

Desarrollo de Videojuegos I

Trabajo Práctico N° 4

Desarrolle desde cero un juego con un concepto original, usando mecánicas y dinámicas diseñadas para este trabajo a partir de una temática votada entre todos. La paleta de colores y la resolución corren por cuenta del alumno (pero se recomienda chequear con el docente). El alumno deberá entregar en el plazo de 3 (tres) semanas:

- En Aula Virtual: link al repositorio y itch.io del alumno
- En GitHub: todo código y assets del proyecto, listo para compilar
- En itch.io: el juego ya compilado, corriendo en plataforma web

El trabajo es individual.

Tenga en cuenta que se restará un punto por cada bug que rompa el juego o indique una mala implementación de alguno de los puntos ofrecidos. También se restarán puntos por cada feature que haya hecho copy-paste de código hecho por el docente. Todo el arte (imágenes y sonidos) deberán ser hechos por el alumno, y no deberán copiar diseños de otros juegos.

El alumno deberá implementar 6 de las siguientes librerías o features:

- Máquina de estados (manual, como se vio en clase)
 - Si se usa FlxFSM, el feature cuenta doble.
- FlxTween
- FlxEase
- FlxTrail
- FlxFlicker
- Camera shake
- FlxOgmoLoader y FlxTilemap
- FlxBar

- FlxEmitter (partículas)
- FlxSubState, y botón para pausa usando estos substates
- Array de Arrays, o grupo de grupos

GL HF!