



# Inteligencia Artificial en Juegos

## Trabajo Práctico Obligatorio N° 2

### Primer Juego en Phaser

#### Objetivo

El objetivo de la presente práctica es adquirir el manejo básico del framework Phaser, cómo crear un juego a partir de sus primitivas y cómo interactuar con el jugador.

**Ejercicio 1:** Desarrollar un juego usando Phaser que cumpla las siguientes condiciones (simil al desarrollado en este tutorial <http://phaser.io/tutorials/making-your-first-phaser-game/index>):

- La temática del juego tiene que abarcar un sprite el cual pueda moverse por su entorno utilizando el teclado, y debe ser diferente al referenciado arriba.
- El entorno debe incluir obstáculos que deben sortearse.
- El sprite debe poder alcanzar a otros sprites en el entorno y actuar en consecuencia (eliminarlos del ambiente, cambiarlos por otro, etc) incrementando/decrementando el score.
- El juego debe tener un nombre.

#### Consideraciones

1. El juego final debe estar disponible como aplicación en el repositorio github del alumno, para que otros alumnos también puedan jugar el juego.
2. El trabajo puede realizarse en grupos de máximo “tres” integrantes.
3. Los implementadores del Juego ganan 2 (dos) ★

#### Informe

El informe para este trabajo práctico **no es obligatorio**.

En caso de hacerlo, se sugiere la siguiente estructura:

- Carátula que identifique claramente los integrantes de la comisión, legajo y dirección de email.
- Secciones:
  - Introducción (Breve descripción del problema y de lo que se pretende hacer)
  - Diseño del juego
  - Implementación del juego
  - Conclusiones y posibles mejoras.
- El informe será entregado en forma digital. La presentación digital será en formato .pdf. NO se aceptará ningún otro formato de archivo.

Tanto el informe (formato digital) y el programa se subirán comprimidos a la plataforma PEDCO.

**Fecha Límite de Recepción del TPO2:** Lunes 27 de Abril a las 23:55hs.

**Fecha de Defensa del TPO2 :** Jueves 30 Abril en horario de práctica.