17/3/22, 16:29 VJ - Videojuegos



# VJ - Videojuegos



# Experiencia

¡Como prueba de entrada en el "Master in Advanced Programming for AAA Video Games" te tocará programar un videojuego en 2 horas!



# Material

Para realizar esta experiencia vas a seguir el tutorial en CANVAS. Este tutorial te guiará detalladamente por todos los pasos necesarios.



Problemas?: ¿Si no puedes/quieres instalar la librería o no te funciona uno de los pasos, por que no te pasas por **DISCORD** a buscar pareja de emociones? Las aventuras se viven mejor acompañado 🐸



17/3/22, 16:29 VJ - Videojuegos



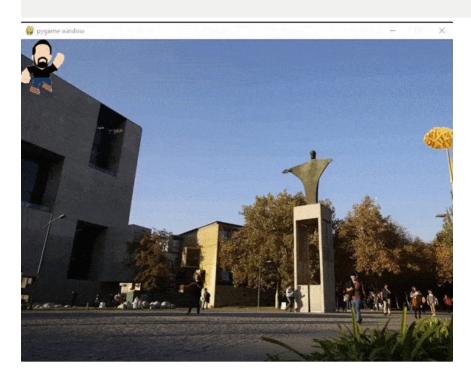
### Para entregar: Link en CANVAS

Una vez implementado el juego siguiendo el tutorial, se te pide que entregues un video de no más de 10 segundos donde se muestre el juego funcionando. El video debe mostrar claramente todos los elementos mencionados en la rúbrica. No es necesario entregar el código, solamente el video.

Si no sabes, pregunta por **DISCORD** cómo se puede grabar la pantalla en Windows (Tecla Windows + G) y Mac (CMD + SHIFT + 5).



## 👣 Ejemplo 1





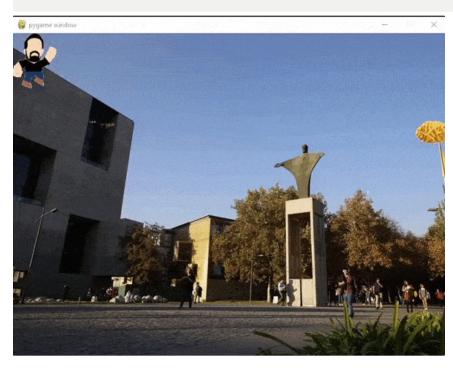
17/3/22, 16:29 VJ - Videojuegos

### ■ Default view

<u>Aa</u> ID	# %	<b>≡</b> Item
<u>R1</u>	10%	Tiempo del video El video no supera los incluye el juego funcion
R2	30%	Elementos se muestra correctamente Todos los elementos de personaje, enemigo) se correctamente.
<u>R3</u>	30%	Movimiento El personaje se mueve en todas las direccione
R4	30%	Colisiones  Las colisiones entre el enemigos funcionan co

sum **100**%





17/3/22, 16:29 VJ - Videojuegos

### ■ Default view

## **Untitled**

<u>Aa</u> ID	# %	<b>≡</b> Item
<u>R1</u>	10%	Tiempo del video El video no supera los incluye el juego funcio
R2	30%	Elementos se muestra correctamente Todos los elementos de personaje, enemigo) se correctamente.
<u>R3</u>	30%	Movimiento El personaje se mueve en todas las direccione
R4	30%	Colisiones  Las colisiones entre el enemigos funcionan co

sum 100%

# **K** Fjemplo 2



Untitled				
<u>Aa</u> ID	# %	<b>≡</b> Item		
<u>R1</u>	10%	Tiempo del video El video no supera los incluye el juego funcio		
R2	30%	Elementos se muestra correctamente Todos los elementos d personaje, enemigo) s correctamente.		
<u>R3</u>	0%	Movimiento El personaje se mueve en todas las direccione		
R4	0%	Colisiones		

□ Default view

**SUM 40%** 

Las colisiones entre el enemigos funcionan co

### Sin embargo, en este otro ejemplo:

- El video es ajusta a lo requerido y todos los elementos se muestran correctamente (R1, y R2 Completados),
- Hay un problema con el movimiento. Aunque se puede mover, el personaje se sale de la pantalla, (haciendo el item R3 "No Completado".)
- Además, no hemos implementado las colisiones y los enemigos no chocan con el personaje, (haciendo el item R4 "No Completado".)

# **Note** Note: Note



Para evaluar: Recuerda para que te evalúen los DIY y te den la nota bonus correspondiente, debes compartirlos en DISCORD siguiendo las instrucciones en CANVAS. ¡Así motivarás a los demás y podrás buscar sinergias!

17/3/22, 16:29

### ■ Default view

#### **Untitled ■** DYI <u>Aa</u> Num **≔** Nivel Pro 1 Leerse 2018 b 2 Pro Unirse 3 Casual Pequer Pro Explora 4 5 Pro Particip videoju Casual 6 Cambia 7 Pro Avanza Design 8 Pro Organi: para es 9 Pro Extend incluido 10 Pro Produc creado ... у сиа

17/3/22, 16:29 VJ - Videojuegos



### **Especifica:**

 Conocimientos básicos de videojuegos como display, eventos, sprites, o colisiones.

#### Transversal:

- o Realizar un proyecto autónomo en una temática nueva (videojuegos) y con una librería nueva ( pygame ), siguiendo las indicaciones de una guía paso a paso.
- o Máster universitario como herramienta para la súper-especialización en un tema.

#### BKN:

"¡Hey mira esto: mi primer videojuego!"

# 🔍 Exploración



IIC3686 - Creación de Videojuegos

Programa en la CARPETA

- ¿Cómo son las técnicas 2D (sprites, bounding box, colisiones, ...) y 3D (culling, clipping, ...)?
- ¿Cómo se implementan la inteligencia artificial en videojuegos?
- ¿Cómo se planifica, distribuye, y vende un juego?

## Heading 3

VJ - Videojuegos 17/3/22, 16:29



## Master como herramienta para súper-especialización

- Master in Advanced Programming for AAA Video Games Universitat Politècnica de Catalunya (UPC) - Presencial - LINK
- Master Universitario de Diseño y Programación de Videojuegos Universitat Oberta de Catalunya (UOC) - A Distancia - LINK
- Master en Creación de Videojuegos Universitat Pompeu Fabra (UPF) -Presencial - LINK

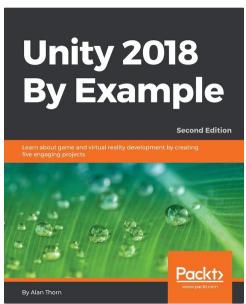


### Game Dev UC

Instagram en @gamedevcomuc

- ¿Quieres participar en Hackatones y Game Jams?
- ¿Quieres atender a charlas y eventos sobre videojuegos?
- ¿Quieres formar parte de una red de apoyo sobre desarrollo y diseño de videojuegos?





17/3/22, 16:29 VJ - Videojuegos

Unity 2018 by Example : learn about game and virtual reality development by creating five engaging projects

A. Thorn

Packt (2018) Link Biblioteca UC