



Nave Espacial

Proyecto de Computación Gráfica

JHOAN LEONARDO SANTANA

Código: **6000229**

CARLOS LEONARDO PÉREZ TUNJANO

Código: **6000252**

UNIVERSIDAD MILITAR NUEVA GRANADA

PROGRAMA DE INGENIERÍA DE MULTIMEDIA

11 DE SEPTIEMBRE DE 2019, CAJICÁ

Objetivos:

- Conocer sobre Three.js y sus motores de visualización.
- Conocer el procedimiento para desarrollar el videojuego web interactivo a través de figuras básicas.
- Crear prototipo final de un juego arcade con Three.js.

Planteamiento:

Se recurre a los conocimientos previos enseñados en clase para el planteamiento de un juego de tipo arcade, el cual se basará en una nave espacial, esta será creada por el mismo usuario. Para poder avanzar tendrá que ir esquivando diferentes objetos espaciales que van saliendo de manera aleatoria cada vez que va avanzando. Siendo su movimiento por teclado.

Cronograma:

Semana 1: fundamentación de proyecto y recopilación de información.

Semana 2: Adaptación de información y ejemplos de interacción.

Semana 3: Ajuste y redireccionamiento de interactividad.

Semana 4: primer avance del videojuego.

Semana 5: Correcciones aplicadas por el docente acompañante.