

Heu de finalitzar el videojoc Asteroids. Com a punt de partida podeu utilitzar el que vam fer a classe:

- <https://github.com/EnricVergaraJoviat/M17-UF1-Asteroid>

La funcionalitat que heu d'afegir és:

- (2 punts) Configurar la UI:
 - Menú per començar nova partida on es vegi el best score.
 - Durant el joc ha d'haver-hi el current score i el best score, així com el nombre de vides (3 vides). Les vides les heu d'indicar no amb un text sinó fent ús d'una imatge (3 cors, o 3 naus,...).
 - En perdre la vida si se supera el best score, s'ha de mostrar aquest estat.
 - Un cop es mori s'ha de poder començar a jugar la partida de nou
 - Cercar una estètica per la UI
(<https://assetstore.unity.com/packages/essentials/ui-samples-25468>)
- (0'5 punts) Ha d'haver-hi la gestió de best score amb dades persistents.
- (2'5 punts) Afegir sons i partícules (en la destrucció dels asteroides i en el moviment de la nau)
- (3 punts) Implementar els asteroides.
 - Que vinguin en tres mides, si es destrueix la mida més gran aquesta es transforma en dos asteroides mitjana. Si es destrueix la mida mitjana aquesta es transforma en 2 asteroides petits.
 - Se suma punts quan es destrueix qualsevol de les mides.
 - Implementar waves: S'ha de veure en pantalla en quina wave estem, i segons la wave apareixaran cada cop més asteroides i cada cop de mides més grans. A l'inici han de ser només de mida petita.
 - Per implementar el spawn dels asteroides, podeu fer que apareguin aleatòriament en un cercle, definint un radi prou gran per tal que quan apareguin estiguin fora de l'escena. I la direcció pot ser el centre de la pantalla, però afegint una petita variació per tal que no tots els asteroides passin pel centre de l'escena (i així hi hagi una variació).
- (1 punt) Teletransport del player: si la nau del player travessa algun dels marges, apareixarà al costat oposat.
- (1 punt) Fer el build per web i penjar-la en algun dels servidors gratuïts que hi han. En cas de fer això exposeu en el README l'adreça.