



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL  
ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
EXAMEN

**ESTUDIANTE:** \_\_\_\_\_

CALIFICACIÓN

**DOCENTE:** MSc. Wellington Villota O.      **PARALELO:**

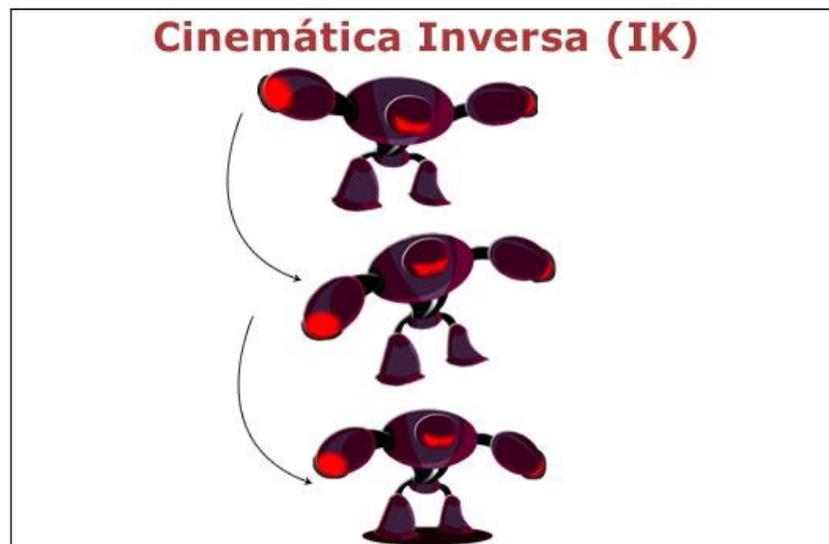
**FECHA:** \_\_\_/sep/2013    **MATERIA:** Programación Script

**“COMO ESTUDIANTE DE ESPOL ME COMPROMETO A COMBATIR LA MEDIOCRIDAD Y A ACTUAR CON HONESTIDAD; POR ESO NO COPIO NI DEJO COPIAR.”**

.....  
**FIRMA DE COMPROMISO DEL ESTUDIANTE.**

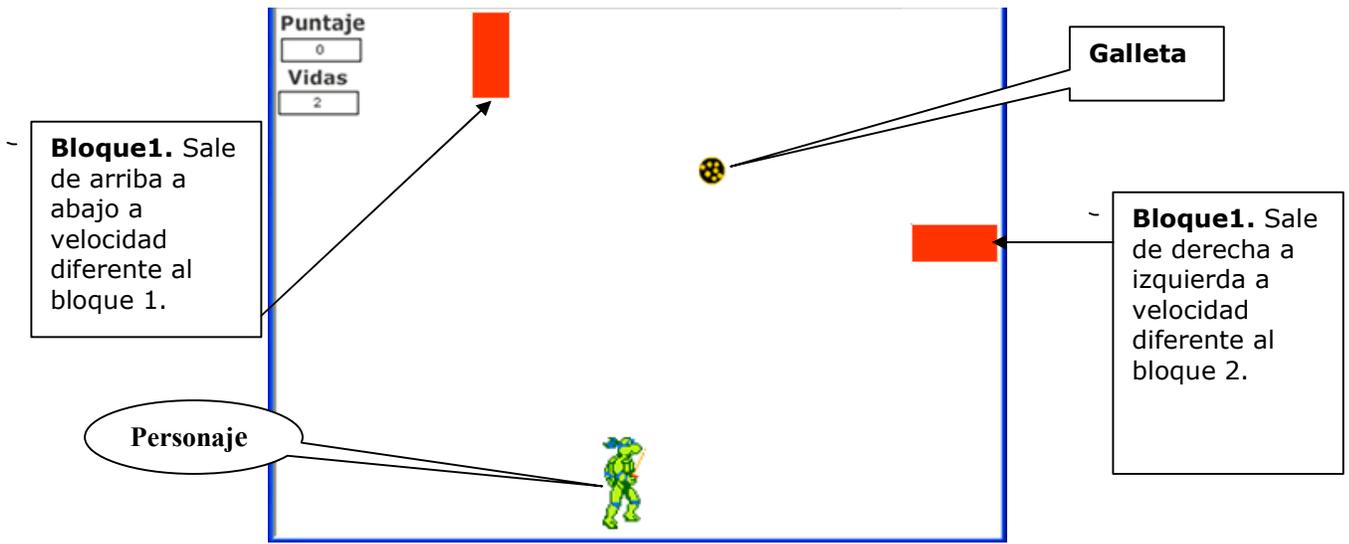
**1. Realice una aplicación que contenga lo siguiente. (5 puntos)**

Crear un proyecto llamado “**Cinemática Inversa-IK**”; cuya interfaz se muestra a continuación:



- Utilizado actionscript 3.0 escribir el texto “Cinemática Inversa” que sea de tipo estático, anti-alias para animación y efecto de animación “fly-in-blur-top”. (1 punto)
- Utilizando el símbolo clip de película “all\_symbols\_no\_IK” crear una animación donde el símbolo comienza bajando desde la parte superior central hasta parte inferior central del escenario. El Robot cuando va bajando se mueve para la izquierda y derecha hasta llegar a la parte inferior. Considerar los siguientes puntos. Ver muestra “Tema1\_Robot\_final.swf”.
  - Aplicación de sombra inferior del robot. (1 punto)
  - Animación de Interpolación de movimiento nueva en Adobe CS6 para el desplazamiento del símbolo. (1 punto)
  - Aplicación de la herramienta “Hueso-Bone” para el movimiento real del cuerpo y los brazos del símbolo. (2 puntos)

**2. Realice una aplicación que contenga lo siguiente. (15 puntos)**



- Insertar un personaje "Donatello" (clip de película). El personaje debe cruzar la escena de **abajo a arriba** utilizando las teclas direccionales; pero moviéndose en todas las direcciones. (2 puntos)
- Crear 2 rectángulos (Bloques). El bloque 1 se desplaza de derecha a izquierda a una velocidad diferente al bloque2. El bloque 2 se desplaza de arriba a abajo a una velocidad diferente al bloque1. (1 punto)
- El personaje debe cruzar la escena de abajo a arriba sin chocar con los rectángulos. (2 puntos)
- Poner en el escenario un objeto "Galleta" en una posición aleatoria como se ve en el gráfico. (1 punto)
- Gana 1000 puntos cuando el personaje coge al objeto "Galleta" (una vez que coge el objeto, este desaparece). (1 punto)
- Número total de vidas: 2
- Cada vez que el personaje es tocado por un rectángulo, pierde una vida y se ubica en la parte inferior central de la escena. (2 puntos)
- El usuario gana el juego si el personaje cruza la escena de abajo a arriba, habiendo tomado el objeto. (2 puntos)
- El usuario pierde si las vidas del personaje son cero ó además al cruzar la escena de abajo a arriba no coge la galleta. (2 puntos)
- Tanto para ganar el juego como para perder debe ir a otro fotograma indicando que ha ganado o ha perdido el juego. (2 puntos)