

Fundamentos de Programación para Diseño. 2007-1.

Acción y reacción.

Ejercicio de estructuras condicionales.

La tercera ley de Newton reza que a toda acción hay una reacción. Aunque Newton planteó esto desde el punto de vista de la física, particularmente desde la cinemática, esa ley se aplica en muchas áreas de la vida, realmente ese es el principio de toda interacción.

Diversos movimientos artísticos se basan en la acción del espectador o del artista; ejemplo de esto en el mundo de las artes digitales. En septiembre de 2002, el museo Whitney invitó a varios artistas digitales a realizar un proyecto basado en la idea de *conectar y mover tres puntos en el espacio* <http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/index.shtml> . El resultado es una serie de creaciones que en su mayoría se modifican en la medida en que el espectador las interviene con el mouse.

El ejercicio consiste en diseñar una composición dinámica que utilice la selección simple y doble y que esté basada en las 4 estaciones. La composición debe modificarse en forma y color de acuerdo a la acción que el usuario haga con el mouse. Las acciones que el usuario haga deben tener relación con la estación que sigue a continuación, es decir que la acción del mouse desencadenará una reacción que será la siguiente estación.

Las posibles acciones del mouse son:

Estoy

Con un botón presionado

En un lugar

En movimiento

Estas mismas funciones se pueden pensar en pasado: Estuve....

Las restricciones son:

El tamaño de la ventana es de 500 x 500.

Se deben visualizar las 4 estaciones en diferentes momentos

El ejercicio es individual

Fecha de entrega: 16 de febrero 4:00 pm.

Criterios de evaluación:

Código: utilización de selección doble y simple.	40%
Cumplimiento de las reglas de juego	20%
Facilidad de uso: uso intuitivo de la aplicación, facilidad para comprender las acciones que debe ejecutar el usuario.	15%
Composición visual: armonía y creatividad.	25%