

Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Camacho Máximo Ezequiel	Comisión: Matías
---	------------------

Consigna: Realizar un videojuego en Processing (java) basado en simulación física bidimensional (colisiones y fuerzas) con interacción mediante captura óptica de movimiento con webcam (puede ser la integrada a la notebook). El mismo debe constar de una sola escena/nivel, tener un objetivo claro (condición de ganar o perder), ser para un sólo jugador y sonido como feedback de la interacción. Debe tener pantalla de inicio y de final, ganar y perder, créditos, records, o lo que consideren necesario. El control de menú y pantallas debe ser coincidente con la captura utilizada durante el juego (sin teclado ni mouse, sólo captura).

Cuando hablamos de simulación física (en 2D), nos referimos a que la dinámica central del juego se base en colisiones y fuerzas, dentro de un espacio bidimensional. Se recomienda eludir interacciones físicas más complejas como la dinámica de fluidos (que no están contempladas en la librería que usaremos).

La realización debe ser en grupos de cuatro integrantes. Sugerimos asignar roles a cada integrante como responsables por las áreas claves del práctico: programación física, programación captura, estética visual, estética sonora.

Índice

1. Título

2. Propuesta

- 2.1. Dinámica del juego
- 2.2. Propuesta de interacción
- 2.3. Condición de ganar o perder

3. Referencias

- 3.1. Mecánica
- 3.2. Imágenes
- 3.3. Sonidos

Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Camacho Máximo Ezequiel	Comisión: Matias
---	------------------

1. Título

Mortal Dólar

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

En qué consiste el juego, una breve sinopsis de su mecánica. Punto de vista, cámara, personajes, recursos, lógica de los enemigos, etc.

Mortal Dólar será un videojuego basado en el Skeeball. San Martín y Washington se enfrentan en una pelea de peso vs. dólar. En lugar de huecos con puntos como el clásico Skeeball aparecerán billetes de peso argentino y dólares moviéndose de lado a lado constantemente. El usuario deberá salvar nuestro país pegando con la pelota a los billetes argentinos, derrotando al dólar.

2.2. Propuesta de interacción

Controles a partir de la captura óptica de movimiento. Que captura será, que parte del cuerpo se sensará (plano estimado por la cámara), que efecto causa en el juego, etc.

La idea de interacción la pensamos a partir de utilizar la mano del usuario, la cual dependiendo de qué tan brusco la mueva definirá la fuerza con la que lanzará la pelota, lo mismo con las direcciones. El usuario deberá hacer un movimiento de parábola para medir la fuerza. (consultar si se puede medir la fuerza)

2.3. Condición de ganar o perder

¿Es por puntos? ¿Por vidas? ¿Por tiempo? ¿Es sin fin? ¿Cómo es la puntuación?

Ganás cuando la barra de vida de Washington llega a cero, lo cual sucede si golpeas 10 billetes de peso argentino. Y perdés si la barra de vida de San Martín llega a cero, lo cual sucede si golpeas 5 billetes de dólar.

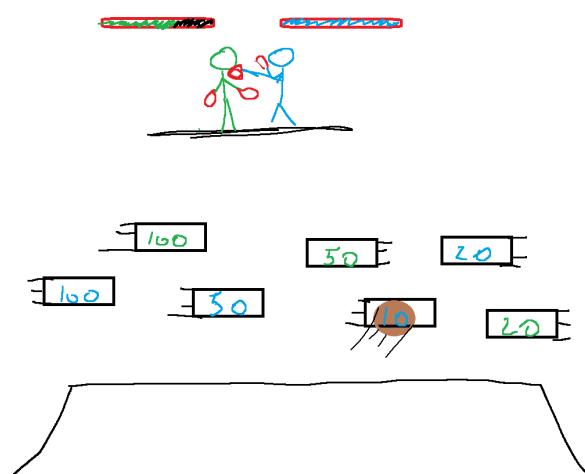
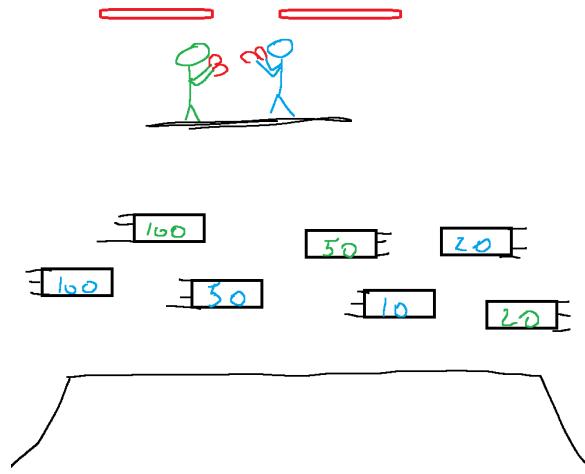
Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Camacho Máximo Ezequiel

Comisión: Matias

3. Referencias

3.1. Mecánica

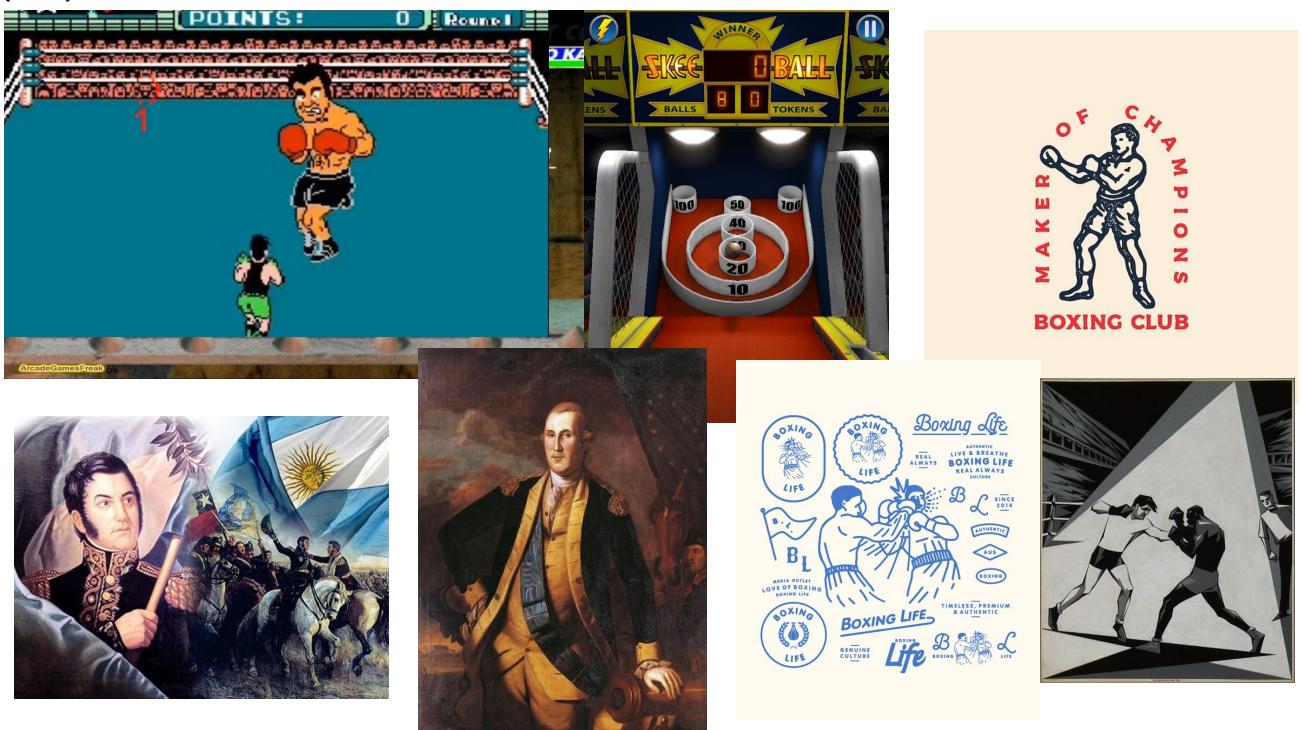
Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.



Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Camacho Máximo Ezequiel	Comisión: Matías
---	------------------

3.2. Imágenes

Juegos similares y/o bocetos de cómo se vería su videojuego. Escenarios, personajes, items, etc. Debe contemplar la propuesta estética general, teniendo en cuenta la interfaz gráfica (GUI).



3.3. Sonidos

Juegos similares y/o bocetos de cómo se escucharía su videojuego. Contemplar dos tipos de sonidos: música (M) y efectos (FX). La música entendida como sonidos largos de fondo, y los efectos de sonidos incidentales de los eventos (un disparo, una colisión, el sonido de ganar, etc.).

<https://youtu.be/Ci7s1OARSL8> (musica de fondo)

<https://www.youtube.com/watch?v=8RYyZL4uEjQ> (golpes)