

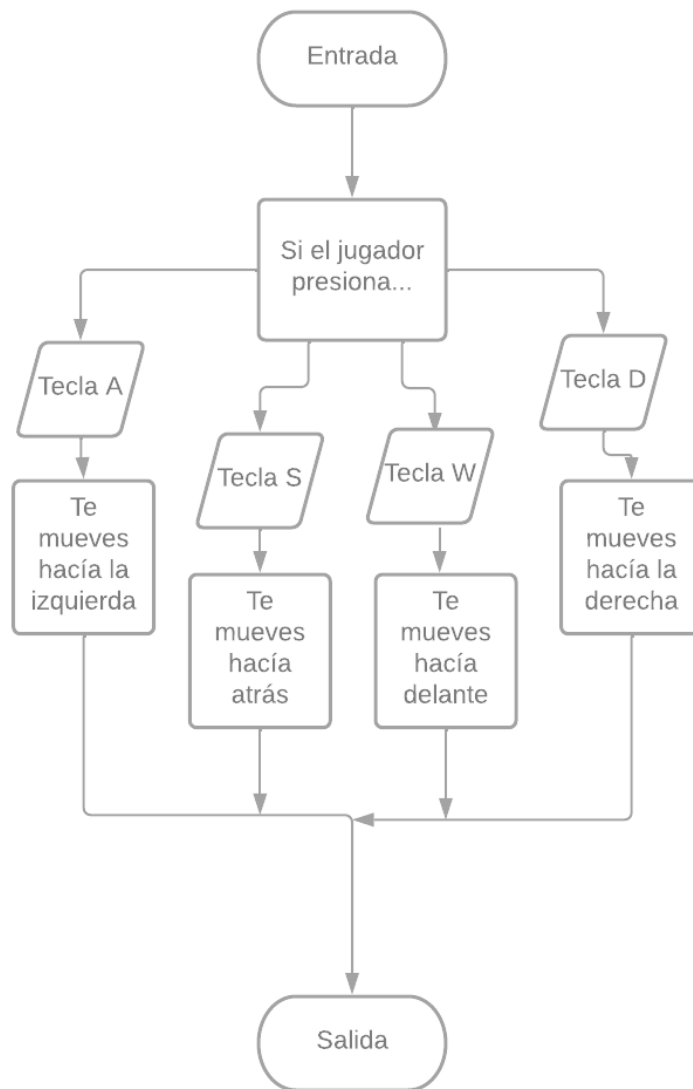
Nombre: Mauricio Bennett Alcantar Domínguez		Matrícula: 2938988
Nombre del curso: Programación y prototipo de videojuegos	Nombre de la profesora: Claudia Lorenzo Muradas	
Tema 8: Controller e inputs	Actividad 8: Controllers	
Fecha: 21 de marzo de 2022		

Referencias

Brackeys. (2017). POWER UPS in Unity. 2022, de Brackeys
Sitio web: https://youtu.be/CLSiRf_OrBk

Mecánicas por implementar

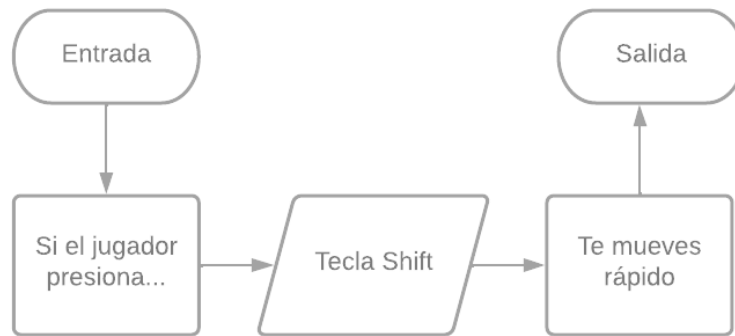
- Moverse en cuatro direcciones
 - Usando las teclas W, A, S, D, el jugador podrá moverse hacia la derecha, izquierda, atrás y adelante en un espacio tridimensional.
 - Diagrama:



- **Correr**

- La velocidad del jugador se aumentará al presionar la tecla Shift, a su vez para recorrer mayores distancias en poco tiempo.

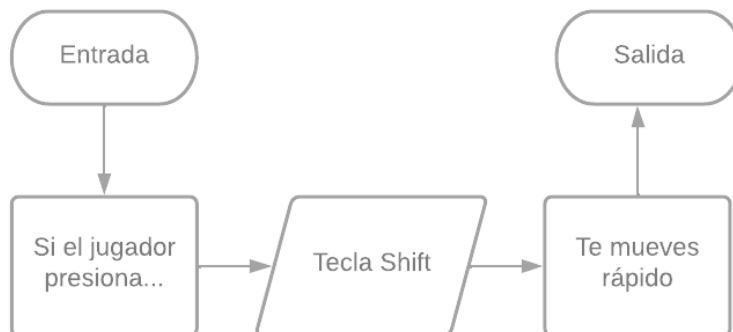
- Diagrama:



- **Saltar**

- Al presionar la barra espaciadora, el jugador tendrá la capacidad de saltar en el eje Y para alcanzar determinados objetos.

- Diagrama:



- Power ups
 - Al recogerlos, aumentará el tamaño del jugador.
 - Diagrama:

