

Sistemas de Interacción

Miniproyecto 3

Descripción:

Usando [OpenMusic](#) (OM), deben desarrollar un algoritmo que genere una pieza musical para un videojuego. Se deben usar las nociones de programación provistas por OM (números aleatorios, condicionales, ciclos, estructuras de datos, etc) y su comunicación de las estructuras musicales.

No se puede usar material musical previamente almacenado (wav, midi, mp3, etc),

Limitantes:

- Se debe usar OpenMusic.
- No se puede usar material musical previamente almacenado (wav, midi, mp3, etc).
- La pieza musical debe ser consistente con el videojuego escogido.
- Debe tener una duración de mínimo 2 minutos.
- Debe tener al menos 1 minuto de música fresca, es decir, que no se repita.
- Se debe programar tipado, es decir, los argumentos y variables deben tener un tipo definido.
- Se debe subir un video a youtube donde se vea gameplay del videojuego con su pieza musical

Nota: Un ejemplo de una función tipada en python podría verse así:

```
def myFunction( name: str, age: int) -> str:  
    myFunction recibe dos atributos, un string y un int, y retorna un string
```

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 y el código fuente. Recuerden tener el repositorio público.

Fecha de entrega:

22:00, 26/09/2024.

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 correctamente OpenMusic para crear una pieza musical cohesiva que se adapta al contexto del videojuego escogido	50%
Respetar los límites establecidos.	40%
GitHub (repo, readme).	10%
Sustentación (individual).	0 a 1: multiplica la nota final del proyecto