

## UF3. [PAC01] Juegos

Para la realización de las siguientes actividades deberéis ayudaros del libro de texto, capítulos del 34 al 40, y consultar, si lo creéis necesario, internet.

Debéis subir un único archivo comprimido que contenga UN ÚNICO DOCUMENTO PDF con las respuestas de la parte teórica, y el proyecto creado para la parte práctica.

Los ejercicios de la parte teórica tienen un valor de 0,5 puntos cada una, y el ejercicio práctica vale 6 puntos.

Se valorará positivamente el correcto uso del nombre en los nombres de variables, métodos y clases.

Recordad que la fecha límite para la entrega de esta PAC es el 11 de ENERO.

**Sugerencia:** Para la realización de estos ejercicios es necesario utilizar Android Studio.

**Información:** Cualquier PAC copiada y/o en la que se haya utilizado “copy-paste” de código ya escrito será puntuada con un 0.

## Actividades

### PARTE TEÓRICA

1. Enumera los diferentes métodos a la hora de realizar juegos para Android.
2. ¿Por qué es importante crear nuestro juego en papel antes de lanzarnos a programar?
3. Se ha introducido en el desarrollo el uso de un tiempo delta, ¿por qué?
4. ¿Por qué es tan importante que no usemos el directorio /res de nuestro proyecto para dejar ficheros en formato png?
5. ¿Qué es el viewport?
6. Diferencia entre una proyección ortogonal y una en perspectiva.

7. ¿Qué es el estado en OpenGL?
8. ¿Qué diferencias existen entre el sistema de coordenadas de las texturas y el del mundo OpenGL?

### **PARTE PRÁCTICA**

9. Realiza un juego para Android.

Requisitos mínimos:

- Trabajar con multimedia: imágenes y audio.
- Trabajar con bases de datos.

Para aquellos alumnos que no sepan que juego realizar, se proponen: quizzes, 3 en raya o juegos interactivos de mover objetos o pulsarlos.

**Entrega:** Entregar la solución en una carpeta comprimida con el nombre nombre\_apellido1\_apellido2\_NúmeroUF\_NumeroPAC donde se incluya todos los archivos y documentos generados necesarios para la solución de estos ejercicios.