

Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter	Comisión: Prof. 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: Berman Leandro, Custodio Walter	Comisión: Prof. Matias
---	---------------------------

# 1. Título

"Tejo- tec"

## 2. Propuesta

### 2.1. Dinámica del juego

El juego consiste en un desafío tipo tejo de aire. El objetivo se consigue al embocar el disco en un arco que estará situado en la parte superior de la pantalla. La dificultad estará dada por el trascurso del tiempo: a medida que transcurre el disco se tornará más pesado. La dirección, el rebote y la fuerza estarán dirigidas por el usuario. El punto de vista será picado.

### 2.2. Propuesta de interacción

A partir de la captura del dedo índice de la mano se controla el juego. Mediante esta propuesta de interacción el jugador accionará para conseguir el objetivo.

### 2.3. Condición de ganar o perder.

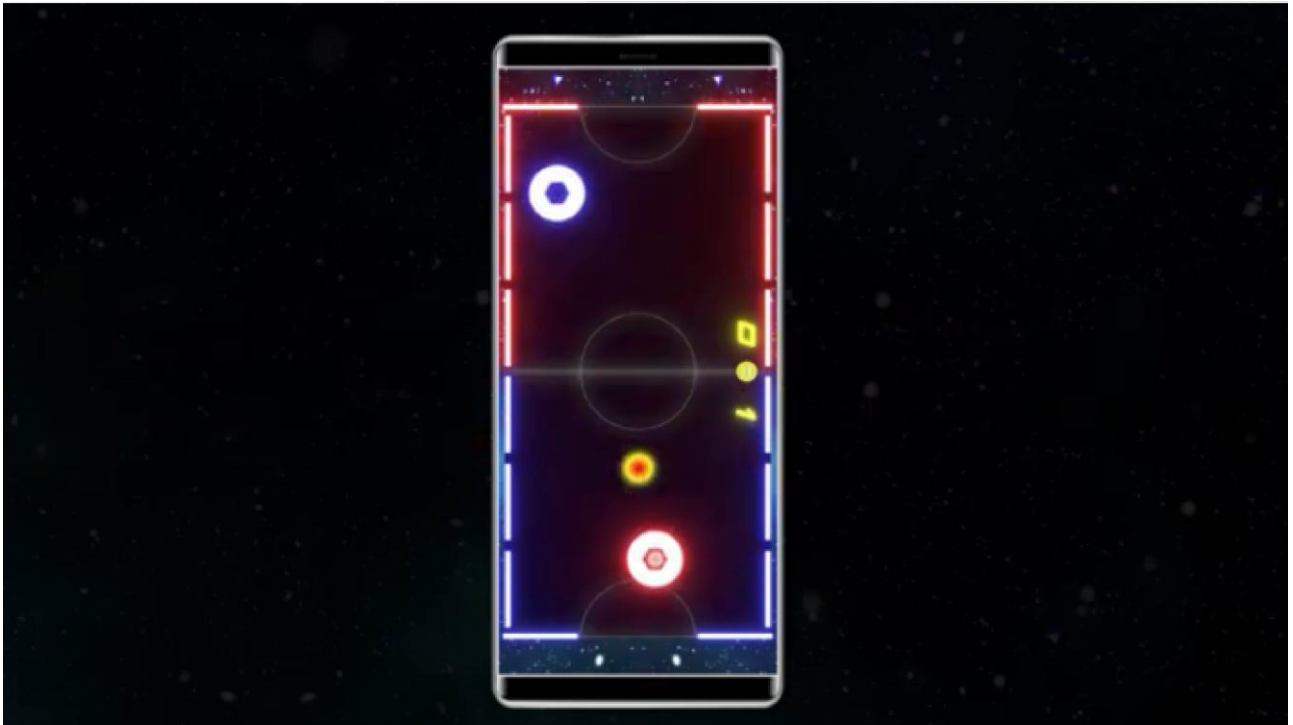
Es por puntos, al llegar a 3 puntos se gana. Si no se logra anotar los puntos antes de que el tiempo se acabe se pierde.

Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter	Comisión: Prof. Matias
---	---------------------------

## 3. Referencias

### 3.1. Mecánica

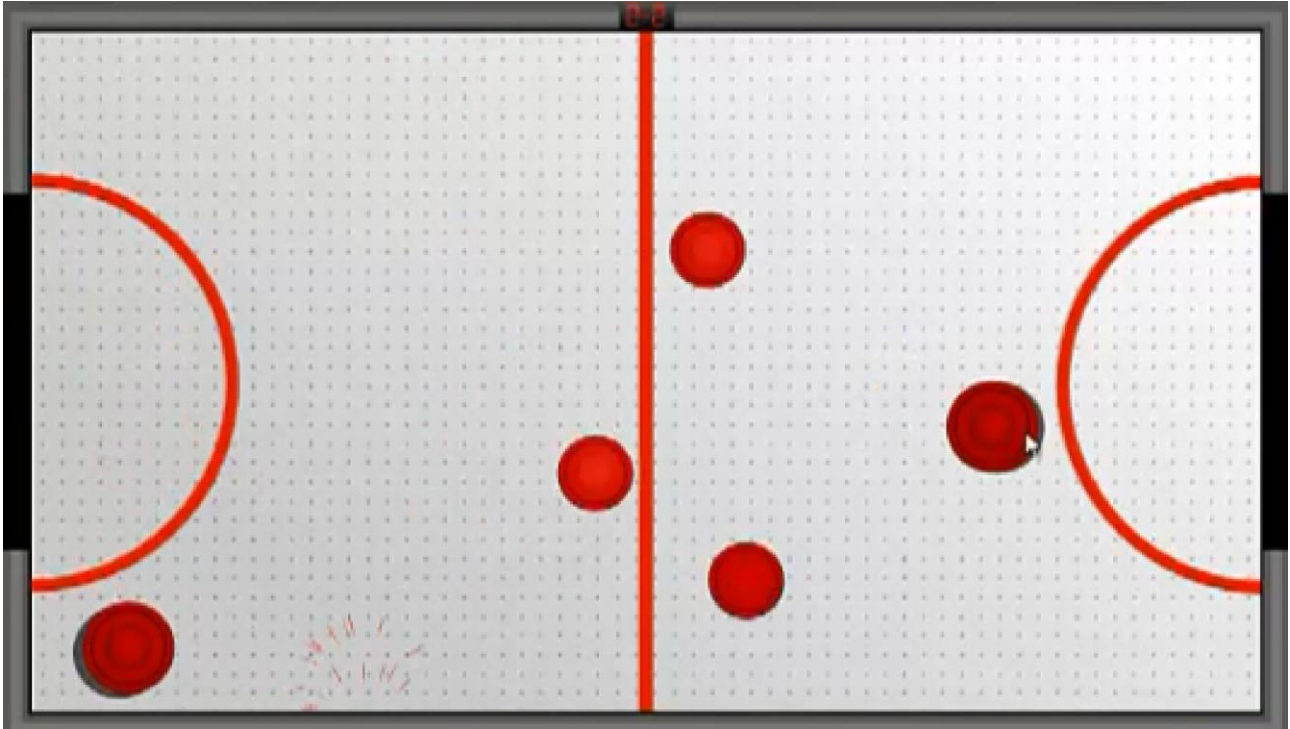
#### **Air jockey glow**



Estudiantes:  
Berman Leandro, Custodio Walter

Comisión:  
Prof. Matias

## **Air jockey**

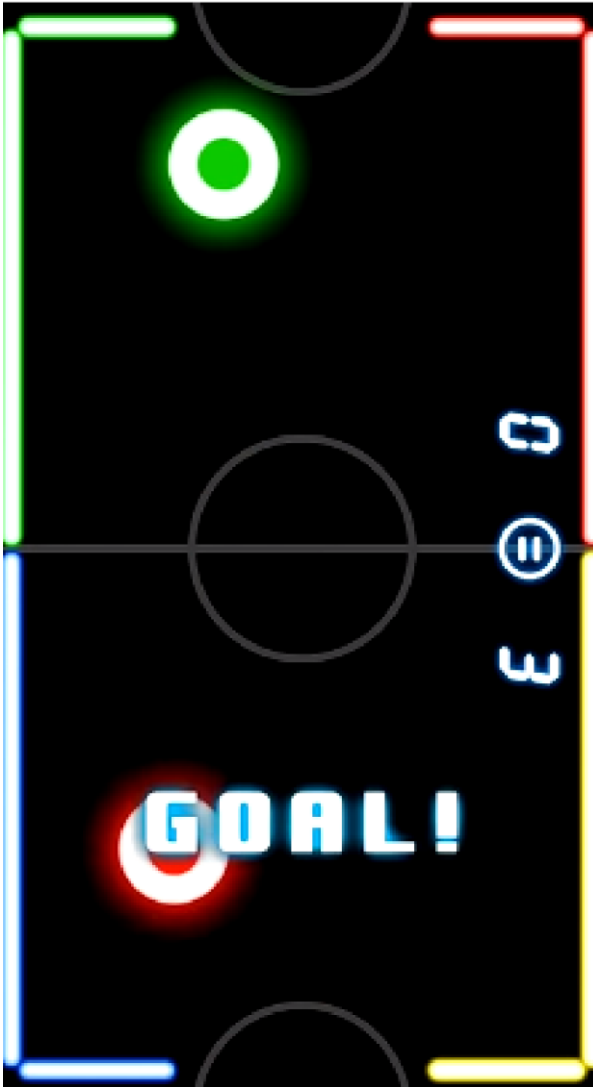


<https://youtu.be/CKsbt1UWxmM?si=BpvJcOY9YQLYMyfR>

Estudiantes:  
Berman Leandro, Custodio Walter

Comisión:  
Prof. Matias

## **Air jockey challenge**

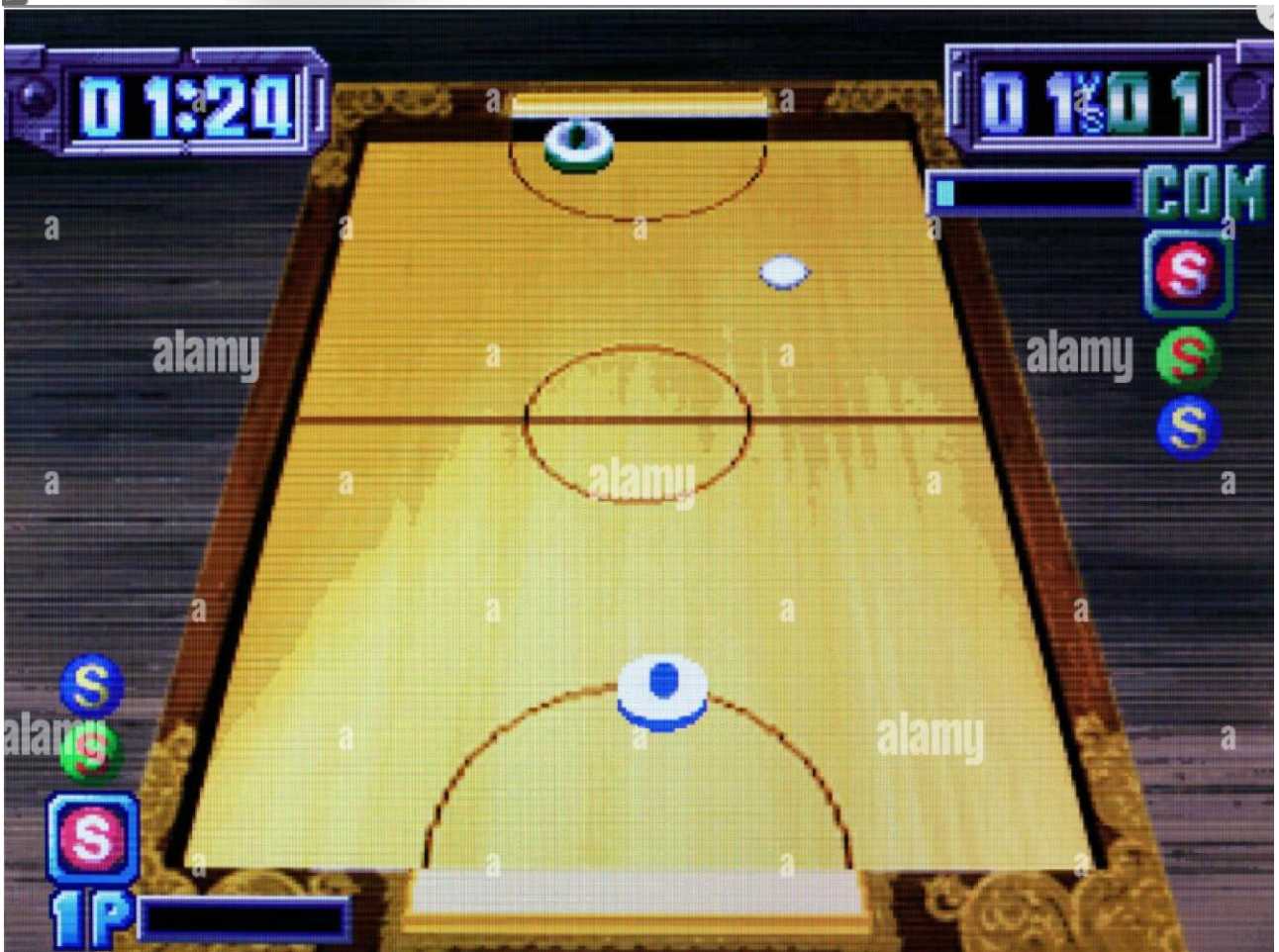


<https://youtu.be/cypE6dPdNyE?si=cPsmjfOtQRRxSmWP>

Estudiantes:  
Berman Leandro, Custodio Walter

Comisión:  
Prof. Matias

## 3.2. Imágenes



Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter	Comisión: Prof. Matias
---	---------------------------

### 3.3. Sonidos

#### **Blur 8bit**

[https://youtu.be/gX3mgbmWC3o?si=azq1\\_W\\_GAzb\\_96Gc](https://youtu.be/gX3mgbmWC3o?si=azq1_W_GAzb_96Gc)

#### **Park a life**

<https://youtu.be/JUmSdMGgQCA?si=VTqecch9zTc9YF1v>