

Estudiantes: Mansilla Joaquín, Tomas Vesco, Ignacio P. Vallone, Facundo Nazareno Burgos	Comisión: Matias
---	---------------------

**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: Mansilla Joaquín, Tomas Vesco, Ignacio P. Vallone, Facundo Nazareno Burgos	Comisión: Matias
---	---------------------

# 1. Título

Llegar a la cima

## 2. Propuesta

### 2.1. Dinámica del juego

El juego se va a basar en un personaje, que se verá en segunda persona, el cual tratará de ascender en el juego para llegar a la meta. Deberá, en su recorrido, evitar los enemigos que intentarán evitar que pueda seguir ascendiendo.

### 2.2. Propuesta de interacción

A través de la captura de las manos, el usuario impulsará al personaje guiandolo hasta la meta. Podrá entonces, no solo impulsarlo hacía arriba, sino también guiar un poco su trayectoria.

### 2.3. Condición de ganar o perder

El personaje tendrá 3 vidas, si cae, perderá una vida, al caer 3 veces, perderá. En cambio, si logra llegar a la meta, habrá ganado. Los enemigos, si bien no sacan vida, hacen que el jugador no pueda saltar con normalidad.

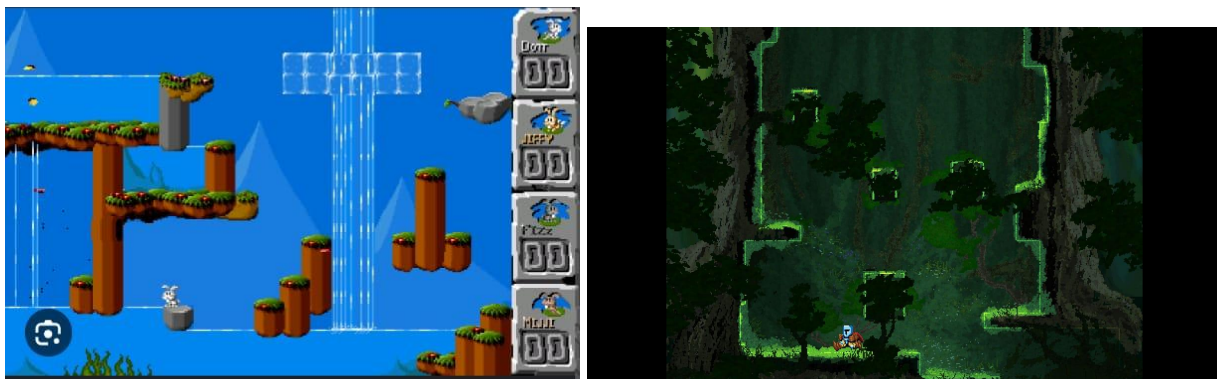
Estudiantes: Mansilla Joaquín, Tomas Vesco, Ignacio P. Vallone, Facundo Nazareno Burgos	Comisión: Matias
---	---------------------

## 3. Referencias

### 3.1. Mecánica



### 3.2. Imágenes



Estudiantes: Mansilla Joaquín, Tomas Vesco, Ignacio P. Vallone, Facundo Nazareno Burgos	Comisión: Matias
---	---------------------

### 3.3. Sonidos