

DECISIONES

La idea desde el inicio fue crear una especie de campo de tiro con los targets estilo humanoide, den donde disparar a la cabeza daría mas puntos, sin embargo, al final me decante por hacer objetivos tipo dianas, creando varios y aplicándoles un movimiento con diferentes velocidades.

El personaje es solo un cilindro sosteniendo un arma que encontré en la Store de Unity. En un principio quería crear las animaciones por mi cuenta pero creo que no entendí del todo la mecánica así que opte por usar un Script para la bala hecho por mí y las animaciones del arma que ya vinieron con el Asset de la pistola. El juego finaliza cuando ya no hay balas, reseteando el nivel luego de un pequeño delay.

El segundo piso del nivel estaba pensado para poner cosas de prueba, tales como las cajas con físicas y otras de municiones que cree.

Algunas cosas que quería colocar y deje pendiente para después fueron lo de poner al personaje a correr, lanzar granadas y la creación de un enemigo simple, uno que te detecte y te siga.

Resumen: de la forma en que lo hice todo al final se me hizo más cómodo y también creo que de esa manera fui comprendiendo mejor la funcionalidad de los Colliders y las animaciones de movimiento.

LINK DE GITHUB DEL PROYECTO

<https://github.com/CTFik/Shooting-Field.git>