



Universidad Don Bosco

Ciclo 01/2021

Asignatura: Programación Estructurada 4T

INTEGRANTES:

Apellidos	Nombres	Carné	Porcentaje de trabajo
Andrade Garza	Marcelo Yaser	AG210653	20%
Castillo Sayes	Carlos Vicente	CS210003	15%
Henríquez López	Rodrigo André	HL211477	15%
Hernández Márquez	Javier Enrique	HM210444	20%
Morales López	Elmer Antonio	ML210508	15%
Rodríguez González	José Luis	RG211028	15%

Objetivo General

Aplicar los conocimientos adquiridos en clases para desarrollar un entorno gráfico interactivo teniendo como finalidad el entretenimiento del usuario, utilizando el lenguaje de programación de tipo C# junto a las librerías de OPENGL para entornos gráficos.

Objetivos Específicos

- Desarrollar un sistema interactivo con el fin de entretener
- Demostrar los conocimientos adquiridos en clase.
- Comprender y utilizar de la manera correcta el lenguaje C# junto a las librerías de OPENGL.
- Trabajar de manera óptima y en equipo en el proyecto seleccionado.

Índice

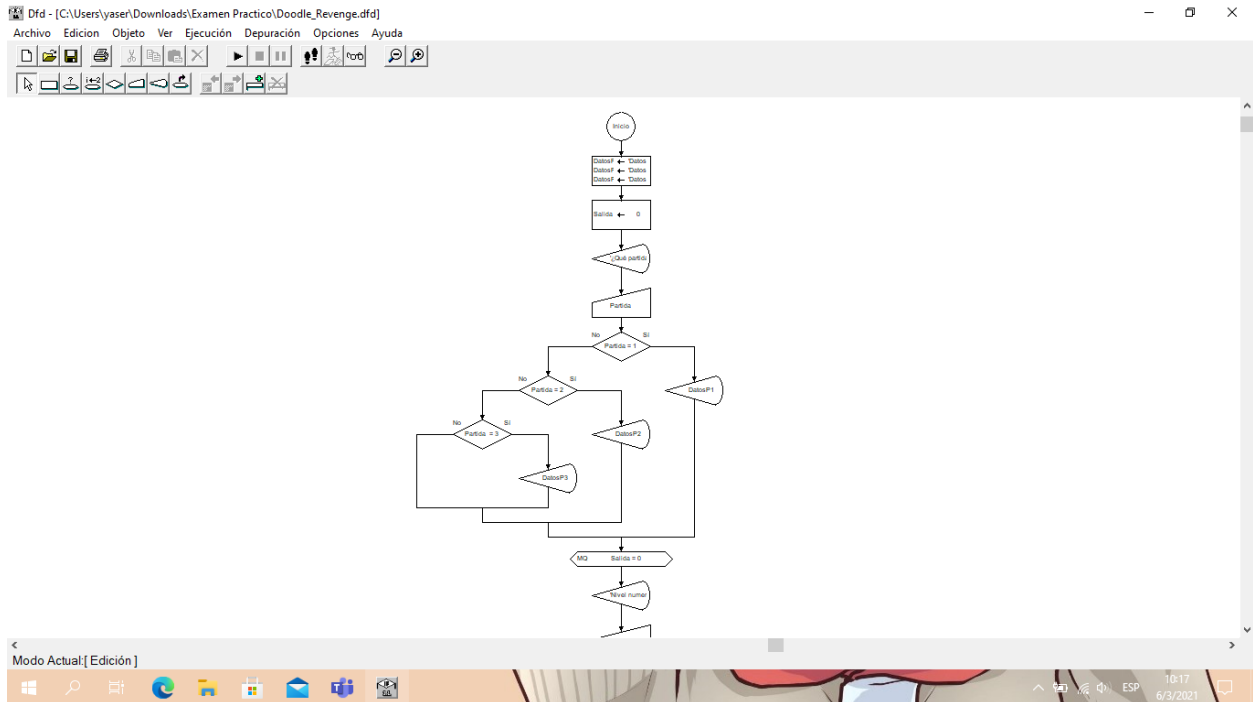
Introducción.....	1
Lógica de solución.....	2-3
Herramientas por utilizar.....	4-5

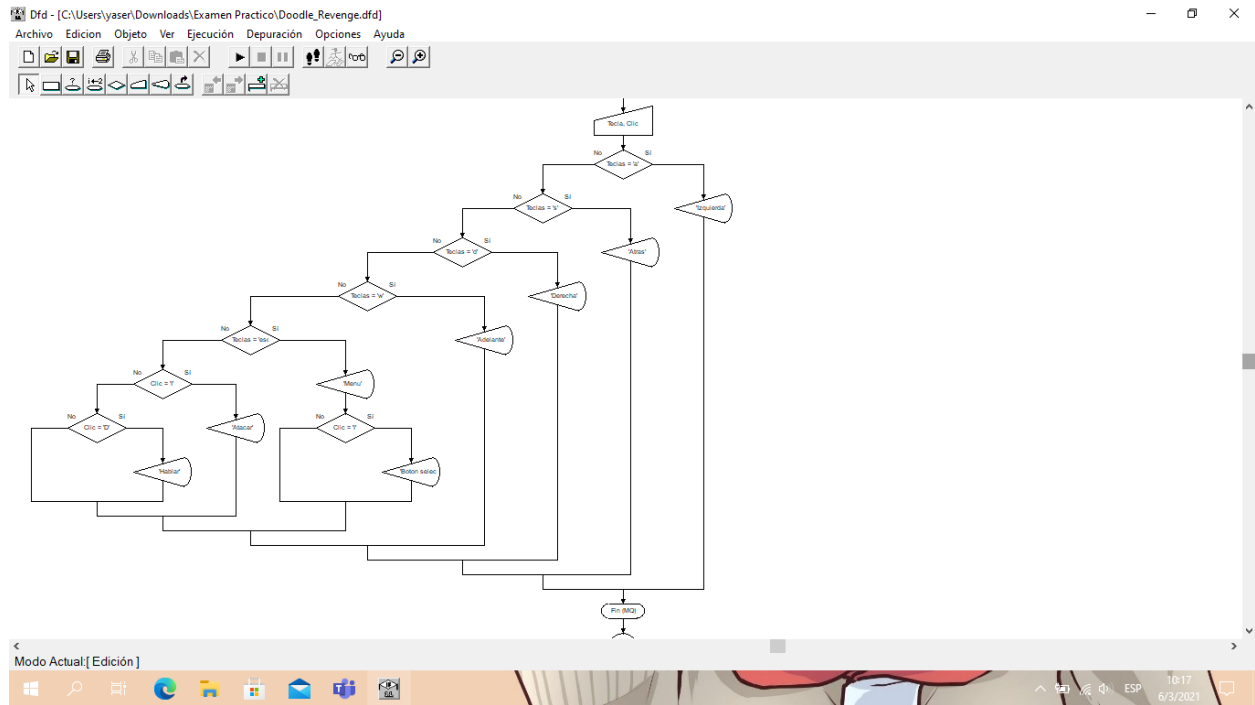
Introducción

Doodle Revenge es un juego de acción y aventura con vista en tercera persona y una historia inmersiva. Nos ponemos en la tinta de un artista para vivir como una de sus últimas creaciones; mientras corregimos los desastres de los garabatos que nuestro dibujante ha desechado en el pasado, iremos derrotando enemigos y resolviendo rompecabezas que nos ayudarán a llegar a un final que dependerá de nuestras acciones. Para el desarrollo del proyecto se utilizará el lenguaje de tipo C# junto a el entorno gráfico de OPENGL, utilizando un motor tanto físico como gráfico totalmente personalizado, se tendrá un sistema de guardado de datos local, lo que nos permitirá jugar donde sea que nos encontremos, teniendo un guardado rápido y sin problemas, teniendo la opción de guardar múltiples partidas.

Lógica de solución

El juego inicia con un menú de Windows Forms para seleccionar la partida a jugar, luego de abrir la partida deseada inicia el juego; la recolección de datos se hace a cada momento, detectando las pulsaciones tanto de teclas como de la posición y botones del ratón, cuando se decida cerrar el juego entonces todo el programa se dará por finalizado.





Herramientas por utilizar

Visual Studio 2017 en su versión “Community” con las librerías de OPENGGL 1.0.0.0, TAO FREEGLUT 2.4.0.2, System Numerics 4.0.0 y NET STANDARD 2.0

