# PRÁCTICA 2 Diseño e implementación de un sistema gráfico

# Plantilla para la descripción de la aplicación

### Personas que forman el grupo de prácticas

Nombre de Alumno/a: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre de Alumno/a: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Nombre de la Aplicación: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

### Descripción

Describir la aplicación que se va a realizar y cuál va a ser su funcionalidad. Si se va a realizar una aplicación basada en otra existente, por ejemplo, voy a hacer el juego ‘tal’, incluir una captura de pantalla de ese juego y que funcionalidad concreta se va a incluir (posiblemente el juego original incorpore muchos aspectos que no se van a incluir en vuestra versión).

Separar la funcionalidad en dos apartados:

1. Descripción
2. Funcionalidad mínima que se va a incluir
3. Funcionalidad extra que se incluirá si da tiempo.

### Requisitos mínimos

Explicar, para cada uno de estos apartados, de qué manera vuestra aplicación va a cumplir con cada requisito mínimo. Sed lo más explicativos posible. Por ejemplo: no bastaría con decir “mi ajedrez se va a poder manejar con el ratón”, habría que explicar cómo, por ejemplo “cuando haga clic en la pieza del ajedrez que quiero mover, se iluminarán los escaques donde podría moverse la pieza y entonces haré clic en el escaque de destino para completar el movimiento”.

La idea de este documento es que tengáis las cosas bastante pensadas antes de poneros a desarrollar. El ir pensando las cosas ‘sobre la marcha’ sería una mala estrategia que os consumiría bastante tiempo.

No obstante, se van a permitir cambios puntuales sobre lo inicialmente previsto, siempre que estén justificados.

1. Modelos de geometría compleja o modelos articulados complejos
2. Animaciones
3. Materiales con texturas
4. Luces o cámaras con movimiento
5. Interacción con el ratón