

Mini Proyecto.

Desarrollar un prototipo funcional de un videojuego en 2D utilizando Godot Engine, basándose en los siguientes videos:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=jil1BvTCZLw&list=PLZ1QII7yudbdUebd0l0K1vdnjwiMq7pTc>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=-LiMyZGoXw>
3. https://www.youtube.com/watch?v=KXnBp8q_t-Y&list=PLNEAWvYbJJ9kdt7TVXWRMw1Icjlbx7ZWH
4. https://www.youtube.com/watch?v=eQ_HBvtdoiU&t=6200s

Deben elegir **una opción de la Categoría A** y **una opción de la Categoría B**.

Categoría A: Temática del Juego

- **Carros de Carrera:** Enfoque en velocidad, control de físicas (aceleración/fricción) y pistas.
- **Naves Espaciales:** Enfoque en proyectiles, esquivar obstáculos y movimiento inercial.
- **Aventura:** Enfoque en exploración, recolección de objetos y superación de niveles.

Categoría B: Perspectiva de Cámara

- **Top-Down (Vista Cenital):** El jugador ve el mundo desde arriba. El movimiento ocurre en los ejes X y Y sin gravedad. (Ejemplo: Un juego de naves clásico o aventura tipo *Zelda* clásico).
- **Plataformas (Vista Lateral):** El jugador ve el mundo de lado. Requiere programación de gravedad, saltos y detección de suelo en el eje Y. (Ejemplo: Un carro superando obstáculos tipo *Hill Climb* o un héroe de aventura).

El proyecto debe incluir animaciones, npc, items

Pautas.

Equipo Maximo 3 personas

Tiene entrega y defensa.

Está permitido usar programación asistida por IA como apoyo

Fecha de Entrega: 15 de septiembre de 2026