

LEONARDO DA VINCI
ESCUELA SUPERIOR DE ARTE MULTIMEDIAL

A-1331

CARRERA:

Diseño y Programación de Simuladores Virtuales

ASIGNATURA:

Programación en Motores I

EXAMEN:

TP 1 - Parcial 2

AÑO LECTIVO:

2024

TP 2 – EXAMEN PARCIAL 2 – Programación en Motores I

Consignas:

- **Todas** las consignas del TP1 más las correcciones si es que fueron pedidas y una **mecánica nueva** a pedido.
- Un nivel **nuevo** con principio y final (Duración de al menos 2 minutos)
 - El personaje debe conservar al menos una estadística entre niveles
- **DOS** enemigos distintos que utilicen Behavior Tree que tenga un patrón de waypoints, persiguen al jugador al verlo y lo ataque estando a la distancia necesaria.
- Todos los personajes con Arte y Animaciones distintas al muñeco de Unreal, es decir, crear una *Anim Instance* nueva por cada uno. Todas las acciones que realicen los personajes deben tener feedback para ser consideradas.
- Niveles vestidos (Todo con assets de arte, no se van a permitir primitivas).
- Utilizar un ActorComponent que maneje cambios en la vida (perder o ganar) y la muerte (HealthComponent).
- Utilizar un ActorComponent que maneje algún aspecto importante del juego.
- Utilizar una DataTable para inyectar valores de diseño en los enemigos.
- Sonidos para feedback y ambiente, todas mecánicas deben sonido de feedback.

Criterios de evaluación:

- Cumplimiento de todo lo mencionado en **Formato de entrega** (Obligatorio para aprobar)
- Cumplimiento de todas las **consignas** del TP (Obligatorio para aprobar, la calidad de lo entregado define la nota final)
- Utilización de código completamente propio. **Todo lo incluido en los presets de Unreal no cuentan para las consignas** al menos que se indique lo contrario.
- Utilización razonable de lo **aprendido en clase**.
- El proyecto debe estar **libre de errores**, cualquier error crítico de código será considerado como un motivo importante para desaprobar el examen,
- Se evaluará el correcto uso de las herramientas de Unreal utilizadas en clases, y el correcto funcionamiento del código, se valorará que el código se encuentre documentado.
- Todos los alumnos del grupo deberán poder defender las decisiones tomadas en la programación del juego.

Aclaración importante: Si bien el trabajo es grupal, cada alumno según el criterio del docente podrá tener notas distintas. Es imperioso que independientemente de quien haya desarrollado alguna parte del código, todos los integrantes del grupo sean capaces de defenderlo y explicarlo.

En caso de que el docente lo considere pertinente, podrá desaprobar a algún integrante sin necesidad de desaprobar al resto del grupo.

Formato de entrega:

- **Versión de Unreal: 5.3.X**
- Deberá entregarse el **proyecto de Unreal** comprimido desde el engine (File > Zip Project) junto con el **ejecutable(Build)** del **mismo** subiéndolo al espacio de entregas designado en el Classroom.
- El nombre del archivo deberá ser el TPX y número de grupo (Ej.:**TP1_Grupo23.rar**”).
- La entrega se podrá realizar hasta **antes de comenzar la hora de clase del día de entrega**, subiéndola a Drive individual/WeTransfer, mandarlo como comentario y **Marcar la entrega**.
- Con una entrega por grupo alcanza (Opcional).