**Modelos y Algoritmos para Videojuegos I - Trabajo Práctico Final**

**Videojuego: Froggie, la ranita glotona**

**Alumno:** José Luis Fernández

**1. Link**

Link del repositorio público de GitHub donde se encuentra subido el archivo comprimido *MAVI\_TP Final\_Fernandez Jose L.rar* con la solución Visual Studio del TP Final:

[GitHub - jlfernan73/MAVI\_Guias](https://github.com/jlfernan73/MAVI_Guias)

**2. Información del juego**

2.1. Objetivo: Alimenta a la rana Froggie saltando hacia enjambres de insectos para comerlos, pero evita que se quede sin energía al hacerlo.

2.2. Organización:



**3. Recursos web empleados para gráficos y sonidos:**

[1] Gráficos de personajes (rana e insectos) y de ambientes: Buscador de Google

[2] Sonidos: <https://freesound.org/search/>

[3] Músicas de fondo: <https://downloads.khinsider.com/>

**4. Bibliografía y material de consulta:**

[1] Apuntes de la Asignatura Modelos y Algoritmos para Videojuegos I.

[2] Twitches “Crosshair” de Unidad 4 (<https://youtu.be/DQSiwk201ko>) e “Implementación MRUA” (<https://youtu.be/wwg_nPRZjec>)

[3] “Apunte rápido de strings” de la asignatura Introducción a la Programación (para manejo de strings)

[4] Sitio web de SFML: <https://www.sfml-dev.org/documentation/2.6.1/>