

Sistemas de Interacción

Miniproyecto 2

Descripción:

En grupos(1 o 2 personas) van a realizar un videojuego tipo [Zork](#), modo texto usando OpenAL. El videojuego debía construir un mundo auditivo consistente con las acciones del jugador. Por ejemplo, si el jugador preguntaba que hay a la derecha y el juego respondía que un río, debía estar el sonido de un río ubicado a la derecha del jugador (sonido espacializado en el speaker derecho) o si el juego provee una interfaz (en modo texto) con el jugador ubicado en un sitio particular, debe proveerse sonido 3D o surround diagético. El juego debía tener un objetivo y poder jugarse al menos por 5 minutos

Limitantes:

- El programa debe hacer uso de la librería OpenAL.
- El programa puede estar desarrollado en Python, C, C++ o Java.
- La historia debe poder leerse línea por línea, es decir, el programa debe permitir esto.
- Cada línea de la historia debe tener una pieza musical o efecto de sonido adecuado a lo que se está contando y además debe estar posicionado en el espacio. Por ejemplo, si la historia dice que a lo lejos se escucha un caballo, el sonido debe escucharse lejos, si la historia dice que por detrás se acercaba una persona entonces el sonido correspondiente debe venir de atrás, y si la historia narra que a la derecha hay una estampida de elefantes entonces el sonido debe escucharse por el speaker derecho de los audífonos.
- No es necesaria una interfaz gráfica, pero sí deben hacer una interfaz por línea de comandos que permita ir avanzando en la historia.
- La historia debe tener, al menos, 50 líneas de texto, y debe ser una historia completa, lo que significa que tenga inicio, nudo, desenlace y final.
- El código debe funcionar.

GitHub:

Se revisará Clean Code, es necesario tener un readme en inglés donde estén los nombres de los integrantes, una descripción de lo que se hizo, y una justificación de por qué se hizo de esa manera. No se calificará el nivel de inglés, sin embargo se espera que el texto escrito siga una estructura ordenada y haya sido revisado para corregir posibles typos y errores.

En el repositorio debe estar el readme, el código fuente y los sonidos usados. Recuerden tener el repositorio público.

Fecha de entrega:

22:00, 05/09/2024.

Solo se revisarán Commits subidos antes de las 22:00, para evitar inconvenientes les recomiendo ir subiendo versiones del proyecto a medida de que van trabajando y subir la versión final faltando 5 o 10 minutos antes de la hora de entrega. **Solo deben entregar el url del repositorio**

Nota: solo se revisarán trabajos subidos a Brightspace y commits de antes de la fecha de entrega. Es recomendable realizar las entregas con tiempo para evitar problemas inesperados a última hora. De no cumplir la fecha y hora de entrega se calificará sobre 3

Rubrica:

Objetivo	Porcentaje Nota
Utiliza diferentes sonidos bien espacializados de acuerdo a la historia del videojuego. El videojuego tiene una interfaz de consola y cuenta una historia coherente.	50%
Respetar los límites establecidos.	40%
GitHub (repo, readme).	10%
Sustentación (individual).	0 a 1: multiplica la nota final del proyecto