

Programación de videojuegos

Trabajo práctico grupal

Primera instancia evaluativa

- Condiciones de entrega:
 - Fecha: 15/08/2025
 - Forma: Archivo .zip con los archivos de texto e imágenes.
 - Medio: Campus virtual.
- Consigna:

Se deberá realizar un trabajo práctico grupal, conformado entre 4 o 5 integrantes, donde se abordará el desarrollo de un videojuego en 2D. El primer entregable abordará las etapas la concepción del videojuego y diseño, donde deberán especificar:

1. Etapa de concepción y definición:

Idear y redactar su visión inicial del juego contemplando las siguientes preguntas:

- ¿Qué tipo o género de videojuego es?
- ¿Cuál es el objetivo? Detallando qué tiene que lograr el jugador.
- ¿Cómo será el proceso de juego? ¿Cuál es la mecánica central? ¿Cómo se avanza en el juego? ¿Cuál es su dificultad? Si contiene niveles.
- ¿Qué historia se quiere contar? ¿Qué personajes hay? Detallar el comportamiento de los mismos.
- ¿Para quién está pensado el juego?
- En caso de ser similar a un videojuego existe o se inspiraron en algún material de autoría externa (libro, serie, etc.) , especificar ¿qué lo diferencia o hace único?

2. Etapa de diseño.

A partir de la visión del juego generada, deberán especificar cómo será el videojuego mediante UML (LENGUAJE UNIFICADO DE MODELADO). Para lo cual, se pide generar:

- a. el diagrama de casos de uso.
- b. un escenario de casos de uso (en base a un caso de uso seleccionado)
- c. un diagrama de secuencia (en base a un caso de uso seleccionado)
- d. el diagrama de clases.