

- En el trayecto de llevar el círculo magenta a su destino se debe pasar por las dos plataformas verdes.
- Las rampas inclinadas tienen una pendiente de 45°.
- El fuego se debe implementar como un sistema de partículas contenido dentro de un área rectangular similar a la del dibujo de muestra.
- Si cualquier cosa toca el fuego, se debe reiniciar la escena por completo.
- El dibujo de la escena es representativo. No tiene porqué hacerse exactamente igual en cuanto a aspecto o proporciones.
- La programación se debe realizar enteramente con C++ sin usar un engine de juegos de terceros. Sin embargo, sí se pueden usar librerías auxiliares como SFML, SDL2, Box2D, etc. Por ejemplo, SFML es suficiente para dibujar la escena y Box2D para controlar la animación. Cualquier aspecto de los que se evalúan debe ser implementado con código propio.
- El software se debe poder ejecutar en Windows, Linux o Mac OS X.
- El trabajo debe ser individual y original.

ENTREGABLES

Se debe entregar lo siguiente comprimido todo en un 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 `libraries`: cualquier librería precompilada de terceros que se haya usado.
- Dentro de una carpeta llamada `project`: un proyecto de Visual Studio 2015, 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`: cualquier documentación que describa el código fuente (arquitectura, uso, notas, etc.). No hay un mínimo ni un máximo de documentación que se deba entregar.
- 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.
- Se entrega todo el material como se pide: 0,5 puntos.
- Calidad del código y del diseño del código: 0,5 puntos.
- Documentación: 0,5 puntos.
- Modelo de la escena: 1 punto.
- Uso de motores: 1 punto.
- Mecanismos que transportan el círculo: 1 punto.
- El círculo llega al destino: 1 punto.
- Modelo y control de las plataformas ascendentes: 1 punto.
- Paso por las dos plataformas ascendentes: 0,5 puntos.
- Modelo y control del sistema de partículas: 2 puntos.
- Restablecimiento de la escena si se toca el fuego: 0,5 puntos.

ACLARACIÓN DE DUDAS

angel.rodriguez@esne.edu