



Programación Orientada Al Arte I

TPO Final – Parte I

Ta-Te-Ti
Interactivo

Docente Mauricio Gutiérrez

Alumna Daniela Serra

DNI 33.017.190

dserra@uvq.edu.ar

Título de la Obra
Ta-Te-Ti
Interactivo

Autora de la Obra
Daniela Serra

Idea General de la obra *(indicar cuál es la idea que funciona como disparador, cuales son las expectativas, que se espera del espectador, etc.)*

Decidí crear un juego para el trabajo final porque me interesa aprender a programar videojuegos y he visto algunos hechos con Processing que no tienen nada que envidiarle a otros programas.

Sin embargo, los códigos de los juegos que vi –tanto en Youtube como en OpenProcessing- tienen una complejidad demasiado alta para mi nivel en este momento.

Después de mucho pensar, elegí un juego sencillo y vastamente conocido: Ta-Te-Ti. Considero que tengo los conocimientos necesarios para desarrollarlo y su simpleza me permite añadir elementos que lo diferencien de los demás.

Decidí agregarle al juego un fondo interactivo. Seleccionaré una imagen de un día lluvioso y añadiré las gotas de lluvia como vimos en el ejercicio optativo de la clase 8.

Disparadores *(agregar textos, imágenes, sonidos, vídeos, links a páginas que hayan influenciado su proceso creativo para con su obra)*

Utilicé como disparadores los ejemplos vistos en clase, en la web de Processing y en openprocessing.org.

- Esta obra me pareció de lo más interesante y me inspiró a crear. Incluso pensé en hacer algo parecido antes de decidirme por el Ta-Te-Ti.

<https://openprocessing.org/sketch/848203>

En los siguientes videos se **explica cómo crear juegos** que me resultaron interesantes y me ayudaron a entender parte del código que necesitaré para el mío:

- En este video se explica cómo crear un juego bastante sencillo. Me pareció una opción interesante. En un primer momento pensé hacer algo parecido pero, finalmente, me decidí por el Ta Te Ti.

<https://youtu.be/IS6XzZK8pf4>

- Este es uno de los tantos video-tutoriales que vi en el que se explica cómo hacer el juego de la viborita. Es interesante para ver el armado de un juego paso a paso desde cero.

<https://youtu.be/VyUnsbUw4cs>

- Este video está en inglés. Está muy bien explicado, paso a paso. Me resultó útil para aprender a codear. El juego es bastante simple y es distinto a otros que vi.

<https://youtu.be/-L69SFcx5ok> Alien shooting game

Juegos creados en Processing que me encantaron y me inspiraron.

Estos enlaces corresponden a juegos terminados, no son tutoriales. Son mucho más complejos que los mostrados anteriormente.

“Ghost Maze”

Este es un video de Youtube, el juego me pareció muy interesante y de gran calidad. Me gustaría poder jugarlo. Me resulta inspirador ver que se puede crear algo como esto utilizando Processing.

<https://youtu.be/XxzY5US6W-8>

“Game”

Este juego se encuentra en OpenProcessing y me atrapó durante un buen rato. El nivel de complejidad en el código es alto para mí en este momento pero me resultó enriquecedor verlo e intentar comprenderlo. Es un juego simple de plataforma en 2D pero está muy bien logrado.

<https://openprocessing.org/sketch/1534836>

“Duel (a shooter game)”

Este juego me pareció excelente. Los gráficos simples pero muy elegantes y efectivos.

<https://openprocessing.org/sketch/1456653>

Videos sobre programación de Ta Te Ti

Por supuesto, no pueden faltar los videos sobre el Ta Te Ti, que es el juego que pretendo crear para este trabajo. Tengo una idea bastante clara sobre cómo

será mi juego visualmente y sobre su funcionamiento, pero hay cosas que no sé cómo resolver, por ejemplo, que mi programa determine quién gana el juego o cómo mantener el puntaje. Así que estos videos (y parte de los anteriormente mostrados) serán clave para intentar resolver esas y otras problemáticas.

- Programando un Ta Te Ti con JavaScript y librería p5.js

<https://www.youtube.com/watch?v=GTWrWM1UsnA>

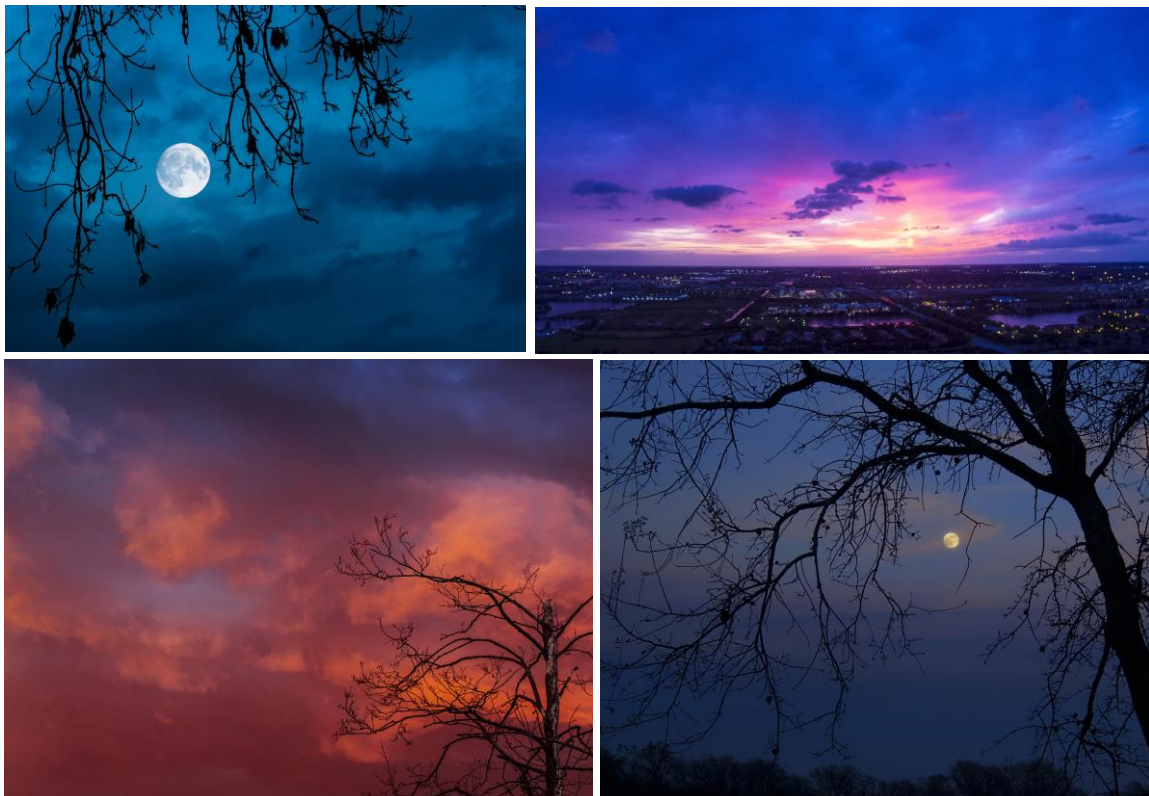
- Programando un Ta Te Ti con Processing y Python (varios videos).

https://www.youtube.com/watch?v=L8QsJdioLmQ&list=PLyqJaJwNMikArzZiUJIC_Hd8gTxGXos6gp

Imágenes

Estas son algunas de las posibles imágenes para el fondo del juego.

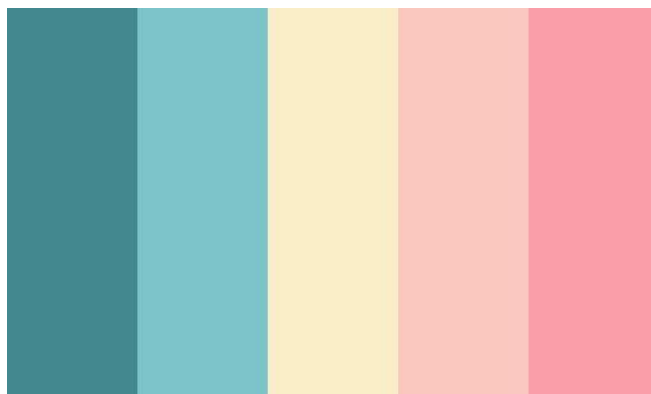
Todas las imágenes tienen licencia Creative Commons y tamaño grande para poder ser adaptadas al juego como sea necesario.





Paleta de colores

Es mi intención que la visual del juego sea del tipo “Aesthetic”, por lo cual utilizaré para el diseño de la pantalla de juego una paleta de colores similar a esta



Herramientas a utilizar *(la aplicación o programa obra que van a hacer debe contener por lo menos 5 herramientas que hayamos aprendido en clase, por ejemplo, procesamiento de imágenes, uso de primitivas, repetición, movimiento, sistemas de partículas, etc, etc)*

- **Primitivas** para la elaboración del tablero y las fichas.
- **MousePressed** con **mouseY** para el círculo, **mouseX** para la cruz.
- **Funciones** y **Condicionales** para los movimientos del juego.
- El fondo será un día lluvioso creado con **PImage** y **PVector**, como hemos visto en el ejercicio sugerido de la clase 8 (TAL VEZ).

Cosas que me gustaría agregar pero no sé si tengo conocimientos suficientes:

- Cronómetro, para saber la duración de la partida.
- un círculo que acompañe al mouse y tenga un color para cada jugador (dependiendo a quién le toque jugar, tendrá un color u otro).
- Pantalla de inicio para el juego
- Que los jugadores puedan ingresar sus nombres.
- Que el juego detecte quién ganó la partida.
- Si el juego detecta quién es el ganador, que guarde los puntajes.
- Sería interesante que se pueda jugar online, en <https://openprocessing.org/sketch/1472598> vi un juego de la viborita en el que ingresas tu nombre y haya múltiples jugadores en la misma partida, pero estimo que debe ser muy complejo de programar y hay que relacionar el juego con la página.

Funcionamiento de la aplicación (como esta aplicación funcionara, que relación interactiva tendrá con el espectador, como será la estructura general del código, etc, etc)

La aplicación funcionará con el mouse, al hacer clic sobre el casillero seleccionado se dibuja una cruz o un círculo.

Se jugará de a dos, intercalando las fichas en cada clic del mouse.

Intentaré crear una versión para jugar de a uno, contra la máquina, haciendo que esta última elija un casillero al azar para poner su ficha.