

## Lista de producción para videojuego avión:

### Descripción general:

Éste es un video juego en 3D que trata de una pelea entre dos aviones (dogfight). El avión de color amarillo y azul, será el avión que controle el jugador. Y el avión rojo será el avión controlado por la computadora.

### Lista de elementos a programar en el juego

Rotación de las hélices de los aviones.	Las hélices de los aviones deberán rotar constantemente a una velocidad que luzca bien en el juego. Deberá emitir sonido constante del motor de hélice en funcionamiento.
Controles del avión del jugador (Avión amarillo y azul)	El avión deberá moverse constantemente en vuelo hacia el frente. Los movimientos de rotación y giro del avión del jugador deberán ser controlados con las flechas del teclado (rotación en barril, subir y bajar la nariz del avión). Podrás usar teclas secundarias (First Modifier y Second Modifier) en el sensor “keyboard” en caso de que desees agregar controles adicionales.
Disparo del avión del jugador (Avión amarillo y azul)	Las ametralladoras deberán disparar el objeto “Bala” (que se encuentra en el layer 2 y que ya está programada) al presionar la barra espaciadora. Con el mismo comportamiento deberán emitir el sonido de disparo.
Controles del avión controlado por computadora (Avión Rojo)	El avión deberá moverse constantemente en vuelo hacia el frente. Deberá seguir al avión Amarillo y rojo de forma automática.
Disparo del avión controlado por computadora (Avión Rojo)	Éste avión deberá realizar disparos de forma automática en ráfagas la azar.
Vida de los aviones.	Al recibir los aviones 10 disparos, es derribado, el jugador pierde y se termina el juego. Al acabarse el juego el avión se estrellara con el piso y deberá aparecer un letrero “Game Over” y deberá cambiar la pantalla a color Sepia. (no es necesario crear efecto de explosión)
Score de los aviones.	Con cada disparo que el avión dé en el blanco sobre el avión enemigo, agregará 100 unidades a un Game Property llamado score.
Controles adicionales	Con la tecla “P” del teclado deberá poder poner y quitar “Pausa” al juego (deberá aparecer un

	mensaje de pausa en la pantalla). Con la tecla “R” del teclado, se deberá reiniciar el juego. Con la tecla “Q” del teclado se deberá salir del juego.
Colisiones	Si el avión controlado por el jugador choca con el piso, se estrella y se acaba el juego.
Confinamiento	Ninguno de los aviones deberá salir fuera del espacio aéreo del juego. Deberás, limitar el espacio dentro del cual se pueden mover los aviones.
Créditos	Agrega tu nombre y matricula en el archivo de texto embebido dentro de Blender.
Cámaras	Deberás programar controles para poder cambiar de una cámara a otra: Tecla numérica 1 = Cámara interna Avión azul y amarillo (vista desde la cabina) Tecla numérica 2 = Cámara interna Avión azul y amarillo (vista desde la cabina) Tecla numérica 3 = Cámara externa panorámica (siguiendo al avión azul y amarillo en paneo constante) Tecla numérica 4 = Cámara interna Avión rojo (vista desde la cabina) Tecla numérica 5 = Cámara interna Avión rojo (vista desde la cabina)

- Recuerda que debes estar en modo “Blender Game” para que el panel physics funcionen para videojuegos.
- Puedes solicitar ayuda y consulta tus compañeros de clase
- Puedes usar scripts python si consideras que es mas eficiente tu trabajo de ese modo

Entrega: Viernes 13 de Septiembre 23:59 Horas en el directorio entrega\_viernes\_13 formato: avion\_matricula.blend

Fuentes de consulta:

<http://wiki.blender.org>

<http://www.g-blender.org>

<http://forums.cgsociety.org/forumdisplay.php?f=91>

<http://www.blenderartists.org/forum/>

Si tienes alguna duda o pregunta acerca de lo que hay que hacer, o quieres solicitar un hangout, no dudes en ponerte en contacto conmigo en:

[octavio@g-blender.org](mailto:octavio@g-blender.org)

@octagesimal

facebook.com/octagesimal

045 473 1034906

Saludos y estamos en contacto! Octavio.