# Laboratorio Taller de Diseño e implementación de Video Juegos 2D 2011- Tecnólogo Informática

El objetivo del laboratorio del Taller de Diseño e Implementación de Video Juegos 2D es implementar un prototipo de un video juego de los juegos sugeridos en el Anexo 1.

Con prototipo se quiere indicar que se debe implementar por lo menos una pantalla principal (donde se podrán elegir entre otras las opciones de: jugar, como jugar, salir del juego) y como mínimo un nivel o misión con distintos elementos (enemigos, aliados, power ups, jefes según corresponda) para cumplir determinado objetivo.

Se pretende que el producto a implementar sea construido siguiendo alguna metodología de desarrollo adaptada a la realidad de la materia y del grupo de trabajo.

El laboratorio constará de dos entregas, la primera entrega será el **viernes 7 de Octubre**, en esta se deberá entregar un documento de diseño del juego (Anexo 2) y un documento de diseño técnico (Anexo 3). También en esta primera entrega los distintos grupos harán el mismo día que la entrega una presentación de no más de 20 minutos, donde expondrán a la clase una breve presentación que contenga entre otras cosas:

* + - La forma de organización del grupo(división de tareas, roles, cronograma)
    - Juego a implementar (las característica básicas del mismo que el grupo se compromete a implementar, concepto del juego, variantes, nuevas propuestas, modificaciones, etc.)
    - Arte del juego (archivos de imagen, sonido, audio que se van a utilizar)
    - Modelo de Clases (modelo de clases del software a implementar, patrones de diseño, etc.)
    - Lenguaje de Programación, plataforma donde se ejecutará el juego (pc-web, escritorio-, android, etc ), y librerías a utilizar.

Para la **segunda entrega**, se espera que los grupos hayan implementado completamente un nivel o misión del video juego con las características que se mencionaron antes en el documento**.**

**El viernes 11 de noviembre**, los distintos grupos deberán mostrar a la clase los avances del prototipo, y esta presentación determinará en parte la nota final. Esta entrega no tiene carácter definitivo si no solo de monitoreo, la entrega final será **el viernes 25 de noviembre**, y en esta fecha cada grupo deberá realizar una presentación del producto final, mostrando el juego y las distintas cuestiones involucradas en el desarrollo del proyecto, la presentación no podrá durar más de 20 minutos.

**Forma de entrega**

Para la primera entrega se deberán entregar de formato impreso y electrónico la documentación del diseño conceptual del juego (Anexo 2), y el documento técnico (Anexo 3), junto con la presentación de diapositivas que se expondrá en la clase.

Para las segunda entrega se deberá entregar un CD/DVD con un instalador del juego e indicaciones de cómo instalarlo, y el código fuente del mismo con todos los archivos necesarios. También se deberá entregar los documentos entregados en la primera etapa actualizados.

**Anexos**

Anexo 1 – Propuestas de video juegos a Implementar.

Anexo 2 – Plantilla de documento de diseño del video juego.

Anexo 3 – Plantilla del documento técnico.