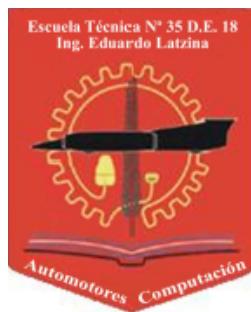


Propuesta de tema Laboratorio y Programación 6to año CATE

Videojuego de Atrapar Objetos: “Monitos”



Fecha: 5/5/2025

Integrantes:

- Rodrigo Matías Sosa

Trello: [Proyecto](#)

Git: [GitHub](#)

Índice:

Objetivo:	1
Alcance:	1
Descripción de la propuesta:	1
Historia:.....	1
Atmósfera general:.....	1
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:.....	4
Minijuego Pou “Food Drop”:.....	4
Mario bros:.....	5

Objetivo:

El objetivo del trabajo es desarrollar un videojuego en red de atrapar objetos 2D para PC, 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 modo local (si el tiempo lo permite) de dos jugadores y un modo de conexión por red (con conexión para dos jugadores). Con un escenario y mecánicas de un videojuego de atrapar objetos.

[Índice](#)

Descripción de la propuesta:

Historia:

En la selva unos monos compiten por ver quién atrapa más frutas.

Atmósfera general:

La atmósfera del videojuego estará basada en un entorno tropical en donde se destacan los árboles y la espesura de la selva.

El estilo artístico de este videojuego será a través del pixel art para los monos y frutas, mientras que los fondos serán dibujos simples.

Número de Jugadores:

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

Plataforma:

El videojuego será de plataforma 2d y podrá ser jugado solo en computadoras.

[Índice](#)

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

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).

Este videojuego está basado en uno de los minijuegos del videojuego “[Pou](#)”, el cual se llama “[Food Drop](#)”. 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:



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.

Imágenes ilustrativas alusivas:

Minijuego Pou “Food Drop”:



[Índice](#)

Mario bros:



[Índice](#)