

**UNPAZ**

## **INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS CON PYTHON Y GODOT ENGINE**

### **DESARROLLO, PROGRAMACIÓN Y PUBLICACIÓN DE UN VIDEOJUEGO.**

#### **Tipo:**

Individual.

#### **Objetivos:**

- Ganar experiencia en la concepción del paradigma de la programación orientada a objetos.
- Lograr un primer acercamiento al motor de desarrollo GODOT ENGINE.
- Atravesar por la experiencia del desarrollo, programación y posterior iteración para reconocer bugs.

#### **Consigna:**

**1. Desarrollar y programar un videojuego de shoot'em up. Dicho videojuego deberá contener como mínimo, los siguientes elementos:**

- Un (1) personaje principal con movimiento de izquierda, derecha y disparo.
- Un (1) escenario principal donde se aprecie un diseño de nivel.
- Enemigos o puzzles que pueda resolver o enfrentar.
- Un (1) HUD donde se pueda ver la cantidad de ítem recolectado y/o destruido.
- Un (1) sonido o música.
- Una (1) condición de victoria. Ejemplo: Si el personaje principal destruye todos los ítems gana.

#### **Forma de entrega:**

- Envío al Campus Virtual de un documento cuyo contenido debe ser el High Concept del videojuego y el link de Google Drive o WeTransfer donde tengan alojado el proyecto.
- Envío al Campus Virtual de un documento cuyo contenido debe ser el link de Itch.io.

#### **Fecha de Entrega:**

- High Concept del videojuego, link al proyecto y link a la publicación en Itch.io: 14/12/2021 (a más tardar 12 del mediodía)

#### **Evaluación:**

Se evaluarán 3 cuestiones:

- Que la jugabilidad sea continua, es decir, el videojuego no debe “crashear” o “tildarse”.
- Que el videojuego contenga los elementos mínimos citados en el punto 1 de la consigna.
- Que el videojuego esté publicado en la web de Itch.io o similar para el 14/12/2021.

Los proyectos serán evaluados entre el 14 y 15 de diciembre. El jueves 16 de diciembre recibirán el resultado de la evaluación.