



El Meteorito

Lucas Lillo Ramirez y Daniel Zhan

Fecha: 18/09/2024

Escenas

- La pantalla de juego

Assets y GameObjects

Los assets utilizados son los siguientes:

- Sprites
 - Bullet
 - Meteor
 - Ship
 - Space
 - Rick Astley
 - Full Health
 - -1 Health
 - Last Heart
 - Pausa
 - RESTART
 - RESUME
 - GAME_PAUSED
 - coconut
 - GAME_OVER
- Materials
 - Fondo (Utiliza el sprite Space)
- Sonidos
 - piu (Disparo)
 - destroyed (Destrucción 1)
 - explosion (Destrucción 2)
 - Background (Música de fondo)

Los GameObjects creados son:

- Main Camera
- Ship (Sprite)
- Canvas
 - Puntuación
 - BotonPausa (Utiliza el sprite Pausa)
 - MenuPausa
 - Resume (Utiliza el sprite RESUME)
 - Restart (Utiliza el sprite RESTART)
 - Capy (Utiliza el sprite GAME_PAUSED)
 - GameOver
 - Image (Utiliza el sprite GAME_OVER)
 - Restart (Utiliza el sprite RESTART)

- EventSystem
- Fondo (Quad)
- Prefabs
 - Bullet (utilizando el sprite Bullet)
 - Meteor (utilizando el sprite Meteor)
 - MeteorChikito (utilizando el sprite Meteor)
 - Rick (utilizando el sprite Rick Astley)
 - RickChikito (utilizando el sprite Rick Astley)

Mecánicas

El juego consiste en la aparición de meteoritos que van incrementando dependiendo de la puntuación del jugador.

El jugador puede destruir los meteoritos disparando proyectiles, por cada meteorito destruido la puntuación aumenta en un punto.

Si un meteorito golpea al jugador, este pierde un corazón de vida.

Si el jugador pierde los tres corazones de vida el juego se reinicia y vuelve a comenzar desde el principio.

Scripts

En total hay 8 scripts:

- LaBALA, encargada de la generación de proyectiles, la destrucción de meteoritos y el incremento de puntuación del jugador.
- Meteoritos, encargado de la generación de los mismos
- Player, encargado de los controles de movimientos del jugador
- Parallax, encargado del movimiento del fondo
- AnimationPlayer, encargado de la animación de sprites
- HealthManager, encargado de la actualización del sprite de vida
- ObjectPooler, encargado de la pregeneración de objetos
- SistemaPausa, encargado de la pausa/reinicio

Interacción

Esquema de control

Arriba	W / Flecha arriba
Abajo	S / Flecha abajo
Izquierda	A / Flecha izquierda
Derecha	D / Flecha derecha
Disparar	Espacio
Pausar	Escape

Feedback visual: cuando se destruya un meteorito la puntuación que aparece en pantalla aumenta en 1 y el meteoro se divide en meteoros más pequeños.

Feedback sonoro: al disparar y al destruirse meteoritos se podrá escuchar sonidos