**La entrega consta de 3 partes:**

1. El código fuente, completo y libre de errores, del proyecto
2. Un video de no mas de 5 minutos con una prueba funcional
3. Un documento, con una reflexión final

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

IMPORTANTE

El video debe estar embebido en el recurso de ultra (no como archivo para descargar)

El Documento debe estar embebido en el recurso de ultra (no como archivo para descargar)

El Código: debe estar completo con las carpetas y los recursos en su totalidad

El nombre del archivo comprimido que suben debe tener el nombre TPI2\_Apellido\_ Comision\_X

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

En este trabajo, tendrás la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos sobre desarrollo de videojuegos para crear tu propio nivel básico.

El objetivo es que pongas en práctica tu creatividad y conocimientos, desarrollando un nivel jugable y entretenido.

Deberás presentar un escrito académico con el siguiente contenido:

* Un escrito académico con el diseño del nivel, incluye capturas depantalla, diagramas o ilustraciones que muestren el diseño y la disposición delos elementos en tu nivel. Acompaña tu presentación con una descripción detallada de las decisiones tomadas y los objetivos del nivel.
* El código funte, fuincional y libre de errores: Ten en cuenta que el codigo debera estar completo y respetando las buenas practicas sugeridas en el curso.
* Un video con el gamePlay de tu juego: Es una corrida funcional donde puedas explicar las bondades de tu proyecto

Recuerda que este trabajo tiene un enfoque libre, por lo que puedes dejar volar tu imaginación y experimentar con diferentes ideas. No olvides utilizar los conceptos y elementos del diseño de niveles que hemos estudiado durante el curso.

¡Diviértete creando tu propio nivel y disfruta del proceso de diseño!

Como disparador y como insumo para armar el escrito académico, puedes tener en cuenta los siguientes puntos

**1. Tema y género:** Elige un tema y un género para tu videojuego. Puede ser una aventura de plataformas, un juego endless, un rompecabezas, etc. Asegúrate de que el tema y el género sean coherentes y se ajusten a tus intereses.

**2. Objetivos del nivel:** Define los objetivos que los jugadores deben alcanzar en tu nivel. Puede ser llegar a un punto específico, vencer a un jefe, resolver un puzzle, recolectar objetos, etc. Estos objetivos deben ser alcanzables y desafiantes al mismo tiempo.

**3. Diseño del nivel:** Crea el diseño de tu nivel utilizando papel y lápiz, o cualquier software de diseño de niveles que prefieras. Considera aspectos como la disposición de plataformas, la ubicación de obstáculos y enemigos, la distribución de power-ups o tesoros, etc.

**4. Elementos del nivel:** Utiliza los elementos del diseño de niveles aprendidos, como terreno y ambiente, objetos y obstáculos, enemigos y AI, puzzles y secretos, para construir tu nivel. Asegúrate de que estos elementos se ajusten al tema y género de tu juego.

**5. Progresión y dificultad:** Diseña una progresión adecuada en la dificultad a lo largo del nivel. Asegúrate de que los desafíos aumenten gradualmente y que exista un equilibrio entre momentos de acción, exploración y resolución de puzzles.

**Junto al escrito deberás entregar el código usando el siguiente formato:**

Arquitectura del Proyecto:

Nombre\_del\_Proyecto

lib

\_\_init\_\_.py

Color.py

Core.py

Var.py

(otraslibrerías)

Sprite

Carpetas de animaciones

Enemigos obstaculos

Personaje

Enemigos /obstáculos

Fondos depantallas

Main.py

Creditos.py

Descripción

* Lib: Módulo que continue todas las librerías del juego
* Color.py: lista de constantes con los colores de la paleta elegida para el juego
* Core.py: conjunto de todas las clases que se desarrollaron en el juego
* Var.py: lista de variables globales
* (otras librerías): conjunto de archivos con las librerías propias que hayas desarrollado para tu juego.
* Sprite: carpeta con todos los Sprite del juego, para organizar el contenido creamos carpetas para cada personaje/elemento con sus animaciones
* Main.py: punto de acceso al juego.
* Créditos.py: archivo con comentarios ‘’’ ---‘’’ con información del juego, nombre de los miembros del equipo, y datos de la cursada