

Estudiantes: Veracierta Fabiola, Hernández Kristyn, Miccono Romina, María Sol Paloma	Comisión: Lisandro
--	--------------------

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: Veracierta Fabiola, Hernández Kristyn, Miccono Romina,
María Sol Paloma

Comisión: Lisandro

1. JellyPop

A grandes rasgos debe incluir el concepto del juego, por lo que podría incluir un subtítulo que refuerce el título principal.

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

El juego tendrá un plano general en donde se podrá ver al personaje principal desplazándose en el eje x con una velocidad constante, pero debido a que el camino está incompleto se deberá sincronizar ambas manos para evitar que se caigan las plataformas y así poder completar el camino

2.2. Propuesta de interacción

El jugador deberá utilizar ambas manos para sostener las plataformas sobre las cuales el personaje caminará para llegar a la meta.

2.3. Condición de ganar o perder

El personaje principal tendrá 3 vidas, por cada vida perdida la ubicación del personaje se reiniciará al punto inicial del camino. Si pierde todas las vidas, pierde. Si, por el contrario, llega a la meta, gana.

Estudiantes: Veracierta Fabiola, Hernández Kristyn, Miccono Romina, María Sol Paloma

Comisión: Lisandro

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.



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).



Estudiantes: Veracierta Fabiola, Hernández Kristyn, Miccono Romina,
María Sol Paloma

Comisión: Lisandro



3.3. Sonidos

Para la ambientación del juego elegimos una leve música junto con sonidos del ambiente del juego. Cuando el usuario gane la partida el monstruo se reirá felizmente, si se cae emitirá un ruido correspondiente a la acción (desplomarse) y si pierde, el monstruo suspirará de tristeza.

<https://youtu.be/dZkmckNeX6Y> (ejemplo de risa ganadora)

<https://www.youtube.com/watch?v=kSRj33wDomA> (ejemplo de sonido al caer)

<https://www.youtube.com/watch?v=XweCABn8-h4> (ejemplo de sonidos de cueva)