

Materia	Programación III	Carrera	ING. EN SISTEMAS COMPUTACIONALES
Profesor	M. en I.A. Eduardo Serna-Pérez	Semestre	4º
PROYECTO FINAL			
Nombre del Proyecto:	Cute the Rope	Fecha de Entrega:	24 de Junio
Observaciones:	Cualquier duda será aclarada con el profesor		
Autorización	Eduardo Serna-Pérez		

Instrucciones Generales:

Deberá entregar el código fuente junto con todos los archivos necesarios para su ejecución en la plataforma de aula virtual, el proyecto compilado será presentado el día de la evaluación de proyectos. Además entregara un manual de usuario que muestre su funcionamiento y todos aquellos documentos que crea necesarios como investigación adicional.

Entregar de manera electrónica la documentación con lo siguiente:

- Portada
 - Imagen con titulo de la UAA
 - Titulo del proyecto
 - Nombre de la materia
 - Nombres de los integrantes
 - Carrera, semestre y grupo
 - Nombre del profesor
 - Fecha de entrega
- Resumen descriptivo
 - Fortalezas
 - Debilidades

Estos puntos los deben redactar con sus propias palabras, indiquen que fortalezas tiene su proyecto y cuales debilidades, justifiquen sus comentarios.
- Bitácora de trabajo

Hacer una tabla donde incluyan el nombre del integrante del equipo, actividades realizadas y tiempo (días) que se llevó en realizar dicha actividad (sean honestos y escriban lo que hizo cada uno)
- Conclusiones

Con sus palabras expliquen de forma breve que fue lo que aprendieron con el desarrollo del proyecto
- Bibliografía

Escribir la bibliografía que fue consultada para realizar el proyecto (libros, páginas de Internet, etc.) Recuerden que un formato adecuado para citar fuentes de libros, revistas, páginas web, periodicos, etc. es el formato APA (American Psychological Association)

Además el documento elaborado debe estar incluido en la plataforma en formato PDF, y el nombre del archivo deben ser los apellidos del jefe del equipo.

Proyecto copiado de Internet o de alguna otra fuente causará anulación de la calificación final del curso, así como proyectos con errores de compilación o que no se realice lo que se pide.

TEMAS A EVALUAR:

- Construcción de clases
- Herencia
- Polimorfismo
- Programación Genérica / Plantillas
- Programación multiproceso (Hilos)
- Manejo de Archivos / Base de Datos
- Manejo de Interfaces Graficas

Se evaluará que el proyecto no tenga errores de compilación y/o sintaxis, errores de ejecución. Además debe cumplir con todos los temas que marca el programa de la materia.

Proyecto:

En el juego de Corta la cuerda (Cute the Rope), se cuenta con una serie de niveles, en donde de una o varias cuerdas cuelga un caramelo, el objetivo es cortar la cuerda para que el caramelo sea devorado por Om Nom, en su travesía el caramelo puede pasar por burbujas que suelen atraparlo y elevarlo o puede encontrarse con ciertos objetos puntiagudos que pueden llegar a romperlo.

La idea principal es que cada nivel debe presentar un cierto grado de dificultad para completarlo, de manera que la calificación oscila entre 0 y 3, esta relación de la calificación generalmente está asociado al número de dulces que tendrá que soltar el jugador para alimentar a Om Nom, así como el tiempo involucrado en terminar dicho nivel.

Aspectos del juego

Se deberán aplicar las características de jbox2d con las librerías de física que nos permitan simular el desplazamiento y la caída de los objetos, así como el resto de los elementos que se involucran en cada nivel (burbujas, cuerdas y dulces).

Niveles

Se consideraran al menos 9 niveles o escenarios diferentes.

Personajes

Om Nom:

Algunas ligas que podrían resultar muy útiles.

<http://www.jbox2d.org/>

<https://code.google.com/p/jbox2d/wiki/QuickStart>

<https://code.google.com/p/jbox2d/wiki/Testbed>

<http://mvnrepository.com/artifact/org.jbox2d/jbox2d-library/2.2.1.1>

<http://thisiswhatiknowabout.blogspot.mx/2011/12/jbox2d-tutorial.html>