

Laboratorio Taller de Videojuegos 2D 2016

El objetivo del presente laboratorio es que los estudiantes se familiaricen con las herramientas, motores, frameworks para crear juegos 2D, y poder realizar utilizando una de estas herramientas un prototipo de un videojuego.

El laboratorio será realizado en grupos de estudiantes de entre 2 y 4 integrantes, y estará dividido en dos partes.

La primer parte del laboratorio consistirá en evaluar dos herramientas para el diseño y construcción de videojuegos 2D.

La segunda parte consistirá en implementar un prototipo elemental de un nivel de un juego elegido en conjunto entre el grupo y el docente.

Para la primer parte del obligatorio, los estudiantes deberán hacer una presentación en clase, de aproximadamente 25 minutos de duración, donde presentarán conceptos básicos de utilización de dos herramientas.

Todos los grupos deberán investigar el motor de juegos Unity 2D, y también elegir para investigar entre uno de los siguientes frameworks.

- Impact
- Phaser
- Kiwi
- MelonJS
- Game.js

Los grupos deberán presentar ambas herramientas a través de un ejemplo de construcción de un juego elemental. Se valorará que por lo menos en una de las herramientas se abordé alguno de los siguientes temas: manejo de física, construcción de juegos isométricos, construcción de juegos móviles.

La fecha de entrega y presentación del trabajo elaborado para la primera parte del obligatorio será el Lunes 24/10.

La segunda etapa del obligatorio deberá ser entregada el Lunes 14/11, donde cada grupo mostrará el prototipo del nivel de juego terminado.

El prototipo deberá implementar por lo menos dos de los siguientes aspectos

- Inteligencia Artificial
- Física
- Background Scrolling
- Redes
- Animación

- Sistemas de partículas