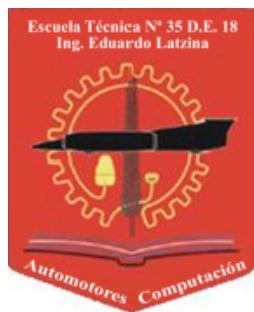


Propuesta de tema Laboratorio y Programación 6to año CATE

Videojuego Drop Food: “Monitos”



Fecha: 5/5/2025

Integrantes:

- Rodrigo Matías Sosa

Índice:

Objetivo:	1
Alcance:	1
Descripción de la propuesta:	1
Historia:.....	1
Atmósfera general:.....	2
Número de Jugadores:.....	2
Plataforma:.....	2
Apartado de investigación y desarrollo:.....	2
Dinámica del juego:.....	3
Imagen ilustrativa de los sprites:.....	3
Imágenes ilustrativas alusivas:.....	5
Minijuego Pou “Food Drop”:.....	5
Mario bros:.....	6
Enlaces externos:	7
Trello.....	7
GitHub.....	7

Objetivo:

El objetivo del trabajo es desarrollar un videojuego en red del género “*drop food*”¹ para computadoras de sobremesa y notebooks, siendo el mismo programado en Java con la integración y uso del framework LibGDX.

Alcance:

El alcance involucra la creación del juego con las tecnologías mencionadas y con un menú el cual seleccionar dos modos de juego y una opción para salir del mismo. Estos modos serán: un local de dos jugadores y un modo de conexión por red también con conexión para dos jugadores, el cual se conectarán a través de un servidor. En ambos modos de juego tendrá un escenario, los dos jugadores y las mecánicas de un videojuego drop arcade.

[Índice](#)

Descripción de la propuesta:

Historia:

Este videojuego se creó a partir de asemejar uno de los minijuegos del videojuego *Pou*². Consiste en que la criatura pou se encuentra en la cocina y debe atrapar comida que cae de la parte superior de la pantalla y esquivar otros objetos que no lo son.

El videojuego se llamará Monitos, estará ubicado en la selva y se tratará de dos monos los cuales tendrán que competir entre ellos para atrapar las diferentes frutas que caen de la parte superior de la pantalla.

¹ Drop Food: Videojuegos en los cuales los alimentos o ingredientes caen o se desprenden dentro del juego, ya sea como recompensa, parte de un puzzle, o como elemento de simulación.

² [Pou](#): Es un videojuego del género de mascotas virtuales desarrollado por Paul Salameh.

Atmósfera general:

La atmósfera del videojuego estará basada en un entorno tropical en donde se destacan los árboles y la espesura de la selva. Los jugadores serán dos monos que estarán retratados a través del arte *pixel art*³, esto también se utilizará para las frutas. Las imágenes de fondo serán diseños con un arte similar a las caricaturas.

Número de Jugadores:

El videojuego tendrá dos modos de juego ambos de dos jugadores.

[Índice](#)

Plataforma:

El videojuego será de plataforma 2D⁴ y podrá ser jugado en computadoras de sobremesa y notebooks.

Apartado de investigación y desarrollo:

Para el desarrollo del juego se acordaron los siguientes temas de investigación:

- Framework LibGDX
- Box2D para colisiones y físicas.
- Assets para su utilización en el proyecto
- Conexión en Red UDP

³ Pixel Art: es una forma de arte digital, creada a través de un ordenador mediante el uso de programas de edición donde las imágenes son editadas al nivel del píxel.

⁴ 2D: significa "dos dimensiones". Se refiere a imágenes o objetos que tienen solo altura y longitud, sin profundidad.

Se abordará primero realizando la respectiva investigación de cada uno de los puntos previamente mencionados, luego se dará comienzo a la etapa de diseño, dónde se harán bocetos de las fruta y del personaje, finalizada la etapa de diseño, se dará comienzo a la etapa de programación y luego de esta etapa se dará comienzo a la etapa de testeo, dónde se probará todo el juego y se pulirá el mismo.

Dinámica del juego:

El juego será diseñado en una única pantalla (como el clásico Mario Bros) y no podrá ser modificado su tamaño.

Este videojuego está basado en uno de los minijuegos del videojuego Pou, el cual se llama “Food Drop”⁵. Dispondrá de un escenario por el cual desplazarse para recoger las frutas.

Tiene dos personajes, ambos siendo monos, que variarán de color para poder identificarse y en el modo en red dependerá de la posición de conexión al servidor. Ambos personajes pueden moverse (izquierda o derecha).

Índice

Imagen ilustrativa de los sprites:



⁵ [Food Drop](#): minijuego del videojuego Pou.

El juego consiste en que ambos monos deben competir en recoger las frutas que vayan cayendo, valiendo diferentes puntajes. Los puntajes van a poder verse en la parte superior del escenario.

Se dispondrá de un contador que limitará el tiempo de juego, una vez alcance cero se terminará la partida, mostrando al ganador con el respectivo mono y número de jugador. En la misma pantalla se mostrará si quiere comenzar otra partida o si quiere ir al menú principal.

[Índice](#)

Imágenes ilustrativas alusivas:

Minijuego Pou “Food Drop”:



[Índice](#)

Mario bros:



[Índice](#)

Enlaces externos:

[Trello](#)

[GitHub](#)

[Índice](#)