

Carrera de Ingeniería Informática
Programación y Animación Digital (INF661)
TERCER PARCIAL



Fecha y forma de Presentación

Hacer una demostración del trabajo en horario de clases del 03 de diciembre de 2025.

Desarrollo de un Juego Básico en Adobe Animate

El estudiante deberá diseñar y programar un **juego sencillo e interactivo** utilizando Adobe Animate. El objetivo es que el estudiante aplique conceptos de animación, símbolos, clips de película, instancias, interactividad y programación básica con ActionScript 3.0.

El juego puede ser uno de los siguientes tipos (a elección del estudiante):

- Juego de **evadir** (evitar obstáculos moviendo un personaje).
- Juego de **laberinto simple** (mover un personaje con teclas).
- Juego de **secuencia correcta** (ordenar elementos en el orden adecuado).

1. Requisitos mínimos del juego

Tu juego debe incluir como mínimo:

1.1 Elementos visuales

- Fondo diseñado o importado.
- Personaje(s) o elemento(s) principal(es) animados.
- Elementos interactivos (botones, objetos, piezas, etc.).

1.2 Interacciones

- El juego debe responder a **input del usuario**, por ejemplo:
 - Clics.
 - Arrastrar y soltar.
 - Movimiento con teclado.

1.3 Lógica de juego

- Sistema de puntaje.
- Contador de tiempo.
- Detección de colisiones.
- Mensaje de victoria o derrota.
- Reinicio del juego.

1.4 Pantallas

El juego debe tener:

- Pantalla de inicio (Start)
- Pantalla de juego (Game)
- Pantalla de victoria/derrota