JUEGO – PLANIFICACIÓN 2018-2

Estado actual

El juego ya cuenta con la música rítmica, la animación idle del personaje principal, el fondo del juego, la barrita de puntaje y programada la construcción de las esculturas a medida que se lanzan las latas. Ya se encuentra terminado el arte del juego.

Objetivo para este semestre

El objetivo del semestre es finalizar el minijuego de pingüino en los siguientes dos meses de clases. Para esto, se seguirá trabajando en la programación del juego y su música/sonido. Se debe terminar de colocar las animaciones correspondientes, crear la barra en donde se acumulan las latas para ser lanzadas, el contador de vidas y el menú principal.

Planificación semanal

Agosto

*20 al 26*

* Colocar las animaciones correspondientes al lanzado de latas
* Planificar el orden, secuencia y dirección de latas para ser lanzadas
* Colocar el tacho de reciclado

*27 al 2*

* Crear y programar la barra de latas a lanzar
* Si pingüino falla o se equivoca de lata, colocar la animación de fallo
* Colocar sonidos a las esculturas cuando les choca una lata

Septiembre

*3 al 9*

* Crear el contador de vidas (máximo 3 vidas)
* Colocar animación de “game over” si pingüino pierde las 3 vidas
* Crear una música para cuando pingüino pierda

*10 al 16*

* Programar la animación de pingüino cuando supera el nivel
* Crear el menú del juego y colocar la música de inicio ya creada

*17 al 23*

Fiestas Patrias.

*24 al 30*

* Arreglar bugs y detalles, probar