

MODALIDAD A. PRUEBA CREATIVA

MATERIAL

- Estas instrucciones. Leedlas detenidamente antes de ponerse a trabajar.
- Un **formulario de entrega** en el que escribir los datos básicos de la entrega.
- Cinco folios. Hasta dos se pueden entregar. Los otros tres se pueden utilizar como borradores.
- Tres bolígrafos de colores negro, azul y rojo.

INTRODUCCIÓN

En esta prueba se ejercitarán habilidades relacionadas con la elaboración de proyectos, el trabajo en equipo, la planificación de tareas y la creatividad.

OBJETIVO

El objetivo de esta prueba es inventar un juego de ordenador sujeto a una serie de restricciones especificadas en las bases. El grupo tendrá libertad para elegir el aspecto del juego, dentro de esas restricciones, y las reglas del mismo, pero se verá limitado a utilizar los "ingredientes" especificados en las bases.

INGREDIENTES DEL JUEGO Y RESTRICCIONES

El juego debe tener obligatoriamente al menos los siguientes elementos:

- Tres jugadores.
- Fichas conteniendo una letra, un número o un emoji.
- Un tablero consistente en una cuadrícula vacía del tamaño que elijáis para vuestro juego (por ejemplo, 8x8, 15x6, etc.). Cada casilla es del tamaño de las fichas antes mencionadas.
- Tres colores: negro, azul y rojo.
- Las combinaciones de 6 fichas deberán tener algún tratamiento especial.
- Reglas del juego. El grupo debe inventar unas reglas de juego que usen los elementos anteriores. Estas reglas deben dar respuesta a las siguientes cuestiones:
 - Inicio del juego. El grupo debe inventar una regla para iniciar el juego. Por ejemplo: "Todas las casillas están inicialmente llenas con elementos elegidos al azar".
 - Acciones permitidas para el jugador. Por ejemplo, añadir o quitar una ficha.
 - Resultado de las acciones anteriores. Por ejemplo, mostrar una puntuación o hacer aparecer una nueva ficha.
 - Se puede especificar también que algunas cosas ocurran "solas" en el escenario mientras el jugador está pensando. Por ejemplo, se añaden fichas automáticamente cada cierto tiempo.
 - Final del juego. Debe especificarse en qué momento termina el juego y quién es el ganador.

MATERIAL A ENTREGAR

El grupo rellenará el formulario adjunto señalando las decisiones que ha tomado con respecto a los aspectos en que tenía libertad de elección, y las reglas del juego que ha creado en el espacio destinado a tal efecto. Asimismo, podrá adjuntar dos folios con dibujos de cómo serían las pantallas del juego. Estos folios irán numerados y se hará referencia a ellos desde las explicaciones del formulario.

PUNTUACIÓN (MÁXIMO POSIBLE: 50 PUNTOS)

El máximo de puntos que se pueden conseguir en esta prueba son 50 puntos. El jurado valorará los siguientes aspectos, cada uno con una puntuación entre 0 y 10 puntos:

1. Claridad de la redacción y de los dibujos de pantallas proporcionados.
2. Originalidad. El juego no se parece a otros conocidos.
3. Creatividad reflejada en el nombre del juego, sus reglas y las pantallas dibujadas.
4. Adecuación a las bases. Las reglas se ciñen a las restricciones especificadas en estas bases.
5. Jugabilidad. Las reglas son lo suficientemente completas y coherentes como para permitir que el juego sea jugado realmente y programado en un ordenador.

EJEMPLO

A continuación se muestra un ejemplo de juego con todos los elementos a entregar (formulario, reglas y pantallas).

Nº de equipo:	Ejemplo
Componentes:	Nombre 1 Apellidos 1 Nombre 2 Apellidos 2 Nombre 3 Apellidos 3
Nombre del juego:	1vs1 Wordle
Tablero	
Dimensiones de la cuadrícula: 6 x 6	
Reglas del juego (número de jugadores: 3)	
Descripción del juego y sus reglas. Escríbela en la página siguiente a ésta. Debe contener los apartados: <ul style="list-style-type: none"> • Inicio del juego • Acciones posibles de los jugadores, y sus efectos (puede incluir acciones automáticas mientras los jugadores no jueguen) • Final del juego 	
Pantallas	
Dibuja en la hoja siguiente a la de las reglas cómo serían las pantallas del juego.	

Reglas del juego de ejemplo

Inicio del juego

Tres jugadores pulsarán en “Buscar partida”. Cuando el servidor encuentre tres jugadores en esta situación, seleccionará a dos como *adivinadores* y a otro como *pensador*.

Acciones posibles de los jugadores

El pensador tendrá una pantalla como la mostrada en la Fig.1 en la que podrá escribir una palabra de 6 letras. Cuando lo haya hecho, pulsará el botón empezar partida y pasará a ver la pantalla mostrada en Fig. 2, que mostrará las jugadas de los otros dos jugadores.

Los adivinadores verán una pantalla como la mostrada en Fig. 3 en la que tendrán una cuadrícula de 6x6 en la que ir colocando palabras, comenzando por la fila superior.

Cuando un adivinador escriba una palabra se mostrará también en las pantallas del pensador y del otro adivinador. Cuando el adivinador pulse “Enviar”, los colores de las letras de la palabra enviada cambiarán: si están en esa posición en la palabra a adivinar, se pondrán en azul; si están en la palabra, pero no en la posición correcta, se pondrán en rojo. El otro adivinador también verá este resultado.

Final del juego

El juego acaba cuando uno de los dos adivinadores haya adivinado la palabra, en cuyo caso será el ganador, o cuando ambos jugadores hayan agotado los seis intentos, en cuyo caso ganará el pensador.

Cuando un jugador haya ganado, se mostrará un emoji con una copa como este: 🏆. Si ninguno de los jugadores acierta, se mostrará el icono de cara triste 😞 y la palabra a adivinar.

Pantallas del juego de ejemplo

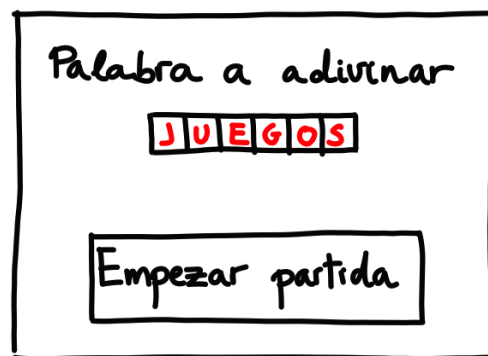


Fig. 1

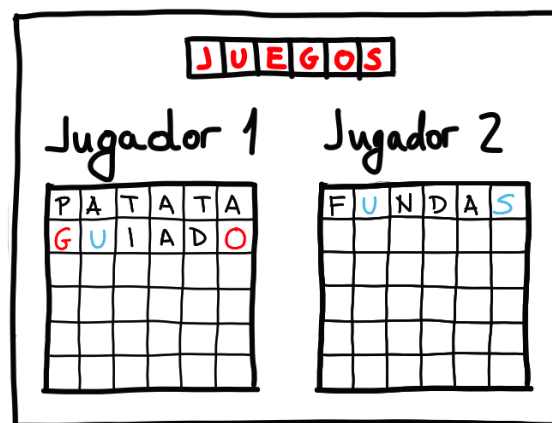


Fig. 2

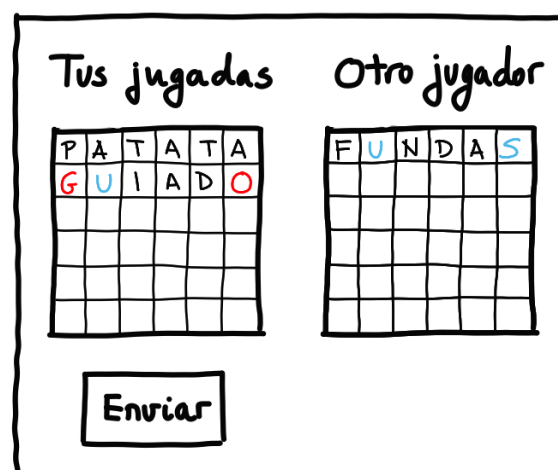


Fig. 3

Nº de equipo:	
Componentes:	
Nombre del juego:	
Tablero	
Dimensiones de la cuadrícula:	
Reglas del juego (número de jugadores: 3)	
<p>Descripción del juego y sus reglas. Escribela en la página siguiente a ésta. Debe contener los apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio del juego • Acciones posibles del jugador, y sus efectos (puede incluir acciones automáticas mientras el jugador no juegue) • Final del juego 	
Pantallas	
Dibuja en la hoja siguiente a la de las reglas cómo serían las pantallas del juego.	
A rellenar por la organización Hora inicio: Hora fin:	