

Proyecto final Info II

paubla.rivera

June 2020

1 Justificación.

El proyecto consiste en un tiro al blanco aleatorio que hará uso de varios movimientos físicos como el movimiento armónico simple (MAS), movimiento circular uniforme (MCU), movimiento circular uniformemente acelerado (MCUA), y movimiento rectilíneo uniforme (MRU). En el espacio que llamaré tablero se encontrarán varios círculos con un número o color distinto, pero en el centro estará un círculo principal que me determine de qué color será el círculo al que se debe disparar. La dificultad de juego estará en que estos círculos objetivo se encontrarán cambiando de posición constantemente, la dificultad del juego irá cambiando cada que el jugador haya obtenido 10 puntos.

2 Motivación.

El tiro al blanco será basado en la última práctica de laboratorio realizada. Será un videojuego que requiera de precisión y conocimiento de distintas áreas físicas, se obtendrán puntos a partir de lanzamientos perfectos que harán uso de un resorte y su naturaleza física que le brindará la velocidad necesaria para alcanzar el objetivo. Este juego permite al jugador desarrollar agilidad visual y mental, cada participante podrá medir sus capacidades nivel tras nivel.

3 Desafíos a afrontar.

Para el desarrollo de este proyecto será necesario enfrentarme a varios desafíos como en la parte gráfica que se tendrá que adjuntar imágenes, la manipulación de estas, el almacenamiento de la información de cada partida según su jugador, la aplicación de distintos movimientos físicos, entre otros que irán apareciendo durante el desarrollo del proyecto.

4 Descripción de las partes del proyecto.