

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES

## Informática General

CÁTEDRA TIRIGALL

ÁREA TRANSDEPARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES

*Titular: Lic. Juan José María Tirigall*

*Ayudante: Lic. Noelia Melina Qualindi*

## TRABAJO PRÁCTICO 2

### Game Art con Ncurses

#### Enunciado

Realizar un Videojuego Artístico (Game Art o Art Game) en el lenguaje de programación C++, usando la librería NCURSES y gráficos en código ASCII. Se pueden tomar como referencia los videojuegos enseñados en clase, modificando la estética (gráficos) y el funcionamiento (reglas, objetivos) o hacer un desarrollo completamente nuevo basándose en la estructura de programación vista en la materia. El programa deberá estar realizado y compilado para la plataforma GNU/Linux. Para aprobar el trabajo no es obligatorio programar con orientación a objetos, pero sin programación a objetos la nota máxima que se puede obtener es un 7 (siete), para tener una nota mayor es necesario programar con orientación a objetos.

El trabajo se hará de forma grupal, con **grupos de tres o cuatro** integrantes.

Criterios de evaluación:

- Instrucciones del juego donde además se explique la idea del trabajo.
- Uso variado de funciones de **NCURSES**
- Uso de **CONSTANTES ENUMERADAS**
- Uso de aleatoriedad con **RANDOM**
- Uso del objeto **STRING**
- Uso de **ARREGLOS**
- Uso de **VECTOR**
- Uso de **FUNCIONES**
- Uso de **CLASES y OBJETOS (no es obligatorio)**
- El videojuego deberá tener un título
- El juego, al perder o ganar, **debe volver al menú principal** para poder jugar nuevamente.

El videojuego debe realizarse en una resolución para la terminal de 120 caracteres de ancho por 40 caracteres de alto, para la tipografía estándar de la terminal. Si se usa la terminal con la tipografía **square.ttf**, la resolución debe ser de 80 ancho por 50 de alto. Trabajar siempre viendo el resultado en una terminal externa en lugar de la interna del VSCode, para ver bien como queda el videojuego de forma independiente.

## Formato de Preentrega y Entrega

- Crear un nuevo proyecto C++ en una carpeta con el nombre **apellido\_apellido\_apellido\_preentrega\_tp2** (en ese orden y todo en minúsculas), para la preentrega.  
Para la entrega crear la carpeta **apellido\_apellido\_apellido\_entrega\_tp2**  
Para el recuperatorio (o reentrega) crear la carpeta **apellido\_apellido\_apellido\_recuperatorio\_tp2**
- Escribir el código principal en el archivo **main.cpp**
- En el caso de usar programación orientada a objetos, escribir las clases en sus correspondientes archivos **.h** y **.cpp**
- Poner arriba de todo dentro del archivo **main.cpp**, en forma de comentario, el apellido y el nombre (en ese orden) de cada integrante del grupo:  
// Apellido Nombre  
// Apellido Nombre  
// Apellido Nombre
- Compilar el programa en Linux. Deben obtener el archivo ejecutable **main** dentro de la carpeta.
- Testear el funcionamiento correcto del programa ejecutándolo desde la terminal de Linux usando la sentencia **./main** dentro de la carpeta.
- Es **fundamental** que esté el archivo compilado **main** dentro de la carpeta.
- Usar el repositorio creado en GitHub llamado:  
**una\_multimedia\_informatica\_general**
- Subir la carpeta correspondiente (preentrega, entrega o recuperatorio) al repositorio de GitHub.  
**apellido\_apellido\_apellido\_preentrega\_tp2**  
**apellido\_apellido\_apellido\_entrega\_tp2**  
**apellido\_apellido\_apellido\_recuperatorio\_tp2**
- Subir al Aula Virtual del EVAed el link al repositorio creado anteriormente.
- **Un solo representante del grupo** será el encargado de subir el link del GitHub con la entrega del trabajo práctico a la plataforma virtual.
- Si la aplicación **no compila** en la corrección, el examen será aplazado.

- El tiempo de entrega es hasta el **día de la fecha de entrega**, luego se cerrará la entrega y no se podrán subir más archivos. **No se aceptarán entregas el día de la corrección.**
- La única forma de entrega es por el **aula virtual a través de la tarea**, no se aceptarán entregas por otros medios (email, mensajes del EVAed, etc.).
- En la **PREENTREGA** se presentará un prototipo funcional del Trabajo Práctico. Prototipo quiere decir algo que está incompleto, pero que da una idea de lo que se va a hacer. Funcional quiere decir que el código que se haya hecho hasta el momento funcione, aunque todavía no esté terminado y falte desarrollar. La PREENTREGA es obligatoria, pero no tendrá una nota numérica, sino que se le hará una devolución al estudiante y tendrá una nota conceptual para la cátedra.

## Referencias

### GAME ART

Definiciones de Game Art de Wikipedia:

- [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_art)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_game)

Sitios con ejemplos online:

- <https://www.molleindustria.org/>
- <https://shittygames.itch.io/>

Ejemplos de videojuegos con gráficos ASCII:

- Unsigned Character: <https://cyberslav.itch.io/unsigned-character>
- 7 Classic PC Games With ASCII Graphics:  
<https://www.pcmag.com/news/7-classic-pc-games-with-ascii-graphics>
- The 8 Best Modern ASCII Games:  
<https://www.thegamer.com/best-modern-ascii-games/>

## Fechas de Entregas

- FECHA DE PREENTREGA (plataforma): hasta el domingo **31-08-2025**
- FECHA DE ENTREGA (plataforma): hasta el domingo **14-09-2025**
- FECHA DE RECUPERATORIO Y REENTREGA (plataforma): hasta el domingo **28-09-2025**