

Tecnicatura Superior en Desarrollo de Videojuegos - Image Campus
Programación de Gráficos I - 1er cuatrimestre 2018
Turno Mañana - Miércoles de 9 a 13hs

Trabajo Práctico N°2

Crear un programa que integre y haga uso de SDL (<https://www.libsdl.org/>).

Se debe verificar la documentación específica y tutoriales de la página de SDL e investigar por su propia cuenta para poder implementar estas funcionalidades.

El código puede obtenerse, copiarse o basarse de tutoriales de Internet. El trabajo es individual.

Se debe utilizar SDL 2: <https://www.libsdl.org/download-2.0.php>

Condiciones de aprobación

Para aprobar el TP debe sacarse 4 o más. La nota estará determinada por la siguiente escala, según las características implementadas:

1	(NO aprobado)
2	Falta implementar la funcionalidad básica o no se entrega en el tiempo y la forma según lo que se pide
3	
4	<ul style="list-style-type: none">- El proyecto se aloja en un repositorio de git accesible (GitHub, BitBucket, etc.)- Se puede clonar, abrir en Visual Studio, buildear y ejecutar correctamente en configuraciones debug y release, tanto para 32 como para 64 bits- Se muestra una ventana utilizando las funcionalidades de SDL, que contiene una imagen que se puede mover con las flechas y al presionar la cruz o ESC la ventana se cierra sin errores (no se cuelga el proceso ni nada similar)
5	<ul style="list-style-type: none">- Al ejecutar el programa se muestra la consola solo en el modo debug. En la configuración release se muestra únicamente la ventana de Windows del juego, no la consola
6	<ul style="list-style-type: none">- Hay un juego (que puede ser simple o clon de alguno existente), con condición de derrota y/o victoria
7	<ul style="list-style-type: none">- Hay un .gitignore correcto que ignora los archivos innecesarios y estos no están versionados (no forman parte del repositorio)- El juego cuenta con audio y créditos
8	<ul style="list-style-type: none">- No hay bugs mayores o crashes. Hay un flow del juego que funciona a la perfección.

	Muestra una calidad y atención al detalle.
9	- El juego no es un clon de alguno existente o uno muy simple tipo Pong. Presenta algún nivel de originalidad o de complejidad un poco mayor
10	- El juego en su versión release para el usuario está publicado en itch.io (no hace falta que esté disponible "Public", puede estar "Restricted": ver https://itch.io/docs/creators/access-control) - La página de itch.io del juego cuenta con una presentación adecuada que muestra los detalles del juego

Las notas mayores a 4 se apoyan sobre el valor anterior. Por ejemplo: para sacarse 5 se debe hacer lo que se indica como nota 4 + lo que se indica como nota 5.

No se tendrán en cuenta características de niveles superiores si falta implementar una anterior o una anterior está mal implementada.

Las imágenes a utilizar o assets deben ser de licencias válidas (crearlos usted mismo con herramientas simples o recurrir a kenney.nl o similar).

Importante: el juego no puede ser uno de los juegos de ejemplo para los que se provee el código de ejemplo de SDL o en tutoriales. Sí se pueden usar los códigos de ejemplo para chequear input, para cargar ventana, etc., pero no el código completo de un juego tal como lo creó otra persona.

El juego puede funcionar a una resolución fija (el tamaño de la ventana estar pre-seteado).

Entrega

La entrega se realiza por la plataforma, entrando al link que se provee en esta misma actividad y completando allí el link al repositorio donde se aloja el proyecto.

Debe realizarse antes del 02/05/2018 (a más tardar 01/05/2018 23:59:59).