

PAC 1 (UF3)

Fecha de entrega

18 de dic en 23:59

Puntos

2

Preguntas

4

Disponible

26 de nov en 0:00 - 18 de dic en 23:59

23 días

Límite de tiempo

Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	9 minutos
Puntaje actual:	2 de 2
se mantuvo el puntaje:	2 de 2

Instrucciones

Introducción a los juegos 2D y 3D

 INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

 OBJETIVOS:

1. Conocer el concepto de game loop.
2. Identificar los sprites y su funcionalidad en los videojuegos.
3. Conocer las características de los diferentes motores que componen un juego.
4. Identificar las diferentes librerías y sus características.



Este examen fue bloqueado en 18 de dic en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	9 minutos	2 de 2

Puntaje para este examen: 2 de 2
Entregado el 9 de dic en 20:33
Este intento tuvo una duración de 9 minutos.

Pregunta 1

0.5 / 0.5 pts

Relaciona cada concepto de animación con su definición:

En las aplicaciones, es un lienzo que permite controlar la interfaz de usuario. Supone representar cualquier objeto. Canvas

Se tiene que añadir a un objeto para poder animar sus propiedades. Animators

Crea la animación en base a una serie de recursos gráficos, como, por ejemplo, poner una imagen detrás de otra en orden. Drawable Animation

Es la la librería para gráficos 2D y 3D. Open GL

Respuesta 1:

¡Correcto!

Canvas

Respuesta 2:

¡Correcto!

Animators

Respuesta 3:

¡Correcto!

Drawable Animation

Respuesta 4:

¡Correcto!

Open GL

Pregunta 2

0.5 / 0.5 pts

¿Qué es el game loop?

• Comprueba el estado del juego continuamente, ya que debe procesar todos los eventos del usuario y dibujar la escena del juego de manera continua.

• En los lenguaje de programación orientados a videojuegos, denominamos así a cualquier condicional que nos permite realizar loops, como, por ejemplo, el while.

• En la estructura narrativa de un juego, denominamos así a la forma en la que la historia acaba y se vuelve a repetir, pero con mayor nivel de dificultad.

• Es un tipo de bug conocido que salta un error y no nos permite avanzar el juego, pues es una línea de código que ha quedado errónea y crea un bucle infinito del error.

Pregunta 3

0.5 / 0.5 pts

Marca a qué nos referimos según la siguiente imagen:



¡Correcto!

• Un conjunto de sprites.

• Un único sprite.

• Imágenes de referencia para un videojuego.

• Ninguna de las anteriores es correcta.

Pregunta 4

0.5 / 0.5 pts

Clasifica cada característica con motor físico o motor de renderizado:

Colisiones Motor físico

Gravedad Motor de renderizado

Trazado de rayas Motor de renderizado

Scripts de programación Motor físico

Sonidos Motor físico

Mapas de texturas Motor de renderizado

Relieves Motor de renderizado

Animaciones Motor físico

Suavizado de objetos Motor de renderizado

Respuesta 1:

¡Correcto!

Motor físico

Respuesta 2:

¡Correcto!

Motor de renderizado

Respuesta 3:

¡Correcto!

Motor de renderizado

Respuesta 4:

¡Correcto!

Motor físico

Respuesta 5:

¡Correcto!

Motor físico

Respuesta 6:

¡Correcto!

Motor de renderizado

Respuesta 7:

¡Correcto!

Motor de renderizado

Respuesta 8:

¡Correcto!

Motor físico

Respuesta 9:

¡Correcto!

Motor de renderizado

Puntaje del examen: 2 de 2

◀ Anterior

Siguiente ▶

🔗 Ayuda

ILERNAOnline

Cuenta

Asignaturas

Campus

Calendario

Mensajes al profesor

Historial

Mis notas

Inscripción

MP8. Programación multimedia y dispositivos móviles

PAC 2 (UF3)

Introducción

Muro asignatura

Contenidos

Foros

Calificaciones

Plan de estudio

PAC 2 (UF3)

Fecha de entrega18 de dic en 23:59

Puntos2

Preguntas5

Disponible29 de nov en 0:00 - 18 de dic en 23:5920 días

Límite de tiempoNinguno

Motores de juego y renderización

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Identificar los diferentes motores gráficos.

2. Conocer la distribución de una aplicación/juego en Playstore, así como las condiciones y compromisos aceptados.

¡BUENA SUERTE!

Este examen fue bloqueado en 18 de dic en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	4 minutos	2 de 2

Puntaje para este examen: 2 de 2

Entregado el 9 de dic en 20:38

Este intento tuvo una duración de 4 minutos.

Pregunta 1

0.4 / 0.4 pts

Señala aquellos que sean motores gráficos:

¡Correcto!

☒ Ogre

¡Correcto!

☒ Unity

¡Correcto!

☐ Game Engine

¡Correcto!

☒ Unreal Engine

¡Correcto!

☐ Quick Engine

¡Correcto!

☐ Java Source Maker

¡Correcto!

☒ Game Maker

¡Correcto!

☐ Studio C# maker

¡Correcto!

☒ Cryengine

Pregunta 2

0.4 / 0.4 pts

Indica si la siguiente afirmación es verdadera o falsa:

Una vez subimos un juego a Google Play, no necesitamos tener ningún compromiso de mantenimiento con la aplicación, pues se entiende que una vez está subida es porque está terminada completamente y sin bugs.

¡Correcto!

☐ True

¡Correcto!

☒ False

Pregunta 3

0.4 / 0.4 pts

Si vamos a publicar el juego en Playstore, señala aquellos apartados que tengamos que tener en cuenta:

¡Correcto!

☒ Conocer a qué tipo de público está destinado

¡Correcto!

☒ Conocer cuáles son las limitaciones de desarrollo

¡Correcto!

☐ Conocer las limitaciones que ofrece iPhone

¡Correcto!

☒ Medir la cantidad de recursos necesarios para su creación, desarrollo y publicación

¡Correcto!

☐ Conocer cuántos empleados tiene la competencia

¡Correcto!

☐ Conocer las tendencias de STEAM para PC

Pregunta 4

0.4 / 0.4 pts

Marca la respuesta correcta:

¿Qué es el culling?

¡Correcto!

☐ Reduce el coste de procesamiento

¡Correcto!

☐ Renderiza únicamente lo que se ve

¡Correcto!

☐ Sirve para optimizar la velocidad

¡Correcto!

☒ Todas las opciones son correctas

Pregunta 5

0.4 / 0.4 pts

Marca la respuesta correcta:

¿Qué lenguaje propio desarrolló **OpenGL** para el renderizado?

¡Correcto!

☒ GLSL

¡Correcto!

☐ 3DGL

¡Correcto!

☐ Open3D

¡Correcto!

☐ DirectX

Puntaje del examen: 2 de 2

Anterior

Siguiente

Ayuda

ILERNAOnline

Cuenta

Asignaturas

Campus

Calendario

Mensajes al profesor

Historial

Mis notas

Inscripción

MP8. Programación multimedia y dispositivos móviles

PAC 3 (UF3)

Introducción

Muro asignatura

Contenidos

Foros

Calificaciones

Plan de estudio

PAC 3 (UF3)

Fecha de entrega18 de dic en 23:59

Puntos2

Preguntas4

Disponible3 de dic en 0:00 - 18 de dic en 23:59

16 días

Límite de tiempoNinguno

Detalles de la entrega:

Hora:

4 minutos

Puntaje actual:

2 de 2

se mantuvo el puntaje:

2 de 2

Lógica del juego

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Identificar los entornos gráficos y su lenguaje de programación correspondiente.

2. Conocer los requisitos de Unity para trabajar con Android.

3. Identificar los diferentes componentes que conforman Unity.

¡BUENA SUERTE!

Este examen fue bloqueado en 18 de dic en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	4 minutos	2 de 2

Puntaje para este examen: 2 de 2

Entregado el 9 de dic en 20:43

Este intento tuvo una duración de 4 minutos.

Pregunta 1

0.5 / 0.5 pts

Relaciona cada entorno gráfico con su nivel de exigencia y su lenguaje de programación:

Stencyl Juegos sencillos

C# Potencia gráfica mayor

Python Juegos sencillos

Pygame Juegos sencillos

Unity 3D Potencia gráfica mayor

Unreal Potencia gráfica mayor

Respuesta 1:

¡Correcto!Juegos sencillos

Respuesta 2:

¡Correcto!Potencia gráfica mayor

Respuesta 3:

¡Correcto!Juegos sencillos

Respuesta 4:

¡Correcto!Juegos sencillos

Respuesta 5:

¡Correcto!Potencia gráfica mayor

Respuesta 6:

¡Correcto!Potencia gráfica mayor

Pregunta 2

0.5 / 0.5 pts

Marca la respuesta correcta:

¿Qué necesita Unity para poder integrar Android en su entorno de desarrollo y realizar la compilación?

¡Correcto!

☒ El SDK de Android

☐ El GDK de Google Play Store

☐ El SDK de Javascript

☐ Todos son necesarios para poder compilar en Unity

Pregunta 3

0.5 / 0.5 pts

Marca la respuesta correcta:

¿En qué formato se exportará un videojuego para Android?

¡Correcto!

☐ .ANDROID

☒ .APK

☐ .JPK

☐ .EXE

☐ .JAR

Pregunta 4

0.5 / 0.5 pts

¿Qué tipo de colisionador sería más adecuado/óptimo para una pelota de un juego de fútbol?

¡Correcto!

☒ Sphere Collider

☐ Box Collider

☐ Capsule Collider

☐ Mesh Collider

Puntaje del examen: 2 de 2

◀ Anterior

Siguiente ▶

←

Ayuda

ILERNAOnline

Cuenta

Asignaturas

Campus

Calendario

Mensajes al profesor

Historial

Mis notas

Inscripción

MP8. Programación multimedia y dispositivos móviles

>

PAC 4 (UF3)

Introducción

Muro asignatura

Contenidos

Foros

Calificaciones

Plan de estudio

PAC 4 (UF3)

Fecha de entrega18 de dic en 23:59

Puntos2

Preguntas5

Disponible7 de dic en 0:00 - 18 de dic en 23:59

12 días

Límite de tiempoNinguno

Desarrollo de juegos

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Conocer el proceso y las fases de la creación de juegos.

2. Identificar los procesos de renderización y optimización de un juego.

¡BUENA SUERTE!

Este examen fue bloqueado en 18 de dic en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	6 minutos	2 de 2

Puntaje para este examen: 2 de 2

Entregado el 9 de dic en 20:50

Este intento tuvo una duración de 6 minutos.

Pregunta 1

0.4 / 0.4 pts

En la creación de un juego nuevo, ordena el proceso de creación del mismo:

¡Correcto!

Primera fase

Fase de diseño

¡Correcto!

Segunda fase

Diseño del código

¡Correcto!

Tercera fase

Diseño de los Assets

¡Correcto!

Cuarta fase

Diseño de la lógica del juego

¡Correcto!

Quinta fase

Pruebas

¡Correcto!

Sexta fase

Distribución del juego

Pregunta 2

0.4 / 0.4 pts

¿Qué herramienta de Unity, incluida en su IDE, nos permite comprobar el código de programación en busca de errores?

Unity Play Test

Unity Tool Tester

¡Correcto!Unity Test Runner

Unity Try Game

Pregunta 3

0.4 / 0.4 pts

En Unity, ¿con qué código podemos guardar los errores en un archivo?

Print

Error.log

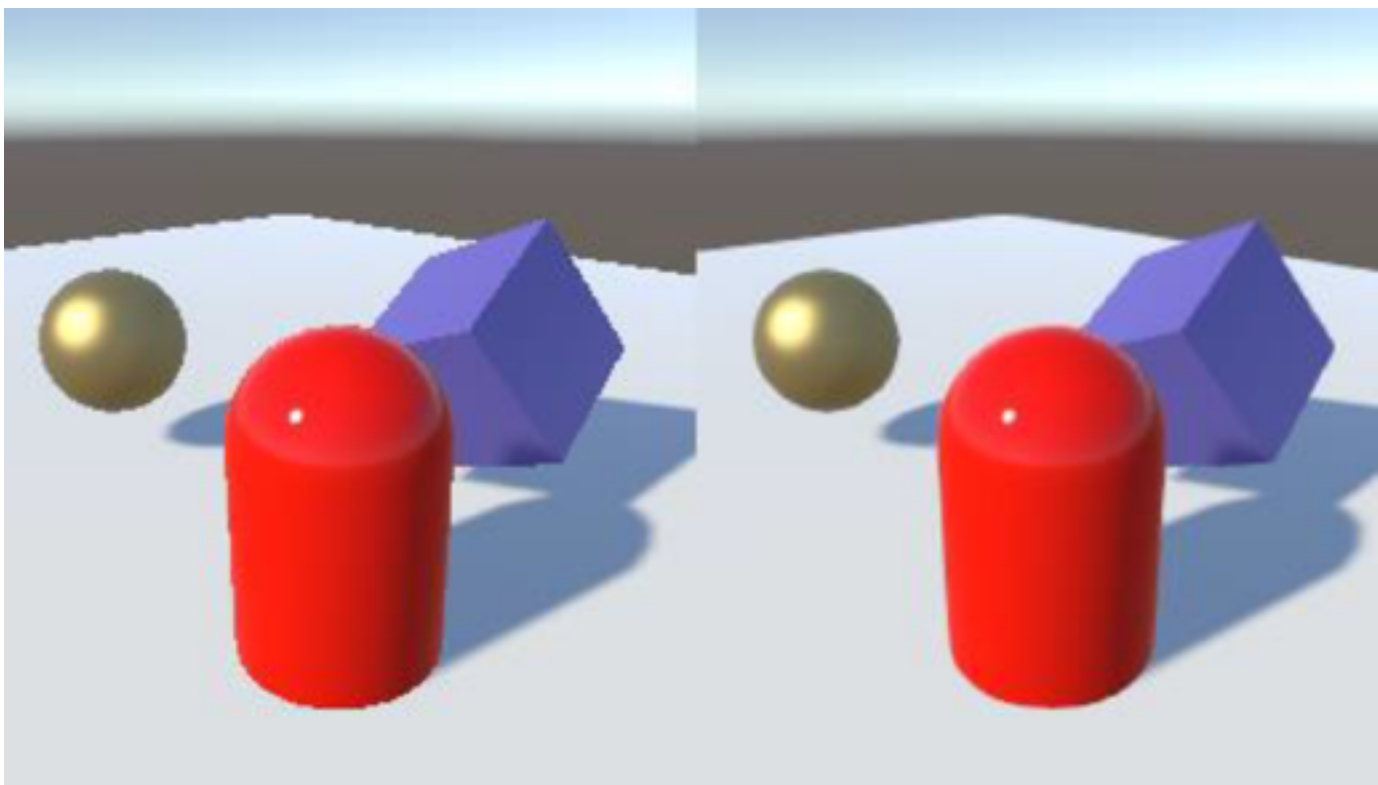
Cualquiera de las opciones sirven

¡Correcto!Debug.log

Pregunta 4

0.4 / 0.4 pts

¿Qué proceso realiza el efecto que se puede visualizar en la fotografía?



¡Correcto!

Tamaño

Anti-aliasing

Wrap Mode

Depth Buffer

Pregunta 5

0.4 / 0.4 pts

Elige las características a cada uno de los objetos representados.

Puntos de iluminación dentro de la escenaLuz

Añaden a los objetos una representación más realista. Reflejos y sombras

Materiales Texturas

Se añade una especie de contorno a los componentes gráficos Reflejos y sombras

Shaders Texturas

Respuesta 1:

¡Correcto!Luz

Respuesta 2:

¡Correcto!Reflejos y sombras

Respuesta 3:

¡Correcto!Texturas

Respuesta 4:

¡Correcto!Reflejos y sombras

Respuesta 5:

¡Correcto!Texturas

Puntaje del examen: 2 de 2

Anterior

Siguiente

Ayuda

Test evaluable (LIE3)

Fecha de entrega 18 de dic en 23:59	Puntos 2	Preguntas 10
Disponible 11 de dic en 0:00 - 18 de dic en 23:59 8 días		Límite de tiempo 20 minutos

Instrucciones



Este ejercicio se compone de una serie de preguntas que evaluarán tus conocimientos sobre esta Unidad Formativa.



INTRODUCCIONES

- Debes completar el cuestionario en el tiempo establecido.
- No se puede abandonar la evaluación. En caso de hacerlo, el tiempo seguirá pasando igualmente hasta finalizar y no se podrá retomar el cuestionario.



Este examen fue bloqueado en 18 de dic en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	3 minutos	2 de 2

Puntaje para este examen: 2 de 2
Entregado el 17 de dic en 22:28
Este intento tuvo una duración de 3 minutos.

Pregunta 1		0.2 / 0.2 pts
Concepto animación		
¡Correcto!	☒	Es el cambio de alguna de las propiedades de un objeto que permiten ver a este a lo largo del tiempo con un aspecto diferente
	☐	Es un proceso ejecutado de forma invisible para el usuario.
	☐	Es un conjunto de instrucciones que deben ejecutarse sin realizar cambios hasta que terminan todas, es decir, si hay fallos en una instrucción, el resto de instrucciones no tendrán cambios.
	☐	Es la representación gráfica de una serie de rutinas de programación, que ofrecen al usuario un diseño en un escenario gráfico 2D o 3D.
	☐	Es un subproceso o hilo de ejecución, es decir, es un conjunto de tareas que se ejecutan.

Pregunta 2

0.2 / 0.2 pts

Tener un código limpio y definir bien las funciones declaradas es una de las buenas prácticas que permiten optimizar el código de una aplicación.

¡Correcto!

☒ Verdadero

☐ Falso

Pregunta 3

0.2 / 0.2 pts

El resultado de la compilación de una aplicación en Android generará un ejecutable cuya extensión es ".apk".

☐ Falso

☒ Verdadero

¡Correcto!

Pregunta 4

0.2 / 0.2 pts

Uno de los aspectos avanzados en la creación de un juego es la utilización de físicas, movimientos y colisiones que son empleadas en plataformas avanzadas como el caso del 3D.

¡Correcto!

☒ Verdadero

☐ Falso

Pregunta 5	0.2 / 0.2 pts
OpenGL... <input data-bbox="356 2296 368 2300" type="checkbox"/> Es la propiedad que permite añadir a cualquier objeto una determinada animación mediante el uso de propiedades o estilos de programación. <input data-bbox="356 2383 368 2388" type="checkbox"/> Es la plantilla o lienzo que permite definir en las aplicaciones un control a nivel de interfaz de usuario. <input data-bbox="356 2471 368 2480" type="checkbox"/> Permite cargar una serie de recursos Drawable para crear una animación. <input checked="" data-bbox="356 2508 368 2517" type="checkbox"/> Es una de las librerías para gráficos de alto rendimiento 2D y 3D más importantes. Android incluye soporte para su utilización.	

Pregunta 6

0.2 / 0.2 pts

Los componentes principales de un motor de juego son ,

y .

*recordar las tildes e introducir las palabras en minúscula.

Respuesta 1:

Respondido

Respuesta correcta

Respuesta correcta

Respuesta 2:

¡Correcto!

Respuesta 3:

Respondido

Respuesta correcta

Respuesta justificada

Pregunta 7

0.2 / 0.2 pts

¿cuál de estos elementos NO forma parte de un conjunto de recursos que en todo motor gráficos se pueden encontrar?

☐

Assets

☒

Cámara

☐

Inteligencia artificial

☐

Renderizado

☐

Scripts visuales

☐

Sombreados y luces

☐

Sonidos

¡Correcto!

Pregunta 8

0.2 / 0.2 pts

El control de las colisiones, así como de los sprites se lleva a cabo dentro de la lógica del juego.

¡Correcto!

☒ Verdadero

☐ Falso

Pregunta 9

0.2 / 0.2 pts

Algunos de los lenguajes más utilizados en el desarrollo de videojuegos son C, C++, C# y Java.

¡Correcto!

☒ Verdadero

☐ Falso

Pregunta 10 0.2 / 0.2 pts

Si el juego va a ser publicado en Internet, es importante conocer...

- ☒ cuáles son las limitaciones
- ☒ cantidad de recursos necesarios
- ☒ a qué tipo de público está destinado

Puntaje del examen: 2 de 2

UF3. Desarrollo de juegos para dispositivos móviles

Test:

9- La interfaz que proporciona Unity posee varias ventanas, una de ellas es la ventana del inspector, la cual...

- a) se encuentran las funciones donde poder trabajar. En el centro los controles de play, pausa y pasos.
- b) permite la visualización de la escena.
- c) **permite visualizar y modificar las propiedades de un objeto.**
- d) permite visualizar assets.

10- El prefab...

- a) son todas aquellas librerías de las que se hace uso para el desarrollo de figuras, polígonos, luces y sombras, etc.
- b) **actúa como una plantilla a partir de la cual se pueden crear nuevas instancias del objeto en la escena.**
- c) es el encargado de renderizar todas las texturas de un mapa, todos los relieves, suavizado de objetos...

11- El Rigidbody ...

- a) está formado, por un lado, de una determinada forma, que se recomienda sea lo más ajustada a la forma del objeto, y por otro lado, de un determinado material físico, que proporcionen características de rebote o fricción.
- b) es un conjunto de imágenes ordenadas en una cuadrícula.
- c) **es la propiedad que le permite a sus GameObjects actuar bajo el control de la física.**
- d) son áreas que envuelven al GameObject, utilizadas para detectar las colisiones entre diferentes objetos del juego.

12- Un collider está formado, por un lado, de una determinada forma, que se recomienda sea lo más ajustada a la forma del objeto, y por otro lado, de un determinado material físico, que proporcionen características de rebote o fricción.

- a) **Verdadero**
- b) Falso

UF3. Desarrollo de juegos para dispositivos móviles

Test:

9- ¿Cuál de estos elementos NO forma parte de un conjunto de recursos que en todo motor gráficos se pueden encontrar?

- a) Assets
- b) Cámara
- c) Renderizado
- d) Inteligencia artificial

10- La Interfaz de usuario...

- a) es el punto de interacción entre el usuario y el videojuego. Su objetivo es brindar la información necesaria para que el usuario interactúe con fluidez durante el juego.
- b) se encargará de procesar todos los eventos del usuario y dibujar continuamente la escena del juego
- c) proporciona un framework potente que permite animar una gran cantidad de objetos y representar dichos objetos de una multitud de formas.
- d) es la representación gráfica de una serie de rutinas de programación, que ofrecen al usuario un diseño en un escenario gráfico 2D o 3D

11- Canvas...

- a) es la plantilla o el lienzo que permite definir en las aplicaciones un control a nivel de interfaz de usuario
- b) es la propiedad que permite añadir a cualquier objeto una determinada animación mediante el uso de propiedades o estilos de programación.
- c) es una de las librerías para gráficos de alto rendimiento 2D y 3D más importantes
- d) permite cargar una serie de recursos Drawable para crear una animación

12- El motor físico...

- a) son todas aquellas librerías de las que se hace uso para el desarrollo de figuras, polígonos, luces y sombras, etc.
- b) es el encargado de gestionar las colisiones, scripts de programación, sonidos...
- c) es el encargado de renderizar todas las texturas de un mapa, todos los relieves, suavizado de objetos...

UF3. Desarrollo de juegos para dispositivos móviles

Test:

9- Tener un código limpio y definir bien las funciones declaradas es una de las buenas prácticas que permiten optimizar el código de una aplicación.

- a) Verdadero
- b) Falso

10- OpenGL...

- a) Permite cargar una serie de recursos Drawable para crear una animación.
- b) Es la propiedad que permite añadir a cualquier objeto una determinada animación mediante el uso de propiedades o estilos de programación.
- c) Es una de las librerías para gráficos de alto rendimiento 2D y 3D más importantes.
- d) Es la plantilla o lienzo que permite definir en las aplicaciones un control a nivel de interfaz de usuario.

11- El resultado de la compilación de una aplicación en Android generará un ejecutable cuya extensión es “.apk”.

- a) Verdadero
- b) Falso

12- Canvas...

- a) es la plantilla o el lienzo que permite definir en las aplicaciones un control a nivel de interfaz de usuario
- b) es la propiedad que permite añadir a cualquier objeto una determinada animación mediante el uso de propiedades o estilos de programación.
- c) es una de las librerías para gráficos de alto rendimiento 2D y 3D más importantes
- d) permite cargar una serie de recursos Drawable para crear una animación