**Informe de estados  
Fase: personaje principal y Escenario**

**Lista de Sprint´s**

* Armado de Escenario (Blocking)
* Gestor de animaciones
* Programación de movimientos básicos con físicas
* Programación del Salto con suspensión en el aire
* Programación de armas 0,1 y 2
* Programación evitar Salto sobre enemigo y sobre las Armas
* Programación Cambio de Armas
* Programación de estado de salud del jugador (Daño)
* Programación HUD del juego

**Product Backlog**

1. Armado de Escenario (Blocking) **[COMPLETO]**

* No existe plataformas móviles (aun no)



1. Programación de movimientos básicos con físicas **[COMPLETO]**

D  
Der

A  
Izq

1. Programación salto con suspensión en el aire **[COMPLETO]**

Suspensión en el aire 1 seg Variable

Espacio

Impulso

* Sin poder cambiar direcciones en el aire? (Si pero con movimiento ligeramente lento) **[COMPLETO, aun se puede mejorar]**
* Posiblemente, poder cambiar direcciones en el aire sin alterar la suspensión? (Si pero con movimiento ligeramente lento) **[COMPLETO, aun se puede mejorar]**
* Se podrá disparar en el Aire **[Completado]**

**BUGS: [SOLUCIONADO]**

* El Jugador, al chocar con un costado del Obstáculo o la plataforma, si se sigue aplicando movimiento el jugador se queda atorado, en cambio, si se deja de aplicar movimiento el jugador deja de estar atorado y baja tranquilamente.

1. Programación de Armas 0, 1 y 2 **[COMPLETO]**

Disparar

Mouse   
Btn Izq

* **ARMA 0 (A mi criterio) [Completo]**
  + **~~Observación.-~~** ~~Invulnerabilidad por partida doble con 3 segundos de Cooldown, no puedo atacar al jugador, pero ellos tampoco pueden atacarme.~~
  + **Sugerencia.**- Invulnerabilidad por partida doble pensado niveles más avanzados
  + Corto alcance. **[Completado]**
  + ~~Estilo Bumerang~~
  + Cargas infinitas **[Completado]**
  + Direccional horizontal y no vertical **[Completado]**
  + El enemigo puede morir de, mínimo 3 golpes o con sistema de vida dependiendo del nivel del enemigo. **[Completado]**
  + Daño por proyectil 35 **[Completado]**
* **ARMA 1 [Completo]**
  + Largo alcance **[Completado]**
  + Disparo individual no automático **[Completado]**
  + Direccional horizontal y no vertical **[Completado]**
  + Cargas finitas recargables **[Completado]**
  + El enemigo puede morir de 3 (Programar con variables) proyectiles o con sistema de vida dependiendo del nivel del enemigo. **[Completado]**
  + Daño por proyectil 35 **[Completado]**
* **ARMA 2 [Completo]**
  + Largo alcance **[Completado]**
  + Disparo por ráfaga 3 balas **[Completado]**
  + Direccional horizontal y no vertical **[Completado]**
  + Cargas finitas recargables **[Completado]**
  + El enemigo puede morir de 8 (Programar con variables) proyectiles o con sistema de vida dependiendo del nivel del enemigo. **[Completado]**
  + Daño por proyectil 13 **[Completado]**

1. Gestor de animaciones

Cualquier estado

Daño

Disparar

Morir

Saltar

Disparar

Relajado

Caminar

Entrada

1. Programación de estado de salud del jugador (Daño)

* Barra del jugador 100% de salud.**[Completado]**
* Descuento de salud por daño al jugador, de parte del enemigo\_1 en 10% por impacto de proyectil o colisión con el enemigo\_1. **[Completado]**
* Descuento de salud por daño al jugador, de parte del enemigo\_2 en 7% por impacto de proyectil o colisión con el enemigo\_2.
* El jugador comienza al principio del nivel cuando este pierde su salud en su totalidad.**[Completado]**
* No hay puntos de restauración de salud en todo el escenario **[Completado]**
* Por cada daño el jugador se detiene (Tiempo de Cooldown relativamente corto) **[Completado]**
* Por cada daño recibido en el aire el jugador cae en picada verticalmente sin poder moverse horizontalmente hasta que toque el suelo **[DISCUCION]**

1. Programación evitar de salto sobre enemigos y sobre las Armas **[COMPLETO]**

Espacio

Impulso

Impulso

Enemigo o Arma Suelta

* El jugador no podrá sobre pasar al enemigo y al arma que deja suelto **[Completado]**
* **Cada enemigo al morir dejara suelto su arma**
* **~~Opción\_1:~~** ~~puedes colisionar con la superficies y rebotar en dirección contraria con un empuje ligeramente suave.~~
* **~~Opción\_2:~~** ~~puedes colisionar con la superficies y Bajar de golpe hacia abajo. Infringiendo daño al jugador si el enemigo aún no está muerto o cambiar el arma cuando este caiga sobre él.~~
* **Opción\_3:** Ni Opción 1 ni la 2, limitar la altura en eje Y y limitar más en la distancia eje X, cosa que el evento de Chocar con el NPC o el Arma Suelta, sea seguro **[Competo al solucionar el problema del salto]**

1. Programación cambio de armas **[COMPLETO]**

* Al coger el mismo tipo de arma, aumenta las cargas. **[Completado]**
* Al cambiar de arma, se resetean, se borra de la faz de la tierra, las cargas acumuladas en la arma anterior. **[Completado]**
* Sin importar el tipo de arma, cuando sus cargas se acaban, el jugador puede adoptar el arma 0 con cargas infinitas. **[Completado]**

1. Programación de cámaras y HUD del juego **[COMPLETO]**

* **Opcion\_1:** Seguimiento de la cámara al jugador en movimiento y en salto. **[Completado]**
* **Opcion\_2:** Seguimiento de la cámara al jugador en movimiento y no en salto
* Indicadores de cargas en ARMA 0, 1 y 2. **[Completado]**
* Indicadores de la barra de salud. **[Completado]**
* Muestre barra de salud de los NPC **[Completado]**