



# Feedback Loop

15/12/2022

—

Leonardo Perazzo

LazyCozyCat

Tu calle, 123

## Visión general

Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto Escribe aquí tu texto.

## Objetivos de evaluación

1. Build completa del juego funcionando (en Zip).
2. Repositorio de GIT.
3. Uso de animaciones
4. Uso de UI
5. Uso del sistema de físicas de Unity
6. Uso de archivos para almacenar información

## Especificaciones

Hecho en Unity 2021.3.10f

## Hitos

### I. Primer commit

Commit inicial con la estructura básica del proyecto.

## Features propuestos

### I. Movilidad en tierra

- A. Movimiento simple tipo "tanque"
  - 1. Cuatro direcciones
  - 2. Reversa limitada
- B. Contará con 2 velocidades
  - 1. Normal
  - 2. turbo

### II. Vuelo libre

- A. Deberá poder volar en todas las direcciones (6 degrees of freedom)}
  - 1. El ascenso estará controlado
  - 2. El descenso será la desactivación del movimiento hacia arriba
  - 3. El movimiento hacia atrás estará limitado
  - 4. movimiento hacia los lados y hacia adelante será más rápido
- B. Contará con 2 velocidades
  - 1. Normal
  - 2. Turbo

### III. Dos tipos de enemigos

- A. Algún enemigo que se mueva y ataque (a distancia) al jugador
- B. Enemigo tipo 'torreta' estacionario que se active en X rango

### IV. Dos niveles completos

- A. Cañón en el desierto
- B. Fábrica 'abandonada' con un reactor a punto de estallar

### V. Mecha funcional

- A. Mecha funcional con animaciones custom
  - 1. Vuelo
    - a) idle

- b) vuelo direccional (arriba, lados, adelante y atrás)
- 2. Aterrizaje
- 3. Despegue
- 4. Movimiento en tierra
  - a) Idle
  - b) Movimiento tipo "tanque"
- 5. Disparar W1
- 6. Disparar W2
- 7. Muerte (explosión)
- B. Capaz de volar y moverse en tierra
- C. Capaz de disparar 2 tipos de armas
  - 1. Misiles teledirigidos
  - 2. Algún tipo de machine-gun integrado

## VI. Menu principal con splash screen

- A. Solo muestra el logo del juego
- B. "Press any button to start" inicia el juego.

## VII. Menú de pausa

- A. Detiene el juego para darle un respiro al jugador
- B. Tiene opciones de volver al menú y salir

## VIII. UI básica

- A. Muestra la vida del PJ
- B. Muestra el estado del armamento
- C. Muestra el puntaje

## IX. 'Feedback Loop

- A. mecánica interesante donde el juego vuelve a comenzar, con un extra agregado en cada iteración.