

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

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. Matías
-----------------------------------------------	---------------------------

1. Título

CAPTURA SALUDABLE. Seleccionando alimentos.

o

ATRAPA ALIMENTOS, Un ejercicio saludable.

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

El personaje situado debajo de edificios debe atrapar alimentos que son arrojados desde las ventanas, deberá capturar los saludables y descartar los no saludables.. Punto de vista frontal.

El personaje principal que controlará el jugador se moverá sobre el eje x para conseguir el objetivo. Los personajes serán por un lado el principal y dos secundarios que arrojan alimentos desde las ventanas de los edificios: Un personaje "Delivery" arroja alimentos chatarra perjudiciales para la salud, y por el otro "comerciantes" arrojan verduras y carnes que representan los alimentos saludables.

La lógica del juego consiste en atrapar los alimentos que benefician a la salud y conseguir los puntos necesarios para ganar el juego. Un reloj contador establecerá un tiempo determinado para conseguir el objetivo.

2.2. Propuesta de interacción

Control con una caja. Captura de plano cerrado, censará la caja, al atrapar alimentos saludables gana puntos, al atrapar alimentos nocivos los pierde. Al mover la caja hacia la izquierda o derecha el personaje responde a la dirección deseada, de esta manera controlaremos al personaje para lograr el objetivo.

2.3. Condición de ganar o perder

Es por puntos, con determinado tiempo para alcanzar el objetivo. Al atrapar alimentos saludables gana puntos, al llegar a los puntos deseados gana la partida.

Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter.

Comisión:
Prof. Matías

3. Referencias

3.1. Mecánica

Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.

Fork N Sausage



https://www.youtube.com/watch?v=3ojYjpI9_uY&ab_channel=JuegosDeMELVIN

3.2. Imágenes

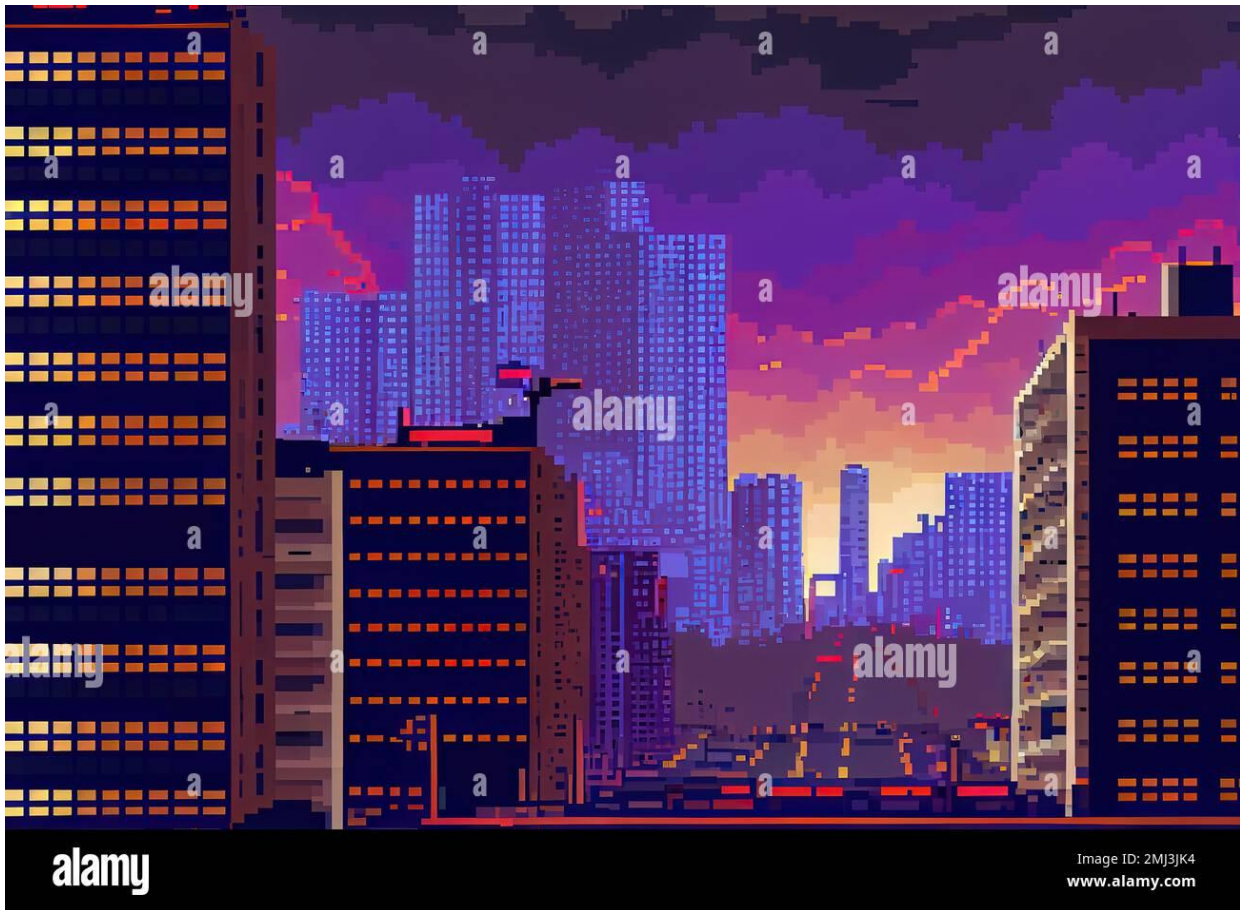
Juegos similares y/o bocetos de cómo se vería su videojuego. Escenarios, personajes, items, etc. Debe contemplar la propuesta estética general, teniendo en cuenta la interfaz gráfica (GUI).

Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa

Facultad de Artes UNLP 2023 | **Trabajo Práctico #2.** Etapa 1: GDD (Game Design Document)

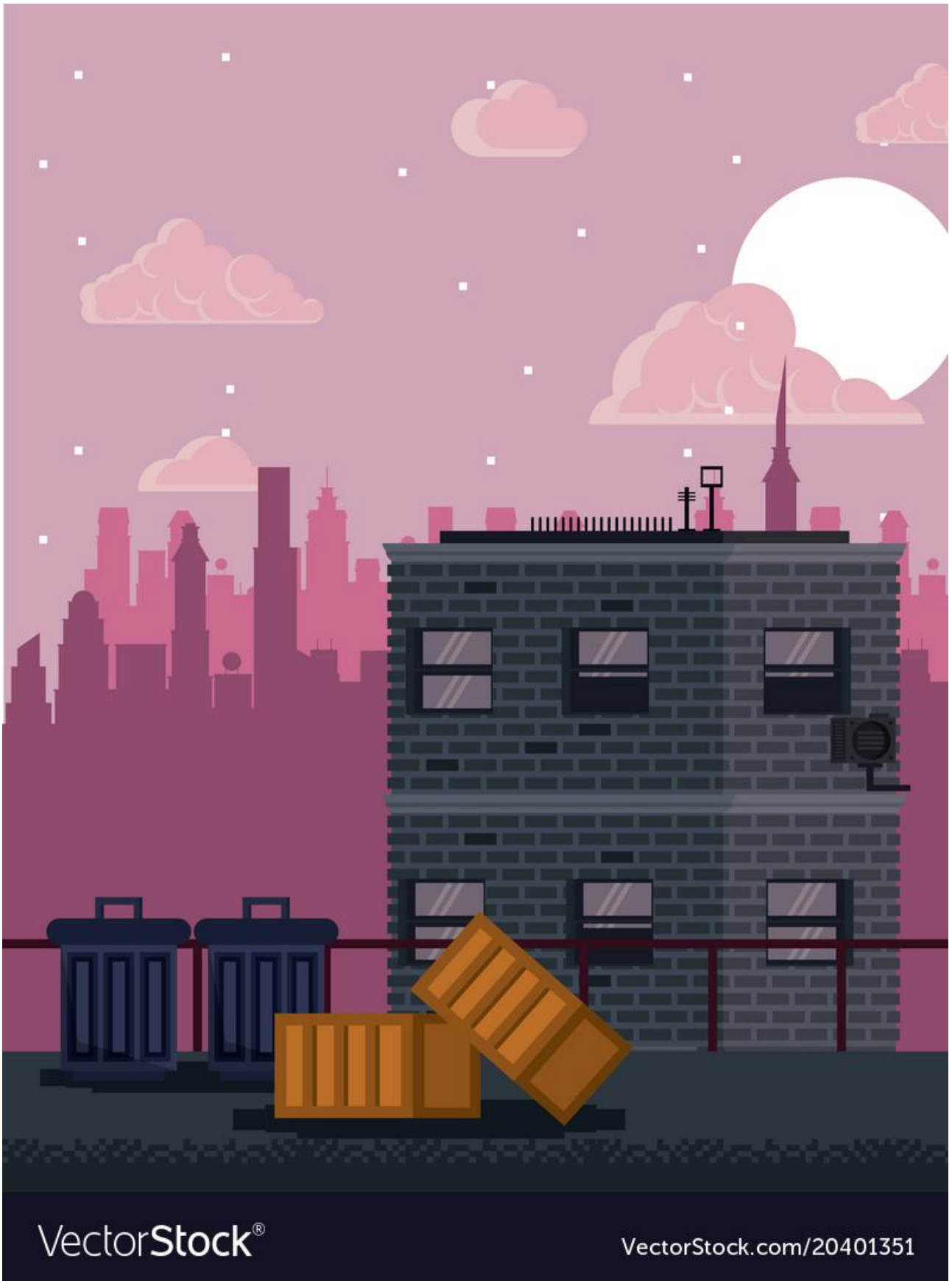
Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter.

Comisión:
Prof. Matías



Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter.

Comisión:
Prof. Matías



Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter.

Comisión:
Prof. Matías

Rayman



https://www.youtube.com/watch?v=FDtHV58xEGo&ab_channel=TapGameplay

Urban Champion



Funciones compatibles de Nintendo Switch Online

Arcade Archives URBAN CHAMPION

https://www.youtube.com/watch?v=PzPrqpFVewU&ab_channel=NintendoComplete

Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter.

Comisión:
Prof. Matías

Sunset Riders



https://www.youtube.com/watch?v=0aL-U_fMPLo&ab_channel=AL82RetrogamingLongplays

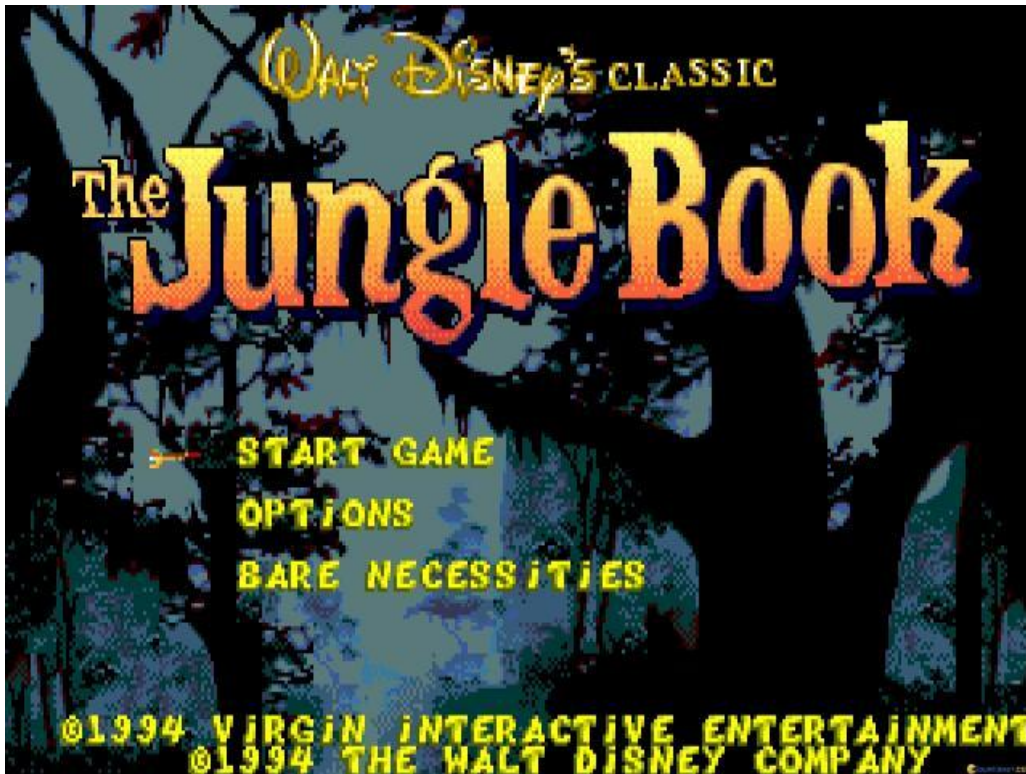
Estudiantes: Berman Leandro, Custodio Walter.

Comisión:
Prof. Matías

The Jungle Book



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



https://www.youtube.com/watch?v=BivK2swrtqM&ab_channel=iPlayRetro

3.3. Sonidos

Juegos similares y/o bocetos de cómo se escucharía su videojuego. Contemplar dos tipos de sonidos: música (M) y efectos (FX). La música entendida como sonidos largos de fondo, y los efectos de sonidos incidentales de los eventos (un disparo, una colisión, el sonido de ganar, etc).

RAY MAN

https://www.youtube.com/watch?v=rAd6MIU5yiY&ab_channel=AL82RetrogamingLongplays

CRASH

https://www.youtube.com/watch?v=16Z3t__pSXw&ab_channel=tdyuPlay