

**Universidad Católica Andrés Bello**

**Facultad de Ingeniería**

**Escuela de Ingeniería Informática**

**Introducción al diseño y programación de videojuegos (Octubre - Febrero 2011)**

## **Proyecto 2: Una sola pantalla**

Este segundo proyecto simplifica significativamente el alcance del proyecto debido a dos hechos: el primero es que se reduce bastante el tiempo de entrega, con el objetivo de saber reducir el alcance de un juego dado un tiempo limitado de entrega, el segundo es que se aumenta la cantidad de personas en cada grupo. Ahora cada grupo está conformado por cuatro (4) personas, preferiblemente los que previamente se manejan por parejas.

La fecha de entrega de este proyecto es el 15 de diciembre de 2010, sin prórroga. Este día se hará una presentación ante el salón del juego, y se entregará un informe de máximo 2 páginas en el que se hará un post-mórtem del juego, reflexionando sobre el proceso de desarrollo del mismo.

El proyecto consiste en un juego, hecho en Python con la librería PyGame, que se juegue en **una sola pantalla, de 800x600**. El juego debe seguir las siguientes restricciones:

### **Restricciones**

1. El género del juego es libre: un juego de plataformas, un juego con vista 2D desde arriba, un Tower Defense, etc. Como es una sola pantalla, el juego no debe incorporar scrolling del nivel. El nivel debe estar contenido en una sola pantalla.
2. El juego debe ser ilustrado por los propios integrantes.
3. El juego debe incorporar sonido producido por los propios integrantes.
4. El juego puede emplear a uno o dos jugadores, que pueden controlar el juego a través del teclado.
5. El juego debe implementar colisiones entre el sprite controlado por el jugador y el ambiente.
6. El juego debe informar de su estado a través de un UI: puntaje (si tiene), vidas (si tiene), inventario (si tiene).
7. El juego debe tener una pantalla inicial con los nombres de los integrantes del equipo, el nombre del juego, y de allí se debe iniciar una partida o salir del juego.
8. Al terminar la partida el juego debe volver a la pantalla inicial.

### **Presentación**

El día 15 de diciembre de 2010 cada equipo llevará su videojuego y hará una presentación de 15 minutos ante los demás en clase, en el que debe incluir una sesión de prueba del juego. El equipo debe entregar ese día el post-mortem.

## **Copia**

Aunque la conversación entre equipos para enriquecer los juegos es completamente bienvenida y alentada, la copia textual de juegos entre equipos no está permitida. Cualquier caso de copia detectada ameritará una nota de cero uno (01) en la materia para todos los involucrados y se aplicarán las sanciones que permita el reglamento de la UCAB.

## **¿Preguntas?**

Todas las preguntas se harán públicamente a la lista de correos del curso en <http://groups.google.com/group/disena-juegos> y se responderán públicamente también. Los próximos días de clase se dedicará un tiempo para atender los proyectos de cada equipo.