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 completa del primer nivel (isla con pueblos y de más).
  + Creación de shaders para mostrar el agua.
  + Modelos de casas.
  + Modelos de torres de guardias.
* **Semana 6:** 
  + Ambientación del primer nivel
  + Caminos del primer nivel y respawn
  + Recolectar armas y focos para avanzar por el primer nivel.
  + Iluminación de objetos y rotación para diferenciarlos.
  + Camino hacia el objetivo del primer nivel.
  + Iluminación
  + Skybox
* **Semana 7:** 
  + Menú.
  + Escenario.
  + Animaciones con botones.
  + escena de Créditos.
  + escena de Carga.
* **Semana 8:** 
  + Shader de Agua
  + creación del enemigo1
  + Animación enemigo
  + vida del enemigo
  + daño de arma
  + implementación de enemigo en nivel1
* **Semana 9:** retoques finales del juego como música, efectos, shaders etc.
* **Semana 10:** presentación final del juego.