

**Trabajo Práctico 01**

# Objetivo

El siguiente trabajo práctico busca consolidar los temas vistos en las primeras clases de introducción a Unity. Para realizarlo, deberán aplicarse conceptos de: Sprite Atlas, Mecanim & Animator, Unity Input simple y Git + GitHub.

# Formato de trabajo y entrega

Se deberá entregar un proyecto de Unity a través de un repositorio hosteado en GitHub.

El trabajo deberá ser realizado de forma **individual** y entregado antes de las **23:59** del día **miércoles 31 de agosto**.

# Resultado buscado

Mostrar un personaje (más un fondo) que reproduzca una animación en estado ***IDLE***. Al presionar las teclas númericas (1, 2, 3…) se reproducirán otras animaciones. La consola de Unity deberá indicar qué estado se seleccionó a través de un mensaje de Debug.

El personaje deberá ser un ***prefab*** que contenga todos los componentes configurados para su correcto funcionamiento.

# Observaciones

* Los elementos de arte pueden ser obtenidos en el asset store de Unity o de páginas como *opengameart.org*. Se deberá indicar en un archivo README en el repositorio dónde obtuvieron los assets de arte y con qué licencia cuentan.
* Para los sprites de la animación pueden utilizar cualquiera de los dos métodos de importación para animación por frames (importar un sprite sheet e indicar cuál es cada frame o importar frames por separado y generar el sprite sheet en Unity).
* Se valorará que el arte seleccionado sea coherente entre sí (Personaje, animaciones, fondo, tamaño en Game View, etc.).