

Diseñando con Algoritmos
Diseño de Medios Interactivos
2008 – 2
Segundo Parcial.

Reglas del juego:

- Durante este examen usted no puede pedir ABSOLUTAMENTE nada prestado a sus compañeros, ni hablar con ellos.
- Por ningún motivo puede salir de la sala, antes de terminar el examen. De manera que si se retira se considerará que terminó su trabajo.
- Puede consultar sus notas, el libro o apuntes; pero se le recomienda que lo haga cuando esté seguro de qué quiere buscar, en caso contrario estas consultas se convierten en una distracción que le hace perder tiempo.
- No puede consultar código de otros proyectos, ejercicios, páginas o compañeros excepto: ejemplos de la página progressing.org, ejemplos de sus notas de clase o ejemplos publicados en moodle. El realizar consultas no permitidas se considerará como fraude.

LUCIÉRNAGAS...

El programa a realizar consta de un fondo oscuro sobre el cual se visualizarán luciérnagas* con un tiempo de vida muy corto (unos segundos). No se requiere ninguna interacción de usuario, el cual puede limitarse a apreciar la creatividad en los cambios de luz y el movimiento de estos insectos.

Condiciones para realizar el ejercicio:

1. (20%) Se deben crear nuevas luciérnagas cada cierto tiempo (Ej: cada segundo), las cuales deben tener algunas características que las diferencien entre sí (posiciones, tono del color, tamaño).
2. (35%) Cada luciérnaga debe tener un tiempo de vida determinado. Durante su vida debe tener una animación (con la luminosidad y opcionalmente con la posición). Para lo anterior, es indispensable que se deben comporten como hilos**.
3. (20%) Debe ser notorio que una luciérnaga terminó su tiempo de vida. Para ello, además de la luz que emite, debe existir una "silueta" de la luciérnaga que sea visible durante su vida. Al terminar su tiempo de vida el hilo correspondiente debe terminar su ejecución y ser borrado.
4. (15%) Correcta utilización de métodos, atributos y objetos (de acuerdo al diagrama)
5. (10%) Resultado final obtenido.

* Una luciérnaga es un insecto que se caracteriza, entre otras cosas, porque su cuerpo es capaz de emitir luz por una reacción química y ser visibles por momentos durante la noche mientras vuelan.

** El funcionamiento de los hilos para el cambio de los atributos como color, posición y forma debe mantenerse independiente del dibujo de los objetos.