LA ULTIMA NOTA es un juego de aventura y misterio en el que el jugador investiga la misteriosa muerte de un estudiante llamado Adrián en una universidad durante la noche. El jugador debe recorrer distintas salas, resolver puzzles basados en observación, lógica y memoria, y recolectar notas y evidencias para descubrir la verdad. A medida que avanza, se presentan eventos paranormales que aumentan la tensión y la narrativa tiene múltiples finales según las decisiones del jugador.

**Características**

Investigación y exploración: Recorre salas y ambientes oscuros de la universidad.

Resolución de puzzles: Basados en lógica, memoria y observación.

Eventos paranormales: Apariciones, sombras y sonidos que afectan la experiencia.

Sistema de decisiones: Afecta el desarrollo y desenlace del juego.

Narrativa inmersiva: Múltiples finales basados en las elecciones del jugador.

**Tecnologías utilizadas**

Desarrollo del juego

Unity: Motor de desarrollo principal del juego. Unity proporciona el framework para la construcción de escenas, gestión de física, renderizado gráfico y scripting del comportamiento del juego.

C#: Lenguaje de programación utilizado para toda la lógica del juego, incluyendo mecánicas de gameplay, sistema de inventario, puzzles, IA de eventos paranormales y sistema de decisiones.

Adobe Photoshop / Illustrator: Herramientas de diseño gráfico utilizadas para la creación de assets visuales, texturas, sprites, UI/UX y elementos artísticos del juego.

FMOD: Middleware de audio para la implementación de efectos sonoros adaptativos, música ambiental y diseño de sonido inmersivo que responde dinámicamente a las acciones del jugador.

Control de versiones y colaboración

Git: Sistema de control de versiones distribuido que permite el seguimiento de cambios en el código fuente y assets del proyecto.

GitHub: Plataforma de alojamiento del repositorio que facilita la colaboración entre desarrolladores, seguimiento de issues y gestión del proyecto.

**Requisitos del sistema**

Para desarrolladores

Unity Hub y Unity Editor (versión 2023.1 o superior recomendada)

Sistema operativo: Windows 10/11, macOS 10.15+ o Linux (Ubuntu 20.04+)

Git instalado en el sistema

Al menos 10 GB de espacio libre en disco

8 GB de RAM (16 GB recomendado)

Para jugadores

Sistema operativo: Windows 10/11, macOS 10.15+ o Linux

4 GB de RAM mínimo

Tarjeta gráfica compatible con DirectX 11 o superior

2 GB de espacio libre en disco

**Instalación**

1. Clonar el repositorio

Abre tu terminal o línea de comandos y ejecuta:

bashgit clone https://github.com/tu-usuario/la-ultima-nota.git

cd la-ultima-nota

Nota: Reemplaza tu-usuario con el nombre de usuario o organización correspondiente de GitHub.

2. Abrir el proyecto en Unity

Abre Unity Hub

Haz clic en "Add" o "Agregar"

Navega hasta la carpeta donde clonaste el repositorio

Selecciona la carpeta raíz del proyecto

Unity Hub detectará automáticamente la versión de Unity requerida

Si no tienes la versión correcta instalada, Unity Hub te ofrecerá descargarla

Haz doble clic en el proyecto para abrirlo en Unity Editor

3. Configuración inicial

Una vez abierto el proyecto en Unity:

Espera a que Unity importe todos los assets (puede tomar varios minutos en la primera carga)

Verifica que no haya errores en la consola

Si usas FMOD, asegúrate de que la integración esté correctamente configurada

4. Ejecutar el juego

Desde el editor (para desarrollo y pruebas):

Abre la escena principal desde Assets/Scenes/MainMenu.unity o la escena inicial del juego

Presiona el botón Play ▶️ en la parte superior del editor

Prueba el juego directamente en el editor

Generar build (para distribución):

Ve a File > Build Settings

Selecciona la plataforma objetivo (PC, Mac, Linux)

Haz clic en "Switch Platform" si es necesario

Agrega las escenas necesarias en "Scenes In Build"

Haz clic en "Build" y selecciona la carpeta de destino

Espera a que Unity compile el ejecutable

**Estructura del proyecto**

la-ultima-nota/

├── Assets/

│ ├── Scenes/ # Escenas del juego

│ ├── Scripts/ # Scripts en C#

│ ├── Prefabs/ # Prefabs reutilizables

│ ├── Materials/ # Materiales y shaders

│ ├── Textures/ # Texturas e imágenes

│ ├── Audio/ # Archivos de audio y FMOD

│ ├── UI/ # Elementos de interfaz

│ └── Resources/ # Recursos cargables en runtime

├── ProjectSettings/ # Configuración del proyecto

├── Packages/ # Paquetes y dependencias

└── README.md # Este archivo

**Contribución**

Si deseas contribuir al proyecto:

Haz un fork del repositorio

Crea una rama para tu feature (git checkout -b feature/nueva-funcionalidad)

Commit tus cambios (git commit -m 'Agrega nueva funcionalidad')

Push a la rama (git push origin feature/nueva-funcionalidad)

Abre un Pull Request

**Solución de problemas**

El proyecto no abre en Unity

Verifica que estés usando la versión correcta de Unity

Asegúrate de que Git LFS esté instalado si el proyecto lo requiere

Elimina la carpeta Library y deja que Unity la regenere

Errores de compilación

Verifica que todas las dependencias estén instaladas

Revisa la consola de Unity para mensajes de error específicos

Asegúrate de tener la última versión del repositorio

Problemas con FMOD

Verifica que el plugin de FMOD esté correctamente instalado

Revisa la configuración de FMOD en FMOD > Edit Settings

**Licencia**

**[Especifica aquí la licencia del proyecto]**

**Créditos**

**Desarrollado por [Tu nombre o equipo]**

**Contacto**

**Para preguntas o soporte: [tu-email@ejemplo.com]**