

Etapa 0, Proyecto Computación Gráfica

ShotBall Simulator 25

Integrantes: -Felipe Aguilera
-Daniel Berlien

Nuestro videojuego consiste en un simulador de tiros libres de fútbol en 3 dimensiones. Con cámara en tercera persona, como primer objetivo queremos que aparezca el arco (objetivo) e implementar la física relacionada con el golpe y trayectoria del balón; a medida que avancemos agregaremos otros elementos como un arquero, movimientos de éste, público, etc. Se controlará la dirección del lanzamiento con las flechas y la potencia del tiro con un botón que al presionarlo detendrá un puntero en el medidor de potencia. La interfaz del juego seria algo así:

