

Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Máximo Ezequiel Camacho	Comisión: Matias
---------------------------------------------------------------------	------------------

Consigna: Realizar un videojuego en Processing (java) basado en simulación física bidimensional (colisiones y fuerzas) con interacción mediante captura óptica de movimiento con webcam (puede ser la integrada a la notebook). El mismo debe constar de una sola escena/nivel, tener un objetivo claro (condición de ganar o perder), ser para un sólo jugador y sonido como feedback de la interacción. Debe tener pantalla de inicio y de final, ganar y perder, créditos, records, o lo que consideren necesario. El control de menú y pantallas debe ser coincidente con la captura utilizada durante el juego (sin teclado ni mouse, sólo captura).

Cuando hablamos de simulación física (en 2D), nos referimos a que la dinámica central del juego se base en colisiones y fuerzas, dentro de un espacio bidimensional. Se recomienda eludir interacciones físicas más complejas como la dinámica de fluidos (que no están contempladas en la librería que usaremos).

La realización debe ser en grupos de cuatro integrantes. Sugerimos asignar roles a cada integrante como responsables por las áreas claves del práctico: programación física, programación captura, estética visual, estética sonora.

Índice

[1. Título](#)

[2. Propuesta](#)

[2.1. Dinámica del juego](#)

[2.2. Propuesta de interacción](#)

[2.3. Condición de ganar o perder](#)

[3. Referencias](#)

[3.1. Mecánica](#)

[3.2. Imágenes](#)

[3.3. Sonidos](#)

Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Máximo Ezequiel Camacho	Comisión: Matias
---------------------------------------------------------------------	------------------

1. Título

Put a ring on it

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

En qué consiste el juego, una breve sinopsis de su mecánica. Punto de vista, cámara, personajes, recursos, lógica de los enemigos, etc.

(Nombre del juego) será un videojuego basado en el juguete aqua rings o mejor conocido como el jueguito de agua de embocar aros. En nuestro caso, en lugar de usar aros usaremos anillos comunes y uno especial que será de compromiso. Este último será el que debe ser embocado en el dedo anular. Nos basamos en la canción de Beyoncé "Single Ladies" y su icónica frase "Put a ring on it".

2.2. Propuesta de interacción

Controles a partir de la captura óptica de movimiento. Que captura será, que parte del cuerpo se sensorá (plano estimado por la cámara), que efecto causa en el juego, etc.

La idea de interacción la pensamos a partir de utilizar la mano del usuario, con la cual deberá intentar agarrar el anillo de compromiso haciendo un movimiento de cerrar la mano e ir tirandolo con la mano abierta hasta embocarlo en el dedo anular. Se le dificultará debido al resto de anillo comunes que habrá alrededor y también porque la mano que habrá en la pantalla estará constantemente moviéndose imitando la coreografía de la canción.

2.3. Condición de ganar o perder

¿Es por puntos? ¿Por vidas? ¿Por tiempo? ¿Es sin fin? ¿Cómo es la puntuación?

Ganás una vez que emboques el anillo de compromiso en el dedo anular, de lo contrario si colocas un anillo común en este dedo o cualquier otro perdés.

Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Máximo Ezequiel Camacho	Comisión: Matias
---------------------------------------------------------------------	------------------

3. Referencias

3.1. Mecánica

Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.



Estudiantes: Lara Aimone, Fiorella Bisello, Máximo Ezequiel Camacho	Comisión: Matias
---------------------------------------------------------------------	------------------

3.2. Imágenes

Juegos similares y/o bocetos de cómo se vería su videojuego. Escenarios, personajes, items, etc. Debe contemplar la propuesta estética general, teniendo en cuenta la interfaz gráfica (GUI).

3.3. Sonidos

Juegos similares y/o bocetos de cómo se escucharía su videojuego. Contemplar dos tipos de sonidos: música (M) y efectos (FX). La música entendida como sonidos largos de fondo, y los efectos de sonidos incidentales de los eventos (un disparo, una colisión, el sonido de ganar, etc).

<https://www.youtube.com/watch?v=uNIXqWf6WaE> (música de fondo)