

Tarea 2

Parte 1:

1. En una carpeta llamada Tarea2 o Homework2: Mover el script de PlayerTuNombre, ahí.
2. Modificar el script para que tenga movimiento en para moverse en su Nivel de la tarea pasada usando "transform.Translate"
3. Crear un gameobject en la escena que tenga el script, y que tenga colisiones para que no atravesase el suelo y otros obstáculos.
4. Poner la cámara como "hijo" del personaje para que siga al personaje.
5. Agregar variables al jugador para "Vida", "Velocidad de Movimiento" y "Fuerza de brinco".
6. Agregar OnCollisionEnter para detectar colisiones y crear obstáculos que maten o le bajen vida al jugador.
7. Crear prefab de "bala" o "bullet" que va a disparar el jugador.
8. Crear Script de bala para que se mueva en línea recta y tenga OnTriggerEnter y que "mate" objetos con tag "enemigo" o "enemy".
9. Instanciar el prefab cada vez que se presione la barra espaciadora para que el jugador dispare balas.
10. En el script de bala, crear una variable que se llame "contador" de tipo float publica, en el update restarle tiempo (Time.deltaTime) y checar que cuando llegue a 0, destruya la bala misma (Destroy(gameobject)). Para que las balas desaparezcan cada cierto tiempo y no tengamos balas infinitas conforme se vayan disparando.

- SIN TENGAN ERRORES ROJOS!

Parte2:

Roten el objeto "Directional Light" y jueguen con las variables de este objeto para crear la atmósfera que quieran.

Agreguen luces con colores e intensidades para darle el "feeling" que ustedes quieran a su escena.

Sigan refinando su escena, pero pensando en que camino va a seguir el jugador, que tiene que hacer para pasar el nivel y que flujo quieren que el jugador tenga que hacer (abrir puertas, pararse sobre botones, obstáculos que lastimen al jugador, etc).

Mucha Suerte Chavos y diviértanse! GL & HF