

PRÁCTICA FINAL

REQUISITOS

Se pide la implementación de una herramienta útil para el desarrollo de videojuegos atendiendo a los siguientes requisitos:

- El software se debe poder ejecutar en Windows, Linux o Mac OS X.
- Debe haber un modelo de datos diferenciado que represente la estructura de los documentos sobre los que trabaja la herramienta.
- El modelo de datos debe ser controlado exclusivamente por código diferenciado e independiente de la interfaz de usuario (*backend*).
- Debe haber una interfaz de usuario gráfica.
- Se deben aceptar parámetros de la línea de comandos para realizar alguna operación o configurar el funcionamiento de la herramienta.
- Se debe guardar de modo persistente algún tipo de información (modelo de datos, configuración, etc.).
- Algún componente de la herramienta debe hacer uso de scripting con Lua.
- Algún componente de la herramienta debe estar en forma de librería de enlace dinámico.

ENTREGABLES

Se debe entregar lo siguiente comprimido todo en un solo archivo ZIP:

- Dentro de una carpeta llamada `code`: el código fuente completo (propio y de terceros) que compile sin errores.
- Dentro de una carpeta llamada `project`: un proyecto de Visual Studio 2015-17, un proyecto de XCode o un proyecto de Netbeans (si se trabaja en Linux). No se deben incluir archivos temporales del proyecto.
- Dentro de una carpeta llamada `documents`: **manual de uso de la herramienta** y cualquier documentación que describa el código fuente: requisitos funcionales y técnicos, diagramas de componentes y clases, explicaciones acerca de la organización del código, etc.
- Dentro de una carpeta llamada `binaries`: el software compilado para que se pueda ejecutar en alguna de las plataformas establecidas en los requisitos incluyendo todos los elementos necesarios (librerías de enlace dinámico, archivo o archivos de datos de la escena, etc.).

VALORACIÓN

- Ausencia de errores y warnings: 0,5 puntos.
- Calidad y corrección del código: 1 punto.
- Documentación: 1,5 puntos.
- Modelo de datos: 1 punto.
- Backend: 1 punto.
- Interfaz gráfica de usuario: 1 punto.
- Maquetación de la interfaz de usuario con datos: 0,5 puntos.
- Uso de parámetros de la línea de comandos: 0,5 puntos.
- Serialización/deserialización: 1 punto.
- Uso de scripting: 1 punto.
- Uso de librerías de enlace dinámico: 1 punto.

Se deben enumerar y explicar brevemente en la documentación las características que se han implementado.

ACLARACIÓN DE DUDAS

angel.rodriguez@esne.edu