



PROYECTO FINAL

Programación II – diciembre 2022

Descripción

Profesor: Fazzini, Santiago Oscar

Nombre Aplicación: Geometry Warning

Institución Académica: Universidad de Ciencias Económicas y Empresariales

La Rosa, Martín Gabriel

130360

Presentación del proyecto

El proyecto presentado para la evaluación final consiste en un juego realizado con el lenguaje de programación **C++** y la librería **SFML**. El mismo va a estar desarrollado con **Programación Orientada Objetos**.

El objetivo del mismo juego consiste en un personaje, que va a controlar el usuario, que va a tener que esquivar y saltar a los distintos obstáculos que le aparecen en el camino, similar al juego del dinosaurio del navegador web Google Chrome que aparece en caso de interrupción de internet.

A su vez, para motivar al usuario a seguir jugando, el mismo va a tener un puntaje máximo que va a poder superar.

En el proyecto se encuentran diferentes conceptos que se vieron durante la cursada de la materia, como el uso de **punteros**, **herencia**, **clases abstractas**, **TDD**, **MVC**, **excepciones**, entre otros.

Para una mejor comprensión del proyecto, en la carpeta *recursos* se encuentra el diagrama UML del mismo. Además, en la misma carpeta están las diversas pruebas realizadas durante la creación del proyecto.

Documentación

- *Documentación compartida en las clases de Programación II*
- SFML - <https://www.sfml-dev.org/>