

Introducción a la Programación de Videojuegos

Trabajo Práctico Individual “Minion 1”



Universidad Nacional de Quilmes
2017

Consigna

El primer trabajo práctico individual consiste en implementar una versión básica de un juego Doodle Jump, que incluya las funcionalidades que se detallan abajo

El juego completo puede verse en el siguiente video:

https://youtu.be/wjofzwaC_Oo

Cada alumno deberá implementar una versión del juego en cualquiera de las tecnologías soportadas por la cátedra. Se recomienda realizarlo en la misma tecnología en la que se está construyendo el Boss.

Procedimiento recomendado

1. Estudiar el juego
2. Crear un proyecto en la tecnología elegida
3. **Replicar el juego a un nivel de detalle razonable. Por lo menos:**
 - a. Que exista un jumper
 - b. Que existan plataformas (generadas automáticamente, o creadas a mano)
 - c. Que el jumper pueda saltar (automáticamente, o al presionar un botón)
 - d. Que la cámara siga al jumper
 - e. Que se muera cuando cae de la pantalla
 - f. Contabilizar un puntaje
4. Cualquier adicional por sobre el alcance mínimo mejora el trabajo práctico!
5. Subir el proyecto a un repo (si no se hizo antes)

Corrección del trabajo práctico

Los criterios de evaluación serán los siguientes:

- **Compleitud:** Mientras más completa sea la implementación del juego, mejor. Con el alcance mínimo implementado muy bien, la nota será buena, pero no la máxima. Eso implica que para lograr la nota máxima, el alumno deberá implementar más allá del alcance mínimo.
- **Nivel de pulido:** Qué tan “bien” se siente el juego. Los saltos, el movimiento. También, la ausencia de bugs y de comportamientos inesperados.
- **Game design:** Balanceo, curva de dificultad, pacing. ¿Se logró construir una experiencia accesible pero progresivamente más difícil?
- **Calidad de la implementación:** Calidad del software construido, principalmente desde el punto de vista de la mantenibilidad. ¿Qué tan fácil es extender la funcionalidad existente sin introducir errores?