****

Módulo Profesional 06: Acceso a datos **UF1-ACT2**

**Mezclador**

**Revisado 24/10/2024**

**CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR EN**

**Videojuegos y ocio digital**

**MODALIDAD PRESENCIAL**

**Jorge Luis Garcia Orbegoso**



**Introducción**



En esta actividad crearás un editor que te permitirá grabar y cargar puzzles para un minijuego.

|  |
| --- |
| **Objetivos** |
| Almacenar y recuperar datos en/desde ficheros binarios. |
| **Metodología de evaluación** |
| 40% Ejercicio1  40% Ejercicio2  20% Ejercicio3  En cada ejercicio se valorará   * 50% Metodología * 50% Funcionamiento. |
| **Entrega** |
| Entregar archivo comprimido con nombre UF1-ACT2-NombreApellidos.zip incluyendo enunciado cumplimentado, programas creados y vídeo explicativo. |

**Situación**

Disponemos de un minijuego tipo puzzle que actualmente genera puzzles de forma aleatoria, llamados patrones.

Queremos flexibilizar este mini juego permitiendo que:

* Disponga de una carpeta con diferentes patrones almacenados en ficheros binarios.
* Esos puzzles se puedan editar mediante una aplicación separada.
* Al arrancar, el juego cargue una de los puzzles almacenados de forma aleatoria.

**Crear el editor**

El editor, además de modificar los contenidos de la rejilla 8x8 que forma el patrón permitirá las siguientes operaciones:

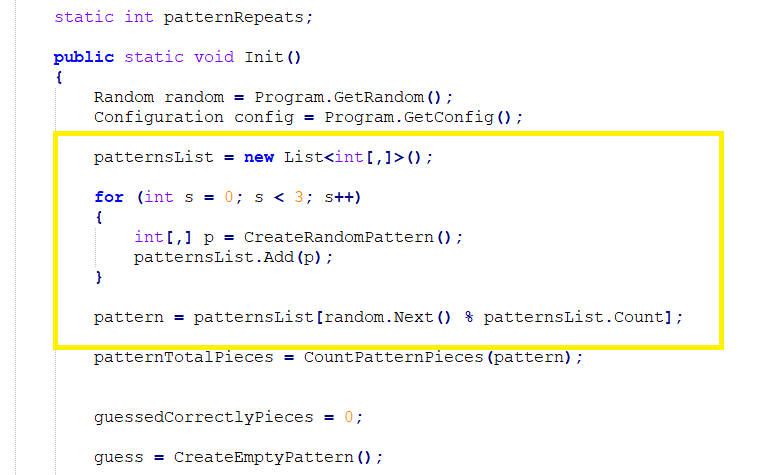
|  |  |
| --- | --- |
| **Operación** | **Descripción** |
| Nuevo | Reinicia el patrón |
| Cargar | Carga el patrón desde un fichero que el game designer elige |
| Guardar | Graba el patrón en un fichero, si no se había cargado el game designer podrá elegir el nombre y la ubicación, si se había cargado antes se sobreescribe el anterior |
| Guardar como | Graba el patrón en un fichero. El game designer podrá elegir el nombre y la ubicación |
| Salir | Cierra la aplicación |

* *Podéis formatear los datos dentro del fichero como creáis conveniente*

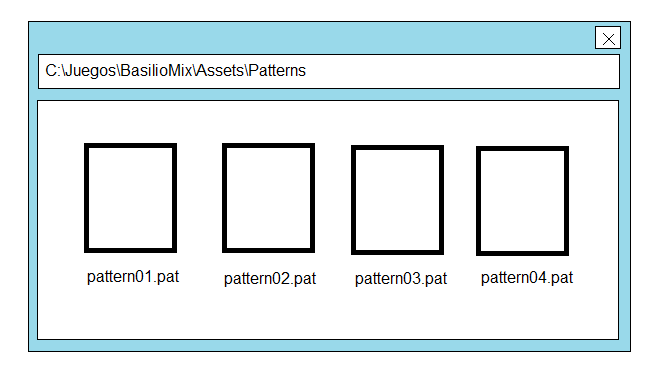
**Ejercicio1:** Crea el editor.

**Cargar los niveles en el minijuego**

Actualmente el minijuego crea un patrón aleatoriamente en las siguientes líneas del archivo **Board.cs**.

****

Realizaremos las modificaciones necesarias para que el juego, en vez de mantener ese comportamiento, cargue aleatoriamente uno de los patrones almacenados, que podemos situar en una carpeta dentro de “Assets”.



* *También podéis mantener el comportamiento anterior y que éste se active sólo en caso de que no exista ningún fichero de patrones.*

**Ejercicio2:** Realiza las modificaciones requeridas en el juego.

Se añadirá un nuevo ejercicio más adelante