

Obligatorio Programación de Videojuegos

Puntaje máximo : 85 puntos
Integrantes : <= 2 integrantes



Objetivo: Realizar un juego platformer o top down que como mínimo tenga las siguientes funciones

- Al menos 3 pantallas con scroll
- Mapas creados en tilemap
- Al menos 2 tipos de enemigos diferentes(no solo cambio gráfico)
- Música y efectos de sonido
- Al menos 2 ítems que cambien el gameplay de alguna forma(doble salto, disparar, espada,invertir gravedad,etc)
- Hud
- Buscar gráficos online para el juego y editarlos si es necesario(poner las fuentes)

La parte estética no se calificara, se pueden usar cualquier tipo de gráfico.

Validar con el docente el gameplay

Forma de evaluación del obligatorio

- Que se cumplan los objetivos bases mencionados anteriormente.
- Diseño de la solución entregada.
- Prolijidad del código.
- Presentación del juego, no gráfica sino de usabilidad del juego.