

Diseñando con Algoritmos
Diseño de Medios Interactivos
2008 – 1
Segundo Parcial.

LABERINTO, ENCONTRANDO EL TESORO PERDIDO

Usted ha sido seleccionado para diseñar un programa en el cual 4 jugadores deben buscar el tesoro perdido en un laberinto. Los jugadores son autómatas, es decir que ellos mismos determinan el recorrido que van a seguir dentro del laberinto, por lo tanto ninguno se controla ni con el Mouse ni con el teclado.

Condiciones para realizar el ejercicio:

1. (10%) Se deben diferenciar los 4 objetos, de manera que sean distintos. Cada uno debe iniciar en punto determinado distinto.
2. (50%) Cada objeto debe trabajar en la búsqueda del tesoro de manera independiente, es decir que se deben comportar como hilos.
3. (15%) En el momento que uno de los objetos encuentre el tesoro, el programa debe informar que el tesoro ha sido encontrado y debe hacer que todos se detengan (ó dejen de moverse).
4. El tesoro se debe encontrar en el centro del panel.

Además se evaluará el uso de métodos y objetos (15%) y el funcionamiento general del programa (10%).

Usted encontrará en www.icesi.edu.co/juansalamanca/suNombre.zip el archivo comprimido con:

Una carpeta con archivo "suNombre.pde" que contine un método que puede usar en su código y en caso que lo requiera puede modificarlo como mejor crea. Por favor cambie el nombre del archivo por el de su nombre.

Tambien está la carpeta data que contiene el archivo "laberinto.jpg", que es el laberinto con el cual deberá trabajar. La imagen tiene 650X650 pixels.

Es recomendado grabar siempre antes de correr el programa (applet).

