

Estudiantes: Bigot Juan Martin, Block Alejandro, Franco Lautaro	Comisión: Matias
--	---------------------

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](#)

1. Título

Pinball: Neon-Greed

Estudiantes: Bigot Juan Martin, Block Alejandro, Franco Lautaro	Comisión: Matias
--	---------------------

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

En qué consiste el juego, una breve sinopsis de su mecánica. Punto de vista, cámara, personajes, recursos, lógica de los enemigos, etc.

El juego será visto cenitalmente, y habrá un espacio donde se encuentra una pelota dentro. Dicho espacio estará lleno de lugares donde esta pelota rebotará, y donde esta podrá obtener puntos.

2.2. Propuesta de interacción

Controles a partir de la captura óptica de movimiento. Que captura será, que parte del cuerpo se sensará (plano estimado por la cámara), que efecto causa en el juego, etc.

La parte a sensar serán los dedos (plano frontal), y estos harán que las palancas inferiores se muevan.

2.3. Condición de ganar o perder

¿Es por puntos? ¿Por vidas? ¿Por tiempo? ¿Es sin fin? ¿Cómo es la puntuación?

Obtener una determinada cantidad de puntos antes de un tiempo determinado (entre 1 y 2 minutos).

Al caer por el agujero central, el usuario perderá una de sus 2 vidas, al llegar a 0, este perderá la partida.

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.

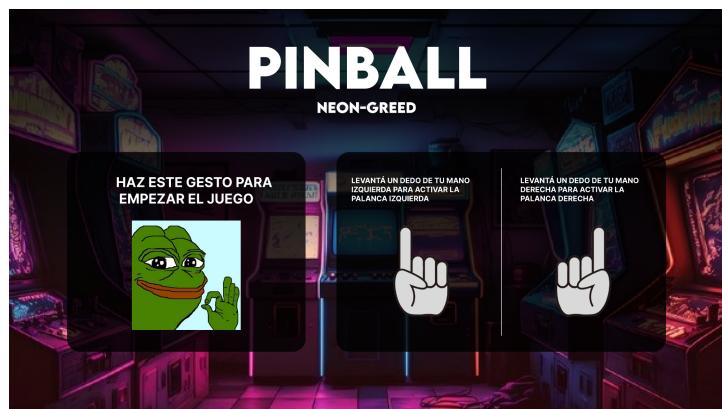
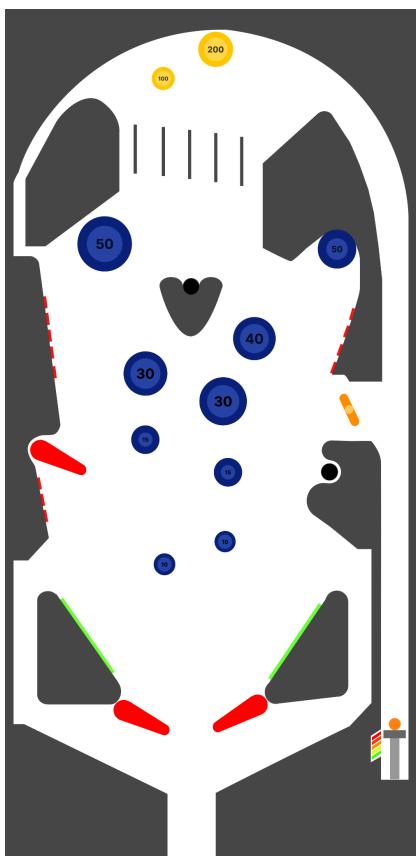
[Ejemplo Gameplay](#)

[Figma](#)

Estudiantes:
Bigot Juan Martín, Block Alejandro, Franco Lautaro

Comisión:
Matías

3.2. Imágenes



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.).

[Sonidos](#) // Drive con sonidos