

**Universidad Católica Andrés Bello**

**Facultad de Ingeniería**

**Escuela de Ingeniería Informática**

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

## **Proyecto 3: Dos jugadores, Un tema**

El tercer proyecto ofrecerá a los estudiantes la oportunidad de aplicar lo aprendido en los dos primeros proyectos. Recordemos que el primer proyecto fue una introducción a la programación de un videojuego, para conocer el tipo de estructuras de datos que se manejan, mientras que el segundo relajó las restricciones para darles más oportunidades de satisfacer sus inquietudes técnicas y artísticas con respecto a los videojuegos.

La fecha de entrega de este proyecto es el 26 de enero de 2011, 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.

En este tercer proyecto estableceremos restricciones mucho más libres que en el segundo, estableciendo solamente un número de jugadores y un tema bajo el cual elaborarán el juego. Para la primera clase del año 2011, el 5 de enero, ya debe estar listo un diseño sobre el cual trabajarán el juego. Además, se cambiarán los grupos: al igual que en el segundo proyecto, pueden unirse dos parejas para conformar un grupo de 4 personas.

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

### **Restricciones**

1. El género del juego es libre: un juego de una sola pantalla, un juego de plataformas, un juego con vista 2D desde arriba, un Tower Defense, etc.
2. El juego debe implementarse de acuerdo al siguiente tema: **“Construir muros nos separa”**. Son libres de interpretar el tema como quieran, ya que el tema no se refiere a un muro físico, pero tanto en la presentación como en el post-mortem deben justificar cómo se relaciona su juego con el tema y por qué.
3. El juego obligatoriamente debe incorporar a dos jugadores humanos, controlados por el teclado o con el mouse, alguno de ellos.
4. El juego **no debe contener ni violencia con armas de fuego ni pornografía**. Cuando se habla de violencia, hago referencia a la violencia gratuita. Si su juego contiene algo de violencia, tienen que justificarlo.
5. El juego debe ser ilustrado por los propios integrantes.
6. El juego debe incorporar sonido producido por los propios integrantes.
7. El juego debe informar de su estado a través de un UI: puntaje (si tiene), vidas (si tiene), inventario (si tiene).

8. 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.
9. Al terminar la partida el juego debe volver a la pantalla inicial.

## **Presentación**

El día 26 de enero de 2011 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.

Los juegos del segundo y tercer proyectos formarán parte de la galería de juegos de la página Diseña Juegos, por lo que si quieren elaborar alguna imagen de presentación, de tamaño 800x600, pueden hacerlo. De otra manera, se utilizará la pantalla inicial de su juego.

## **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. En el receso navideño se contestarán preguntas sin ningún problema.