

Estudiantes: Gomez Arenillas Lautaro, Franco Vizgarra, Lucas Gaitan, Bruno Zeoli, Pablo Rodriguez	Comisión:
---------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

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: Gomez Arenillas Lautaro, Franco Vizgarra, Lucas Gaitan, Bruno Zeoli, Pablo Rodriguez	Comisión:
---------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

1. Título

Spidey People Hunter

2. Propuesta

2.1. Dinámica del juego

El juego se basa en que nosotros interpretamos al personaje de spider-man. En la parte superior de la pantalla se encontrará el villano Duende Verde en la parte media estará un puente con personas y en la parte inferior el agua. Nuestro objetivo es el de salvar a la gente de que caiga al agua sujetándolas en el puente con las redes, las personas van a ser agarradas y lanzadas por el villano Duende Verde donde a medida que pase el tiempo este será más rápido y la cantidad de personas para salvar aumentará.

2.2. Propuesta de interacción

El juego se accionar a través de un lanza telaraña que servirá como imput para que el juego detecte su posición y su accionar para así usar esos dos valores para poder salvar a la gente

2.3. Condición de ganar o perder

El juego se basaría en puntos, a medida que vas salvando a las personas vas sumando puntos, en el momento en que fallas al salvar a una perderías y habría que empezar de nuevo, cuando llegas a cierta cantidad de puntos el jugador ganaría.

Estudiantes: Gomez Arenillas Lautaro, Franco Vizgarra, Lucas Gaitan, Bruno Zeoli, Pablo Rodriguez

Comisión:

3. Referencias

3.1. Mecánica

En cuanto a la modalidad de atrapar a las personas un ejemplo de juego similar puede ser el Duck Hunter, en vez de cazar patos habría que atrapar a las personas. Otro ejemplo puede ser el juego Spidey-Swing donde nos puede dar una vista de cómo las personas van a estar sujetas al puente mediante las redes. Otro ejemplo puede ser el juego spill donde nos puede dar una vista de cómo se movería el villano y de cómo soltaría a las personas.

<https://www.juegosarea.com/spidey-swing.html>

<https://www.friv.com/z/games/spill/game.html>

3.2. Imágenes



Estudiantes: Gomez Arenillas Lautaro, Franco Vizgarra, Lucas Gaitan, Bruno Zeoli, Pablo Rodriguez

Comisión:



3.3. Sonidos

Juegos similares y/o bocetos de cómo se escucharía su videojuego. Contemplar dos tipos de sonidos: música (M) y efectos (FX). La música entendida como sonidos largos de fondo, y los efectos de sonidos incidentales de los eventos (un disparo, una colisión, el sonido de ganar, etc).