

ACTIVITAT AVALUABLE AC1 PROYECTO 2**Mòdul:** MP12- Projectes**UF:** UF1**Professor:** Albert, Marc, Carlos**Data límit d'entrega:** 17/11/2024 23:59**Mètode d'entrega:** Per mitjà del Clickedu de l'assignatura. Les activitats entregades més enllà de la data límit només podran obtenir una nota de 5.**Instruccions:** S'ha d'entregar un únic document amb el nom:***MP12-PROJ2-ENTR1.pdf***

Es valorarà la presentació.

Objetivo General del segundo proyecto:

El objetivo general de este proyecto es crear un juego más o menos sencillo y programado con tecnologías de front-end (HTML/CSS/JS) haciendo uso de prototipos.

Ejemplo de juego:

El jugador controla una figura (por ejemplo, un personaje o una nave) que debe atrapar estrellas en la pantalla. Cada estrella atrapada suma puntos, y el objetivo es capturar tantas como sea posible antes de que se acabe el tiempo. Las estrellas aparecerán en posiciones aleatorias y desaparecerán si no se atrapan en un tiempo determinado.

*otras propuestas de juego, 3 en raya, hundir la flota, etc

ENTREGA 1: prototipo visual del juego (Fecha: 17/11)**TAREA 0****Define los estilos de tu juego/web****Tipografía:**

Fuentes principales y secundarias.

Tamaño, peso y estilo de los textos (párrafos, encabezados, botones, etc.).

Jerarquía tipográfica

Paleta de Colores:

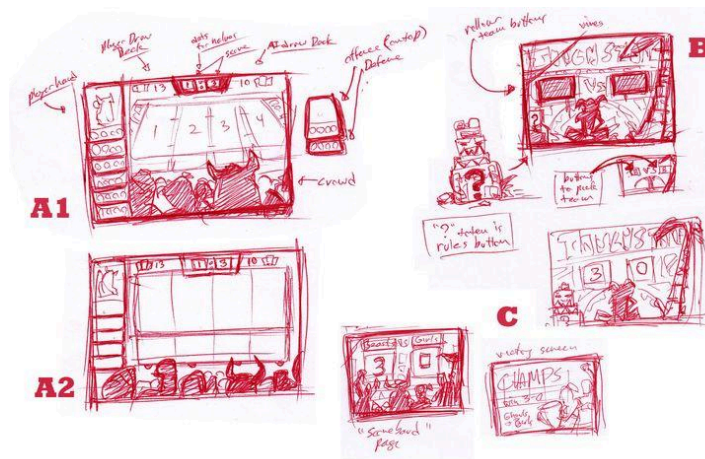
Colores primarios y secundarios.

Colores para textos, fondos, y elementos interactivos

Variaciones y combinaciones permitidas para asegurar accesibilidad.

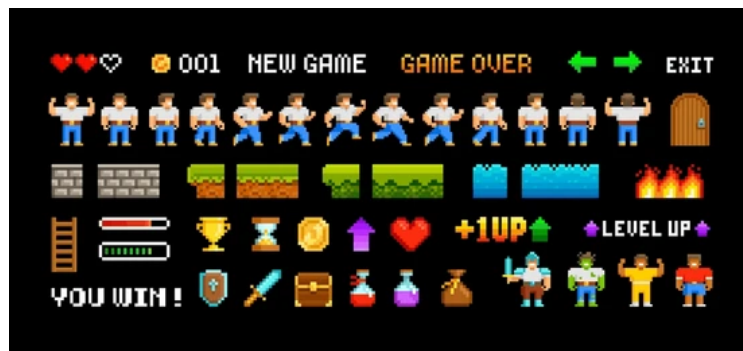
TAREA 1

Diseña el layout básico del juego en una herramienta de prototipado (nivel mínimo de detalle wireframe)
En el ejemplo: contador de puntos, un temporizador, y la pantalla de inicio/fin.

**TAREA 2**

Define los elementos del juego (alta definición)

En el ejemplo (la figura controlable por el jugador, las estrellas que aparecen aleatoriamente, y el área de juego)



shutterstock.com · 2450952849

TAREA 3

Establece las reglas de juego y ayúdate de un diagrama de flujo para detallar el funcionamiento. Documenta las interacciones, turnos, etc

En el ejemplo, el jugador mueve la figura y captura las estrellas, por cada estrella capturada, suma puntos, etc, etc...