



Diseño y Programación de Videojuegos

Materia: Programación 1

Profesor Contenidista: Christian E. Casalnovo

Programación 1 - TP 2

Segundo cuatrimestre

Consigna:

Continuar el desarrollo del juego del TP1, incorporando los recursos y técnicas vistos en la segunda mitad del cuatrimestre.

En el caso de que desee cambiarlo por otro diferente, deberá cumplir con todos los requisitos del TP1. No se recomienda cambiar de proyecto.

El videojuego deberá cumplir los siguientes requisitos:

- **Tener resueltos los errores mencionados durante el TP1**
- Tener un nivel completo, con condiciones de victoria y derrota
 - No se evaluará con profundidad el diseño del nivel
 - Completar el juego y ver todo su contenido no debe superar los 5 minutos aproximadamente. Evitar juegos excesivamente difíciles donde morir una y otra vez lleve a perder tiempo de evaluación para los demás equipos
- El nivel de prototipo del TP1 debe ser accesible por separado
- **Escenas:**
 - Pantalla principal, con opciones para:
 - Arrancar el juego (tanto el nivel prototipo como el nuevo)
 - Ver instrucciones de juego y controles
 - Salir del juego
 - Pantallas de victoria y derrota.
- **Arte:** Se valorará que el juego integre el arte desarrollado durante el cuatrimestre, salvo algunos elementos como efectos especiales, explosiones, partículas, etc, que no serán obligatorias.
 - El juego deberá contener animaciones y uso de Animator con varios estados, parámetros y transiciones en al menos una entidad (PJ, enemigo, etc.)
 - El juego deberá contar con efectos de sonido para las acciones principales (ej: recibir daño, disparar, agarrar items, etc.) y música de fondo en el nivel
- **UI:** El juego deberá contener al menos dos elementos de interfaz que se modifiquen por código durante el gameplay, como ser:
 - Barras de vida, stamina, cooldowns, etc.
 - Textos con puntajes, contadores de objetos recolectables, etc.
 - Inventarios sencillos con imágenes que se activen y desactiven
- Imprimir mensajes en consola no será aceptado como mecanismo de feedback
- El nivel puede armarse con Tiles, usando la Tile Palette
 - Se recomienda que los objetos dinámicos (por ejemplo puertas) no sean tiles, sino prefabs ubicados a mano

Formato de entrega: Deberán entregarse dos archivos comprimidos (.rar o .zip), uno con el proyecto de Unity y otro con la build ejecutable del juego, y subirse al Aula Virtual. La build no es solo el .exe sino que todos los archivos y carpetas adicionales que Unity genera.

Los comprimidos deberán cumplir con las siguientes nomenclaturas: “TP2 - Proyecto - Apellidos de los integrantes” y “TP2 - Build - Apellidos de los integrantes”.

Se recomienda subir la carpeta Library en un archivo aparte.

El juego deberá estar hecho en la versión de Unity utilizada en clase, que puede descargarse en [el archivo de versiones de Unity](#). Dicha versión puede cambiar año a año.