

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. Monstripop: Aventura Frutal

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

Monstripop tendrá que alcanzar y absorber las frutas de su mismo sabor antes de que se acabe el tiempo. En la pantalla de juego se mostrará la cantidad y el tipo de frutas que debe alcanzar, y a su vez el contador con el tiempo límite. Si el Monstripop no rebota en la plataforma y cae al vacío, el jugador perderá.

2.2. Propuesta de interacción

El jugador deberá mover la plataforma con una taza (del mismo color que en el juego) para que el personaje pueda rebotar hacia alguna dirección con el fin de recolectar una determinada cantidad de frutas, además, de evitar que el Monstripop se caiga.

2.3. Condición de ganar o perder

Si el Monstripop recolecta las frutas indicadas habrá cumplido con la meta, caso contrario perderá el juego.

3. Referencias

3.1. Mecánica

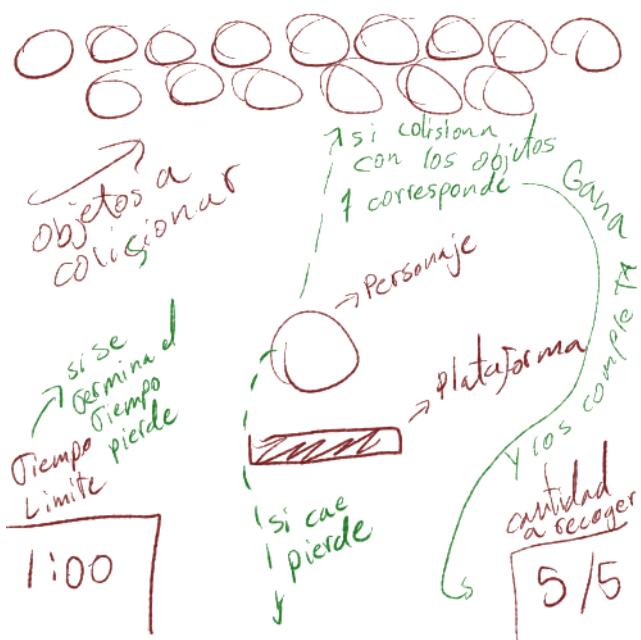
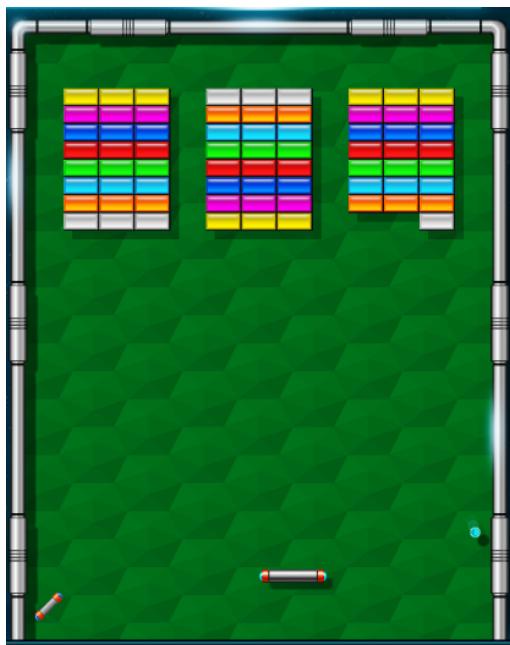
Juegos similares y/o bocetos de cómo sería su videojuego. Debe dar cuenta de la aplicación de la simulación física en su propuesta y otras cuestiones claves de la lógica del juego.

Tecnología Multimedia 2 | Cátedra Causa

Facultad de Artes UNLP 2023 | Trabajo Práctico #2. Etapa 1: GDD (Game Design Document)

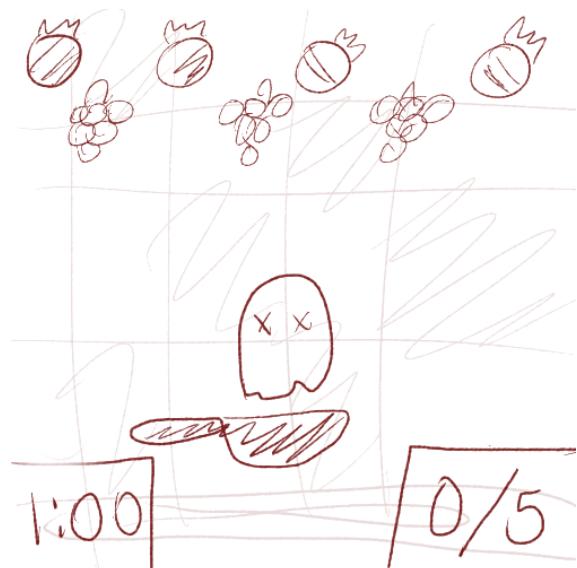
Estudiantes: Veracierta Fabiola, Hernández Kristyn, Miccono Romina, María Sol Paloma

Comisión: Lisandro



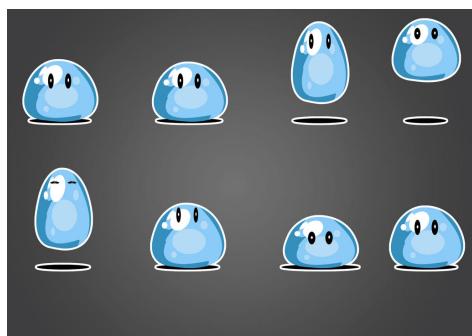
Estudiantes: Veracierta Fabiola, Hernández Kristyn, Miccono Romina, María Sol Paloma

Comisión: Lisandro



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

DEMO:

https://drive.google.com/file/d/1ICWioMAf_IKdAqaU-pbwHgcjQOTGdkTr/view?usp=drive_link

AMBIENTAL:

https://drive.google.com/file/d/1V4GGsulC4OIoxEtOru8_8VOMf3CswqB4/view?usp=drive_link

NOMBRE:

https://drive.google.com/file/d/11xKgF2aetvanaRGy8aF0u1QmP9g_Z0FX/view?usp=drive_link

REBOTAR:

https://drive.google.com/file/d/1yX5ieg6J09PoSmffueMhI4J6hE_8ysV0/view?usp=drive_link

DOLOR:

https://drive.google.com/file/d/1-dUthobN4a48gz8Z6FbYYDd3OvrZOCoc/view?usp=drive_link

RISA:

https://drive.google.com/file/d/1HYArrXnUUlvWgvI595cuDPODN_PbU42G/view?usp=drive_link