

PVLI-2018-JUN.pdf



Anónimo



Programacion de Videojuegos en Lenguajes Interpretados



2º Grado en Desarrollo de Videojuegos



Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid



**Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera**



*(a nosotros por
suerte nos pasa)*

WUOLAH

Que no te escriban poemas de amor
cuando terminen la carrera ▶▶▶▶▶▶



WUOLAH

(a nosotros por suerte nos pasa)

No si antes decirte
Lo mucho que te voy a recordar

Pero me voy a graduar.
Mañana mi diploma y título he de
pagar

Llegó mi momento de despedirte
Tras años en los que has estado mi
lado.

Siempre me has ayudado
Cuando por exámenes me he
agobiado

Oh Wuolah wuolah
Tu que eres tan bonita

Examen final (convocatoria extraordinaria) – Programación de Videojuegos en Lenguajes Interpretados

5/7/2018

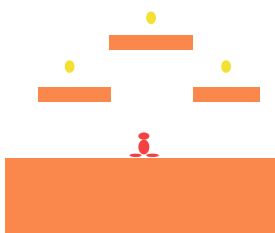
Tareas

A partir de la plantilla adjunta, se harán las siguientes modificaciones hasta conseguir un nuevo juego que funcionará sobre la misma plantilla. Es decir, sólo hay que hacer cambios en el código JavaScript, no en la estructura que se provee.

Escenario (1,5 punto)

- Se creará un escenario con 3 plataformas y 3 monedas, como en la imagen. El objetivo del escenario es coger las 3 monedas.

Puntos: 0



Ejemplo de escenario

Implementar física (2 puntos)

- El personaje tendrá física de movimiento sencilla, pudiendo desplazarse a los lados y saltar.

Entrada (1,5 puntos)

- El personaje podrá ir de izquierda a derecha con las teclas de desplazamiento (< y >) (0,75 punto).
- El personaje podrá saltar con la tecla ESPACIO (0,75 punto).

Colisiones (1,5 puntos)

- Cuando el personaje toque la moneda, esta desaparecerá (0,5 puntos).
- El personaje puede estar sobre el suelo (abajo del todo) o sobre una plataforma (0,5 puntos).

WUOLAH

- El personaje puede atravesar una plataforma de abajo a arriba (saltando), pero no de arriba a abajo (0,5 puntos).

Animación (1 punto)

- El personaje tendrá animación de moverse a la izquierda y a la derecha.

Puntos (2 puntos)

- Habrá un sistema de puntos que se mostrarán siempre en la pantalla. Inicialmente su valor es 0 (1 punto).
- Cuando el personaje toque la moneda, se le sumará un punto (1 punto).

Sonido (0,5 puntos)

- Saltar dispara cualquier sonido (0,25 puntos).
- Tocar la moneda dispara cualquier sonido (0,25 puntos).

Evaluación

El examen tendrá una nota de 0 a 10, siendo necesario un 5 para aprobar.

Si el código del examen no se ejecuta (error de sintaxis, solución muy lejana a lo pedido), estará suspenso.

Cada apartado recibirá, como máximo, el valor indicado. Se valorará el estilo, el uso correcto de construcciones y se tendrá en cuenta la solución en general (no sólo los apartados independientemente).

Ejecución

El código se ejecutará igual que se ha hecho durante el curso, ejecutando los comandos:

```
npm install
node_modules/.bin/gulp run
```

Se espera que, al ejecutarse estos dos comandos, se abra automáticamente una ventana del navegador con la solución.

Entrega

La entrega se hará a través del Campus Virtual, en la entrega habilitada para tal propósito. **Se debe subir un proyecto completo en un archivo comprimido, pero sin la carpeta node_modules.** El proyecto deberá tener un archivo de texto con el nombre del alumno y su DNI. **Un proyecto sin este archivo no será evaluado.**

La entrega es individual.

Materiales

Se pueden usar todos los materiales disponibles (Internet, apuntes), excepto comunicación con otros compañeros o personas externas. Esto se considerará copia.

Copia

Cualquier intento fructuoso o infructuoso de copia supondrá la aplicación de la normativa de la asignatura y el suspenso de la convocatoria actual.

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

WUOLAH

si lees esto me debes un besito