



Fundamentos de los Videojuegos

Fidel Aznar

email: fidel@dccia.ua.es

Sesión 1 de prácticas



¿Qué vamos a hacer?

- Repaso de la evaluación de la parte práctica
- Presentación de la P0
- Creación de los grupos de ABP
- Primeros pasos para el desarrollo del informe previo



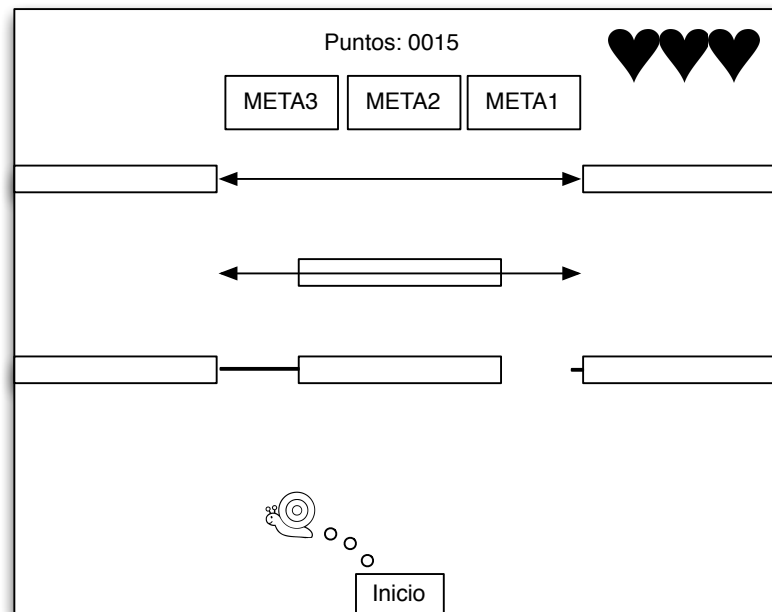
Evaluación

- Evaluación de la parte práctica de FV
 - Práctica 0
 - Proyecto ABP
 - Evaluación continua
 - Revisión del proyecto en 3 hitos
 - HITO 0. Entrega del informe previo (21/02/2016)
 - HITO 1. Hito de control, semana del (21/03/2016)
 - HITO 2. Hito de control, semana del (18/04/2016)
 - HITO 3. Entrega final (16/05/2016)
 - Para cada hito se indicara su consecución con una nota de [0-10] ptos, teniendo en cuenta los anteriores.
 - El último hito evalúa todo el proyecto
 - 50% evaluación del proyecto, 20% Presentación
 - Asistencia obligatoria (máximo 2 faltas sin justificar).



Práctica 0 (I)

- Práctica 0
 - Parte 1. Instalación de *SFML 2.X* junto con *Netbeans*
 - Parte 2. Escape del caracol





Práctica 0 (IV)

- Práctica 0

- Objetivos:

- Introducción a las tecnologías a utilizar
 - Puesta a punto del IDE Netbeans y C++
 - Introducción a la librería SFML para juegos 2D

- Cosas a tener en cuenta

- La plantilla
 - Multiplataforma
 - SO: Cuidado con las mayúsculas/minúsculas.

- Entrega

- Fecha máxima de entrega 27 de Febrero.
 - Moodle



Práctica 0 (II)

- Práctica 0

Para empezar debes tener en cuenta que:

- La documentación (y varios ejemplos) de SFML se encuentran [aquí](#)
- Posiblemente debas utilizar las siguientes clases de SFML: `sf::Texture`, `sf::Sprite`, `sf::Font`, `sf::Clock`, `sf::Event` y `sf::RenderWindow`
- En cada iteración se debe limpiar la pantalla mediante 'window.clear'
- Puedes utilizar PNG's transparentes para los sprites de la pelota y la portería



Práctica 0 (III)

- GCC
- Netbeans 8.X





Creación de los grupos de ABP

- ~6 Componentes por grupo
- Subir información del grupo en Moodle, incluyendo:
 - Nombre del grupo
 - Nombre de los componentes
 - Foto de grupo



Introducción al informe previo (I)

- Debéis traer hecho para la sesión que viene:
 - Idea del juego
 - <http://www.hotud.org/>
 - Portada y la contraportada del juego que queráis desarrollar. Asumiremos que se trata de un juego distribuido en soporte físico (DVD).





Introducción al informe previo (II)

Nombre Juego

Características
distintivas

Nombre del
grupo

Fotos con
nombre
componentes de
grupo

Requerimientos

