**CONSIGNA FINAL**

* **OBJETIVO DEL TP:**

*Vistas todas las estructuras de programación de la cursada, los alumnos están en condiciones de realizar un TP que se ejecute en red y/o en un teléfono celular de una manera óptima. Además, lograr que la presentación sea bastante más profesional.*

* **CONSIGNA:**

*Realizar un videojuego utilizando las herramientas vistas en clase hasta la fecha. El mismo debe contener:*

* TODOS LOS PUNTOS DEL TP 1 y TP 2.
* ~~Deberá ser un juego Multiplayer Online/LAN o Mobile.~~
* ~~Introducción al juego con alguna cinemática ya sea animada, por código o un video introductorio que esté directamente relacionado con el mismo, que cuente un resumen del juego.~~
* ~~Si es un juego por niveles, deberá contener algún tipo de checkpoint para no volver empezar al perder.~~
* ~~Al menos 5 logros desbloqueables con determinadas acciones. Cada logro debe tener un nombre y una descripción que será mostrada cuando el jugador lo cumpla. Pueden ser implícitos (el jugador sólo lo hace sin saber cómo), o explícitos (se pueden listar en una pantalla accesible por el usuario). Por ejemplo: “~~***~~Speedrunner~~****~~: Termina el juego en menos de 5 minutos~~*~~”. Si los logros dan o no alguna recompensa adicional es completamente opcional.~~
* El juego deberá tener ***AL MENOS UNO*** de los siguientes temas implementado de manera completamente justificada y necesaria:
  + ~~Alguno de los cálculos matemáticos vistos en la clase correspondiente.~~
  + Listas enlazadas junto con recursión.
  + Realidad aumentada.
  + Uso de LINQ y LAMBDAS.
  + Algoritmos genéticos.
* LEER TODO ESTE DOCUMENTO e IMPLEMENTARLO.

***LEER EL ARCHIVO “PAUTAS DE ENTREGA”.***