

MiniJoc Arcade Mobile

Abstract

L'objectiu de la pràctica és implementar un minijoc senzill a l'estil dels anuncis que es poden veure a aplicacions mòbils als que el jugador controla un personatge que llença projectils a elements i aquests es trenquen al rebre suficients projectils per tal de practicar implementació de videojocs senzills a mòbils des de Unity, utilitzant inputs de mòbil, interfícies adaptables, efectes de partícules i sons.



Rúbrica

Joc endless relativamente equilibrado	Lògica adaptada a format “endless”	Lògica de joc arcade funcional
Interfície amb un cert treball gràfic (prohibit assets default de Unity)	Interfície adaptable a tamany de la pantalla	Interfície funcional i inputs d'usuari funcionals.
Ús de dotween en llocs localitzats	Events sonors a totes les interaccions	Efectes de partícules a totes les interaccions
Joc adaptable a mode portrait i landscape	Ús visible de sensors (2 sensors)	Ús visible de sensors (1 sensor)
Treball general de cohesió del projecte (prohibit assets genèrics de Unity)		

Format d'entrega

Documentació amb:

- Enllaç a Github
- Build a apartat Releases de Github
- Justificació dels punts de la rúbrica (amb imatges).