

Guía Proyecto 2

Run-Androids-Run! = Androids + Big Bang!

14 de Octubre 2020

Lic. Natalia Colussi Dra. Pamela Viale

¿De qué se trata esta segunda parte del proyecto?

En esta segunda parte del proyecto trabajaremos con animaciones en Racket utilizando la funcionalidad Big Bang que ofrece este lenguaje de programación, empleando para ello el paradigma de programación orientado a eventos.

Seguiremos trabajando en grupo en esta segunda parte. Si todo funcionó bien entre los integrantes de cada grupo les pedimos que conserven y preserven la unión del grupal, pero de existir algún inconveniente, comuniquense por mail con nosotras para realizar un reordenamiento de los grupos.

¿Cuáles son las etapas de esta segunda parte del proyecto?

Las etapas que conforman esta segunda etapa del proyecto son:

- **Etapas 1:** Definir qué tipo de animación desea realizar el grupo.
- **Etapas 2:** Definir y diseñar el estado del problema.
- **Etapas 3:** Analizar en profundidad el problema para detectar los manejadores que son necesarios para detectar los eventos que aparecerán en escena en la animación.
- **Etapas 4:** Realizar un desarrollo incremental del diseño del programa, verificando el funcionamiento esperado de cada manejador.
- **Etapas 5:** Entregar el diseño de la segunda parte del proyecto, junto con la documentación que brinde información sobre el proceso de desarrollo y la ejecución de la animación final.

Para la realización y el cumplimiento de estas etapas contarán con controles y consultas con las docentes para mostrar y demostrar sus avances, consultar dudas, recibir guías y sugerencias para concretar efectivamente el desarrollo del diseño completo del Proyecto 2. Seguiremos con los mismos docentes supervisores de los proyectos que en la etapa anterior.

De forma detallada les dejamos los controles que realizaremos por semana y qué etapa del proyecto se realizará y evaluará en las mismas.

Semana	Etapa a controlar
Sem 1 - 26/10	etapa 1 y etapa 2
Sem 2 - 2/11	etapa 2 y etapa 3
Sem 3 - 9/11	etapa 4
Sem 4 - 16/11 y 18/11	etapa 4
Sem 5- Martes 23 de Noviembre.	etapa 5 - ENTREGA del PROYECTO II

¿Qué se evalúa en este proyecto?

En esta parte del proyecto evaluaremos la comprensión de los siguientes temas:

- Construcción de un estado conforme a la intención del problema.
- Aplicación de la funcionalidad de Big Bang para administrar los eventos.
- Detectar qué manejadores de eventos son necesarios para resolver la intencionalidad de la animación propuesta.
- Aplicación de la metodología de construcción y diseño de programas.

¿Qué tipo de animaciones podríamos realizar?

Aquí les dejamos algunas sugerencias, pero estas pueden ser reemplazadas por sus propias ideas o variantes de las mismas. En este último caso los docentes evaluarán la factibilidad de las mismas en el tiempo que tenemos asignado para concretar este proyecto: 4 semanas.

Idea	Imagen/descripción ilustrativa
Lluvia de androids, tipo matrix variando los androids.	Caen los androids desde el cielo hacia la tierra indefinidamente. Permitir con el uso del teclado variantes sobre el mismo.
Recorrido fijo tipo Ping Pong de Androids	Fijar un recorrido, puede ser ping - pong u otros. Permitir variantes con el uso del teclado. Permitir variantes respecto de los personajes.

Carrera de Androids	Los Androids correrán una carrera desde un extremo hacia otro. Indicar quién es el ganador. Dar aleatoriedad a la animación. Dar posibilidad de distintos movimientos a los androids.
Rueda Fortuna / Bingo con Androids	Hacer girar como una rueda de fortuna a varios androids. Permitir apostar o elegir un Android afortunado. Puede ser una simulación. Puede tener forma de Bingo.
Tragamonedas de Androids	