

Nombre del alumno: David Carro Salinas

Curso: DAM2

Ciclo: Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

Tutor del grupo: Baldomero Sánchez Pérez

PROPUESTA DEL PROYECTO

En base al artículo 5.5 de la ORDEN EDU/1205/2010 de 25 de agosto, por la que se regula el desarrollo de los módulos profesionales de “Proyecto” y de “Formación en centros de trabajo” de los ciclos formativos de formación profesional inicial, en la Comunidad de Castilla y León, **PROPONGO EL SIGUIENTE PROYECTO:**

TÍTULO:

Desktop Invaders

TIPO DE PROYECTO ☐ A ☒ B ☐ C

(Los proyectos pueden versar a modo de ejemplo, desde la puesta en marcha de procesos o productos, proyectos de investigación, de creación de empresas e incluso de una revisión bibliográfica o un análisis crítico de estudios del sector profesional de interés entre otros.

Tipos de proyecto:

A) Proyecto documental: Se dirigirá al análisis y comentario crítico de trabajos científicos publicados recientemente sobre un tema específico de actualidad relacionado con el ciclo formativo, o sobre la evolución tecnológica experimentada en el campo relacionado con el título.

B) Proyecto de innovación, investigación experimental o desarrollo: Consistirá en la realización de un proyecto de innovación o de investigación experimental, de producción de un objeto tecnológico, de desarrollo aplicado o de diseño de un procedimiento relacionado con la calidad, la prevención laboral o la protección del medio ambiente.

C) Proyecto de gestión: Estará encaminado a la realización de estudios de viabilidad y mercadotecnia o la elaboración de un proyecto empresarial

RESUMEN (descripción del proyecto)

Juego programado en Python con Pygame inspirado en el juego retro "Space invaders". Desktop Invaders" es un juego estilo arcade en el que los jugadores controlan una nave espacial que se desplaza horizontalmente en la parte inferior de la pantalla. Su objetivo es destruir hordas de alienígenas que descienden desde la parte superior antes de que alcancen la nave del jugador. En resumen, el juego proporcionará una experiencia entretenida y también fomentará la competencia entre los jugadores a través de un sistema de clasificación.

ENTORNO DE DESARROLLO (en el caso de que sea un proyecto de tipo b)

Visual Studio Code

ENTORNO DE EJECUCIÓN (en el caso de que sea un proyecto de tipo b)

Escritorio, ordenador.

CONOCIMIENTO DE PARTIDA Y DOCUMENTACIÓN

Se parte de un curso realizado en Udemy sobre Pygame y sobre los conocimientos adquiridos durante ambos cursos en el ciclo.

ALCANCE QUE PRETENDE EN EL PROYECTO DESARROLLAR

Se pretende generar un juego en el cual se puedan realizar partidas en las cuales habrá una puntuación. Durante el transcurso de estas partidas, los jugadores acumularán puntos basados en la cantidad de enemigos derrotados, la precisión de los disparos entre otros.

Una vez que la partida llegue a su fin, ya sea porque el jugador ha sido derrotado o porque ha completado con éxito el objetivo del nivel, la puntuación obtenida se guardará de manera permanente en un sistema de clasificación o ranking.

En Salamanca, 25 de Enero de 2024.

Fdo.: