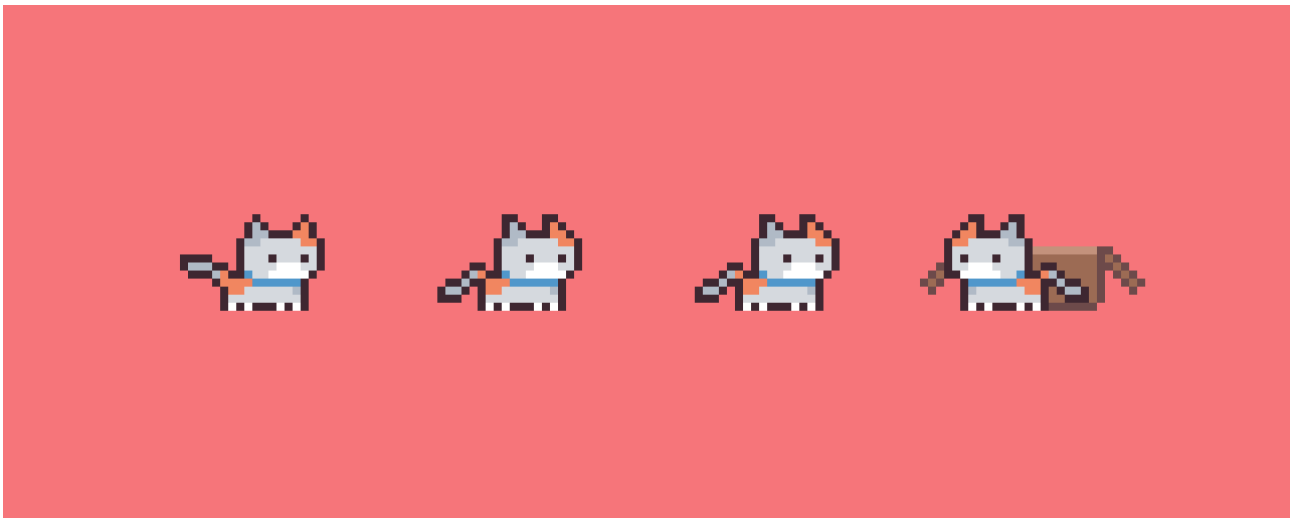
Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella

Comisión:
Matías



Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella

Comisión:
Matías



Estudiantes: Alves Catalina, Adorno Camila, Carugatti Martin, Bogado Benuzzi Antonella	Comisión: Matías
--	---------------------

3.3. Sonidos

Juegos similares y/o bocetos de cómo se escucharía su videojuego. Contemplar dos tipos de sonidos: música (M) y efectos (FX). La música entendida como sonidos largos de fondo, y los efectos de sonidos incidentales de los eventos (un disparo, una colisión, el sonido de ganar, etc).

[Mauullido del gato](#)

[Ronroneo](#) cuando [gana](#)

[Mauullido enojado](#)

[Sonido del ratón](#)