

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

Comisión:  
Lisandro

# 1. Título

Galagolf

## 2. Propuesta

### 2.1. Dinámica del juego

Se basa en un juego de golf donde los jugadores se sumergen en un entorno lleno de obstáculos que están inspirados en los memes populares de internet, creando una experiencia entretenida.

### 2.2. Propuesta de interacción

Se interactuara con la mano mediante diferentes movimientos o gestos, señalando el punto de impacto o a su vez dándole impulso a la pelota.

### 2.3. Condición de ganar o perder

Contará con una cantidad de intentos donde el jugador va a tener que llegar al final para poder introducir la pelota en el hoyo y así ganar, de lo contrario si se le acaban los intentos este perderá.

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

Comisión:  
Lisandro

## 3. Referencias

### 3.1. Mecánica

Las mecánicas se basan en el actuar del usuario, ya que este elige el apuntado y potencia de la pelota.

En el escenario debería haber objetos que modifiquen la trayectoria de la pelota y dificulten al usuario ganar, algunos con el uso de la fricción y otros que cambien la trayectoria de la pelota.

el usuario deberá gestionar los disparos para llegar al objetivo ya que la falta de un disparo puede hacer que pierda.

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

Comisión:  
Lisandro

## 3.2. Imágenes



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

Comisión:  
Lisandro



### 3.3. Sonidos

Sonido pantalla "Ganaste"

<https://youtu.be/3K3MMtoG8rY?si=Tn6w30VeonRXZUV->

Sonido pantalla "Perdiste"

<https://youtu.be/WznOYgm8KqY?si=HsEHIH0hu-lkx3UE>

Sonido "Golpe, estiramiento"

<https://youtu.be/jB8AAB8GKZ4?si=VUV40dUyDcKLqc-l>

Posible sonido "pantalla inicio o de fondo"

<https://youtu.be/zdIjQZhRIIdM?si=gdDYf2J6WvyXiZoV>