**PROYECTO PRUEBA**

**TECNOLOGÍAS WEB**

**Lado del Cliente**

**Jefe de Experto:** Kenny Alejandro Rios

**Actualización**

**2018 ©**

**Equipo Central Worldskills Colombia**

Hellman Yesid Rusinque Gamboa

Alejandra Gutierrez Rengifo

Fredy Garcia Reyes

Loren Jaramillo Bernal

**Contenido**

[**Introducción** 3](#_17dp8vu)

[**2.** **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO** 4](#_30j0zll)

[**3. INSTRUCCIONES A LOS COMPETIDORES** 5](#_1fob9te)

[**4. MÓDULOS DE COMPETENCIA** 6](#_3znysh7)

[**4.1 Módulo C** 6](#_2et92p0)

[**5. ESQUEMA DE MARCACIÓN** 7](#_4d34og8)

[**6. BIBLIOGRAFÍA** 8](#_2s8eyo1)

## **1.** **INTRODUCCIÓN**

En los últimos años, Internet se ha convertido en una parte integral de nuestra vida diaria, lo que permite la difusión de información en una fuente inagotable de contenido e interacción. Todos los días, el uso de los videojuegos ha ganado un papel destacado en este entorno, permitiendo que millones de personas tengan acceso a la diversión y el entretenimiento de forma rápida y gratuita.

## **2.** **DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

**Objetivo:**

La empresa ColSoft recibió la solicitud de un cliente sobre el impacto del desarrollo de un juego interactivo compatible con las plataformas estables en el mercado. Después de un arduo trabajo, la directiva definió la trayectoria y los lineamientos para su desarrollo. Este consiste en la implementación de un juego multiplataforma basado en tecnología web.

Su trabajo consiste en desarrollar, resolver y proponer, un juego en HTML5, CSS3 y JavaScript; apuntando a la mayor compatibilidad con los diferentes dispositivos del mercado, para realizar esta tarea usted tiene 2.5 horas.

## **3. INSTRUCCIONES A LOS COMPETIDORES**

Como el mercado de los dispositivos móviles (Smartphones, Tablets y Notebooks) es alta, se ha incrementado el acceso a Internet. Junto a esto, el aumento de las velocidades de conexión que permiten el acceso a juegos en línea, por lo que es una gran opción de inversión y de crecimiento tecnológico.

El propósito del juego es alcanzar un target (Dragón) que está a cierta distancia por medio de un elemento (flecha) que es lanzado por el jugador (Caballero).

El jugador tiene un tiempo de partida de 60 segundos y ganará en el juego cuando supere la puntuación máxima en el tiempo establecido. El jugador pierde cuando se termina el tiempo y no supera el puntaje máximo.

Requisitos a cumplir de la aplicación:

* El tirador (Caballero) puede navegar en un espacio limitado del escenario como se indica en el storyboard, utilizando la tecla izquierda - derecha.
* El objetivo (Dragón) tiene un espacio limitado como se especifica en el storyboard y su movimiento debe ser aleatorio y animado con diferentes velocidades en su movimiento.
* Al dar clic con el mouse sobre el escenario de juego, se debe realizar el lanzamiento del elemento (flecha) hacia el lugar específico (clickeado), con un movimiento de translación.
* Si el elemento lanzado colisiona con el objetivo, el área de puntuación aumentará en 10 puntos.
* En la interfaz debe destacarse el puntaje actual del jugador, el mejor puntaje, un botón de mute, botón de pause y el tiempo de duración del juego.
* El juego debe mostrar un área de puntuación que obtiene el jugador y el puntaje máximo que debe alcanzar para ganar la partida, puntaje que se incrementara si el jugador supera el máximo establecido.
* El juego tiene un sonido de fondo ***background.mp3***.
* Al lanzar el elemento, debe reproducirse el sonido ***beep.mp3***.
* Al producirse una colisión, debe reproducirse el sonido ***colision.mp3***.
* Cuando el jugador gana la partida se reproducirá el sonido ***win.mp3***.
* Cuando el jugador pierde la partida se reproducirá el sonido ***lost.mp3***.
* Al tener el estado mute activo no se reproducirá ningún sonido en el juego.
* El juego debe durar sesenta (60) segundos y se debe mostrar de forma descendente.
* Deberá aparecer un nuevo objetivo (Dragón) cuando el actual haya sido impactado, entrando en el área especifica demarcada en el storyboard en una posición diferente de forma aleatoria (arriba derecha, centro derecha, abajo derecha).
* Al impactar el objetivo (Dragón) se presentará de manera animada con un efecto de impacto, como se especifica en el storyboard.
* Las nubes del fondo deben moverse automáticamente sin detenerse durante el tiempo de juego.
* Las estrellas de fondo presentan un movimiento automático sin detenerse durante el tiempo de juego.
* Al terminar el juego, debe presentarse en pantalla un mensaje cuando el jugador supere la puntuación máxima en el tiempo establecido.
* Al terminar el juego, debe presentarse en pantalla un mensaje cuando el jugador no supere la puntuación máxima en el tiempo establecido.
* Durante el juego, el usuario puede pausar el juego haciendo clic en el botón de pausa, o presionando la letra "p" en el teclado. Cuando el juego está en pausa, todas las interacciones y sonidos deben detenerse. Si el usuario hace clic nuevamente en el botón de pausa o presiona nuevamente la letra "p", el juego continúa desde el momento en que se pausó

**Anexos**

El cliente ha proporcionado todos los archivos multimedia necesarios para el análisis del juego, así como los requisitos técnicos que el desarrollo necesita y un storyboard base. Puede modificar los archivos suministrados y crear nuevos archivos multimedia para garantizar la correcta funcionalidad y mejorar la aplicación.

**INSTRUCCIONES PARA GUARDAR ARCHIVOS ENTREGABLES**

* Guarde el juego en funcionamiento en el directorio del servidor llamado "XXX/client\_side/clientside\_A", donde XXX es el código de su regional. Asegúrese de que su archivo principal se llame “index.html”.

## **4. MÓDULOS DE COMPETENCIA**

### **4.1 Módulo C**

|  |  |
| --- | --- |
| **Título del módulo** | Lado del cliente |
| **Tiempo máximo** | 3 horas |
| **Día de prueba** | C2 |
| **Porcentaje** | 22% |

## **5. ESQUEMA DE MARCACIÓN**

La evaluación de cada módulo se realizará de acuerdo a la siguiente tabla

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MÓDULO** | **CRITERIO** | **CALIFICACIÓN POR MEDICIÓN** | **CALIFICACIÓN POR JUZGAMIENTO** | **TOTAL** |
| C |  | 18,45 | 3,55 | 22 |
| D |  | 18,50 | 3,50 | 22 |
|  |  |  |  | **44** |

## **6. BIBLIOGRAFÍA**

* The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Beginners

***Design Studio Press***

* Visual Design Concepts For Mobile Games

***Chirstopher P Carman***