



DXC.technology · THE NORTH CODES

# SENIOR CHALLENGE

*Para estudiantes que estén cursando algún curso comprendido entre 2º y 4º de educación secundaria.*

Usando Scratch, por parejas, tendréis que diseñar un videojuego de plataformas en 2 dimensiones (2D). Sigue leyendo para conocer todos los detalles de tu reto:

- ✓ Un videojuego de plataformas es un juego del estilo de Super Mario Bros, Donkey Kong, Crash Bandicoot, etc. En un videojuego de este tipo, el personaje tiene que atravesar un entorno de juego en 2D para alcanzar un objetivo, superando obstáculos y enfrentándose a adversarios. A estos videojuegos se les denomina “Closed World” (mundo cerrado) porque los obstáculos se suceden de manera lineal, siguiendo una historia.
- ✓ Evaluaremos cualquier videojuego en el cual el jugador tenga que sortear varios obstáculos y, al mismo tiempo, enfrentarse a uno o más adversarios hasta conseguir su objetivo final.
- ✓ Aparte del personaje que controlará el jugador, debe aparecer como mínimo un personaje más que será su enemigo. Este personaje adicional, controlado por scripts de Scratch, tratará de impedir que el jugador gane el videojuego. Tenéis que hacer que el contrincante del personaje principal actúe de forma lógica.
- ✓ El videojuego, como mínimo, contará con dos pantallas/niveles diferentes.
- ✓ Queremos que nos sorprendáis y queremos ver juegos en los que el diseño sea innovador y original. En otras palabras: hacer vuestra propia versión de un videojuego que ya existe está genial...pero si presentáis una idea original ¡será impresionante!

- ✓ Por medio de este concurso queremos que desarrolléis vuestra imaginación al máximo y, por ello, el videojuego deberá incluir algún elemento relacionado con la creatividad: Podéis incluir alguna obra de arte famosa en los fondos del videojuego, algún sitio importante de vuestra ciudad...o, ¿por qué no? ¡Podéis utilizar vuestros propios dibujos!
- ✓ El juego será 2D. El desplazamiento puede ser de lado a lado, de arriba a abajo, o ambos.
- ✓ El juego tiene que ser fluido, y los controles de jugador deberán responder. Un juego que resulte frustrante debido a que los controles no respondan, no llegará muy lejos en la evaluación. ¡Aseguraos de que sea divertido!
- ✓ El código en Scratch se puede completar con el lenguaje que queráis. Los comentarios, instrucciones, y cualquier otra información relevante para el jugador tendrán que ser en inglés.
- ✓ Cuando se usen comandos del teclado, usad el siguiente esquema para vuestro juego. Tened en cuenta que NO es necesario usarlos todos: solo si tenéis pensado usar alguno de ellos tendréis que ajustaros a los de este esquema:
  - [flecha derecha] – para moverse a la derecha
  - [flecha izquierda] – para moverse a la izquierda
  - [flecha arriba] – subir
  - [flecha abajo] – bajar
  - Si queréis, podéis usar estos comandos con las teclas ASDW
  - [espacio] – saltar
  - [F] – para interactuar con elementos clave del juego, o para disparar algún arma
  - [E] – para interactuar con elementos secundarios
  - Alternativamente, podréis usar clicks del ratón para interactuar
- ✓ Y por supuesto: también podréis usar comandos adicionales de invención propia. Cualquier elemento que incluyáis en el videojuego que vaya más allá de los puntos que os proponemos, ¡podrá ayudaros a conseguir una evaluación más alta!