

MEMORIA DEL PROYECTO

-Link del video demostrativo

<https://youtu.be/pIKuX5WAeCg>

-Reparto de trabajo

Marina Hortal

- Mundo abierto usando la herramienta Landscape.
- Material que cambia según la altura del Landscape.
- Colocación de assets
- Uso de la herramienta de vegetación para las flores y hierba.
- Partículas de agua, "fog" y hojas.

Claudi Lázaro

- Player en 1a persona.
- Player en 3a persona.
- Patrulladores IA (Comportamiento de perseguir y patrullar).
- Behaviour Trees & Blackboard
- Configuración de la NavMesh.
- Cambiar entre los 2 players con las teclas 1 y 2 del teclado. (Posses and Unposses).

Adrian Cañete

- Material y mesh de agua
- Material dinámico de las plataformas
- HUD con variables dinámicas (Vida del personaje y Llaves obtenidas)
- Guardado y carga completa de todos los elementos de la escena (Posición de los player, llaves y vida, enemigos y posición puente.)
- Menú principal, pausa, victoria y derrota

David Melgosa

- Colocación de plataformas.
- Obtención de coleccionables (llaves para subir el puente).
- Puente activable.
- Animaciones con State Machine.
- Blendspace.
- Objetivo(conseguir las llaves y llegar al final del nivel) y condición de Victoria y derrota (morir al tocar el agua o porque la vida llegue a 0).