Universidad del Valle de Guatemala  
Programación Avanzada de Videojuegos  
Alexis Fernando Hengstenberg Chocooj  
17699

**Proyecto libre**

**Listado de Actividades:**

* **Semana 1:** Revisión del proyecto y calendarización de lo que se va a trabajar durante las siguientes semanas para terminar el proyecto final.
* **Semana 2:** Movimiento del personaje:
  + Mover hacia adelante.
  + Mover hacia atrás.
  + Mover hacia la izquierda.
  + Mover hacia la derecha.
  + Rotación de la Cámara en primera persona.
  + Rotación del personaje conforme a la cámara.
  + Salto.
* **Semana 3:** Arma del personaje:
  + Movimiento del arma con respecto de la cámara.
  + Disparos con el Arma.
  + Flash del arma.
  + Flash de Impacto.
  + Marca de Impacto.
  + Marca de Impacto.
  + Mira.
  + Balas en arma.
  + Cargar el Arma.
  + balas Guardadas.
* **Semana 4:** 
  + Cajas de munición.
  + Cajas de Medic Kit.
  + Sistema de vida para el jugador.
  + Modelo en Blender de personaje principal (mayor tiempo invertido)
* **Semana 5:** creación de modelos y del mapa en donde se encontrarán los personajes y comenzar a implementar los jugadores online.
* **Semana 6:** reglas y puntuaciones del juego para definir a los ganadores dentro del juego.
* **Semana 7:** pantalla principal y menú para iniciar el juego y mostrar los créditos y la interfaz con el número de balas y vida que tiene el personaje.
* **Semana 8:** creación de la música e implementación dentro del juego.
* **Semana 6:** Crear los modelos y animaciones.
* **Semana 10:** presentación final del juego.