

DATOS PERSONALES		FIRMA
Nombre:	DNI:	
Apellidos:		

ESTUDIO	ASIGNATURA	CONVOCATORIA
MÁSTER UNIVERSITARIO EN DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	06842.- INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS	Ordinaria

FECHA	MODELO	CIUDAD DEL EXAMEN
19-21/03/2021	Modelo - A	

Etiqueta identificativa

INSTRUCCIONES GENERALES

1. La duración del examen es de **2 horas**.
2. Escribe únicamente con **bolígrafo/esfero azul o negro**.
3. No está permitido utilizar más hojas de las que te facilita la UNIR (puedes utilizar folios para hacerte esquemas u organizarte pero **se entregarán junto al examen**).
4. **El examen PRESENCIAL supone el 60%** de la calificación final de la asignatura. Es necesario aprobar el examen, para tener en cuenta la evaluación continua, aunque esta última sí se guardará para la siguiente convocatoria en caso de no aprobar.
5. No olvides **rellenar EN TODAS LAS HOJAS los datos del cuadro** que hay en la parte superior con tus datos personales.
6. El **DNI/NIE/PASAPORTE debe estar sobre la mesa** y disponible para su posible verificación.
7. **Apaga y retira del alcance los teléfonos móviles**.
8. **Retirar del alcance y visibilidad el smartwatch**.
9. Las preguntas se contestarán en **CASTELLANO**.
10. El profesor tendrá muy en cuenta las **faltas de ortografía** en la calificación final.
11. La copia en el examen supone una calificación de 0 puntos.

Puntuación

Desarrollo de un videojuego

- Puntuación máxima 10.00 puntos

**NO UTILIZAR ESTA
PARTE DE LA HOJA**

DATOS PERSONALES		FIRMA
Nombre:	DNI:	
Apellidos:		

El examen consta de un único apartado que debe contestarse en 2h y que a su vez tendrá subapartados.

Habr  una parte de c digo y otra en papel. La entrega de c digo ser  online. Se dejar  espacio en el propio examen para las preguntas que se contesten en papel.

Una vez terminado el c digo del examen se guardar  en una carpeta con la siguiente formato:

INTRO_PROGRAMACION_NOMBRE_APELLIDOS.

Accede desde tu ordenador a unir.wetransfer.com y env a la carpeta anterior. Recibir s un correo. Entrega el examen por el procedimiento habitual con la parte escrita.

1. Una empresa de gran prestigio en el desarrollo de juegos online est  buscando programadores para un nuevo proyecto. El juego ser  un juego de Tenis multijugador local. Para ello ha confeccionado una prueba de programaci n para los candidatos que consiste en la creaci n de un clon del videojuego PONG. (<https://es.wikipedia.org/wiki/Pong>). La prueba se realizar  en l nea y se dispone de 2h para llevarla a cabo. Se deber  llevar a cabo usando JavaScript y Phaser como framework para simplificar el desarrollo. La empresa te proporciona los recursos necesarios para llevarla a cabo, no obstante si precisas alguno adicional puedes recurrir a recursos gratuitos en l nea.

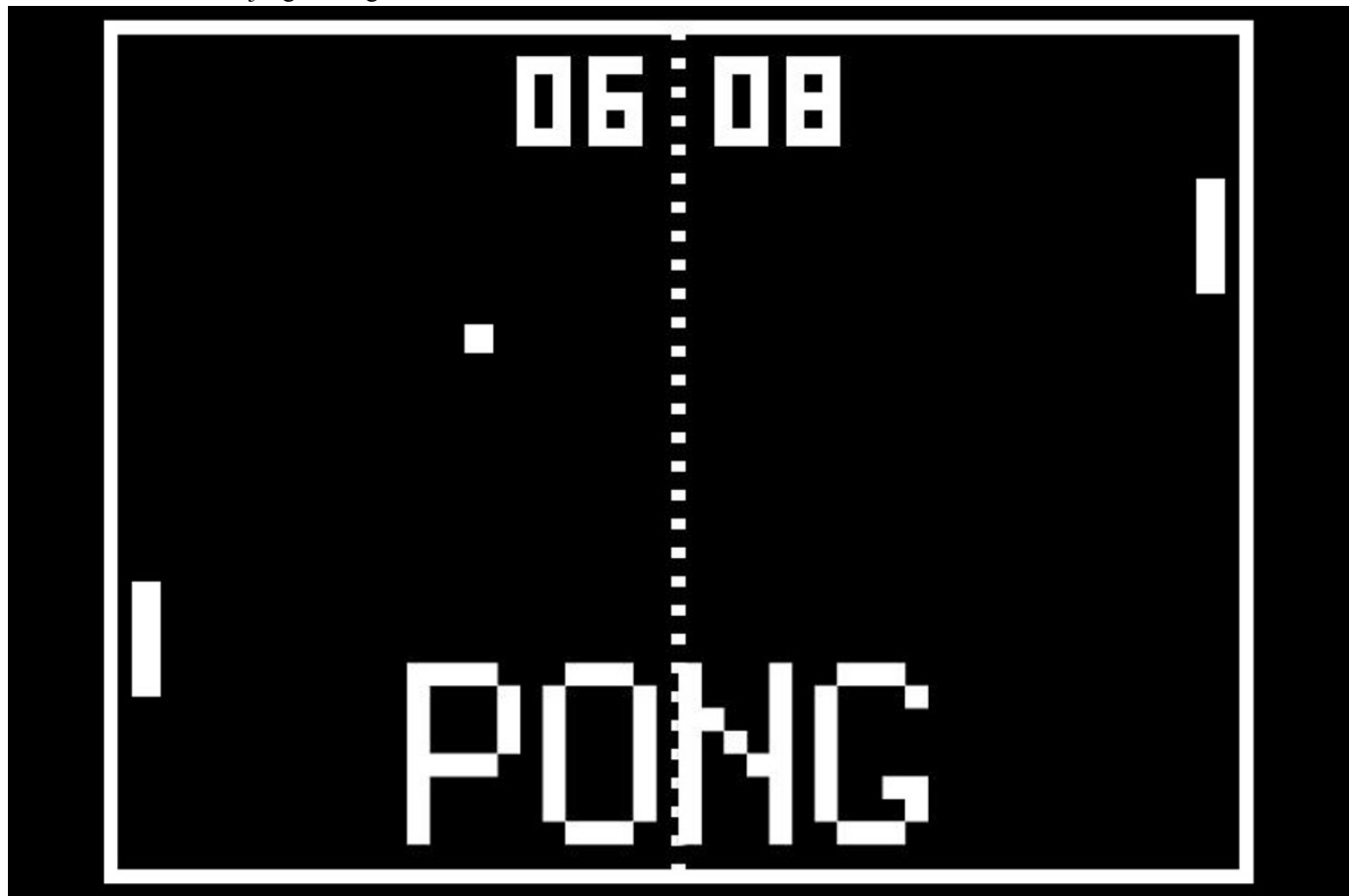
El videojuego Pong fue toda una revoluci n en los a os 70, constaba de una pista similar al tenis con dos zonas, una para cada jugador. El jugador maneja una barra que simula una raqueta que golpea a la pelota. Se marca un tanto si la pelota supera la l nea de fondo. La pelota rebota en la parte de arriba y de abajo de la pantalla. Se marca un tanto si la pelota supera la l nea de fondo de tu campo. El primero que llegue a una cifra de puntos concreta gana el juego. Se pide:

1. Un prototipo de PONG con los recursos que se le proporciona para el examen, que sea jugable para dos personas. Este prototipo debe tener al menos un men  para iniciar el juego, una pantalla de juego donde se podr  jugar a dos jugadores en modo local. Las palas deber n ser movibles y la pelota rebotar en ella y en la parte de arriba y de abajo de la pantalla. 5 puntos.
2. Que haya un marcador y que gane el primero que llegue a un m ximo de puntos (3 puntos para simplificar las pruebas). 2 puntos.
3. Un modo VS CPU donde una IA controla la segunda pala (la de la derecha) y que conserve marcadores y victoria: 2 puntos.
4. Manual de c mo se juega que explique c mo se juega. El manual debe ser suficiente para poder entender c mo se inicia el juego y las condiciones de victoria y derrota. El manual se entregar  en el espacio proporcionado en el examen. 1 punto.

En cada uno de los apartados se valorar  no s lo su correcta funcionalidad si no la calidad del c digo creado. Se deben respetar los criterios de buenas pr cticas de programaci n tanto generales como los espec ficamente explicados en clase para obtener la m xima nota.

DATOS PERSONALES		FIRMA
Nombre:	DNI:	
Apellidos:		

Desarrollo de un videojuego - Pregunta 1



**NO UTILIZAR ESTA
PARTE DE LA HOJA**

DATOS PERSONALES		FIRMA
Nombre:	DNI:	
Apellidos:		

B O R R A D O R
PÁGINA NO VÁLIDA PARA RESPONDER

B O R R A D O R
PÁGINA NO VÁLIDA PARA RESPONDER