

Tarea: Creación de un escenario.

Objetivo

Generar un escenario interactivo (que no sea un juego) en Processing utilizando las distintas funcionalidades vistas en clase de prácticas.

Especificaciones

- El escenario es libre, puede ser: un paisaje, una carrera de coches, un fondo marino, el espacio, una ciudad, o un mundo totalmente imaginario y sin sentido.
- En este mundo imaginario habrá distintas “criaturas” (bichos, plantas, personajes, vehículos...) que se caracterizan, además de por su forma o colores, por su comportamiento y movimiento.
- Debe ser interactivo, el usuario por medio del teclado o el ratón puede interactuar con las criaturas o con aspectos del fondo del escenario. Visualmente el usuario debe saber cómo interactuar, sin consultar ningún manual, ni ver el código fuente.
- Debe incluir, al menos, un sistema de partículas.
- Debe incluir distintos tipos de movimiento: rectilíneo, giros, sinusoidales... entre ellos una función de “ruido”.
- Se deben incluir objetos o fondos dibujados utilizando Processing.
- Se pueden incluir imágenes, (como sprite)

Entrega

- Programa fuente (debidamente comentado y organizado).
- Documentación explicando las decisiones de diseño que se han tomado, así como un diagrama de clases y su funcionamiento.
- Ponderación: 30% de la nota final.

Ejemplos sencillos

