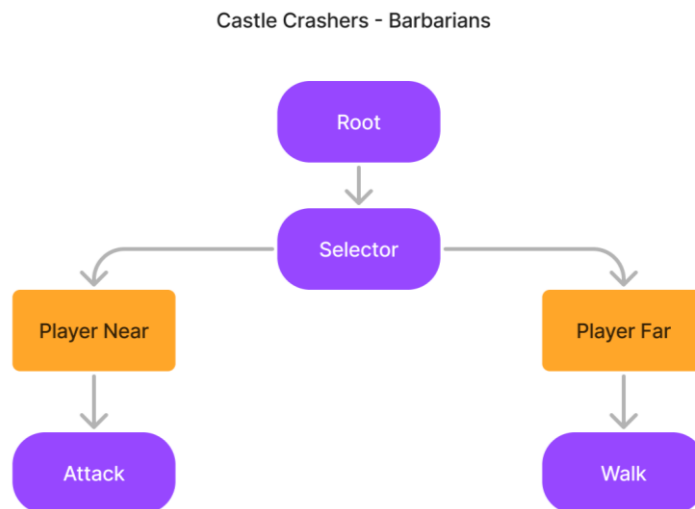
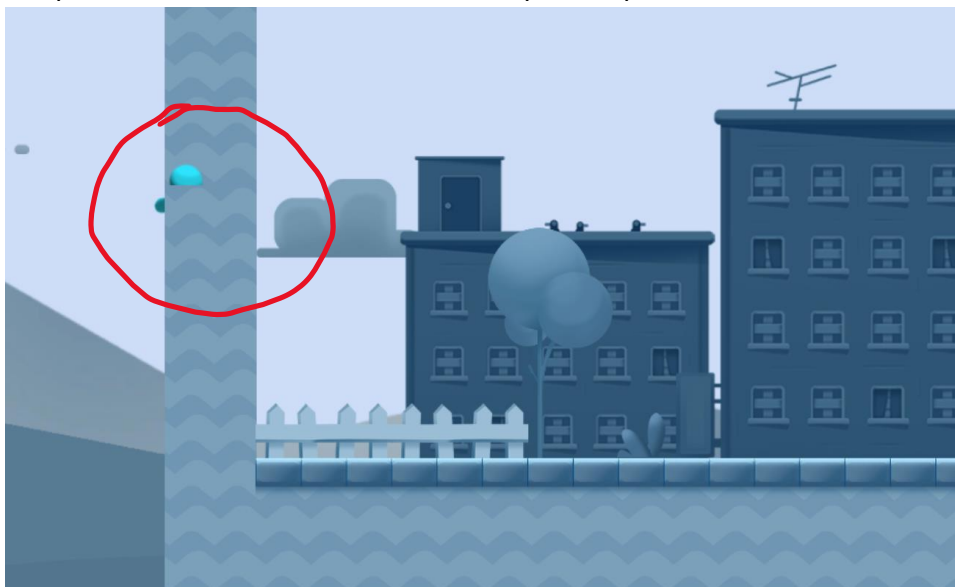


## Trabajo Práctico – Programación

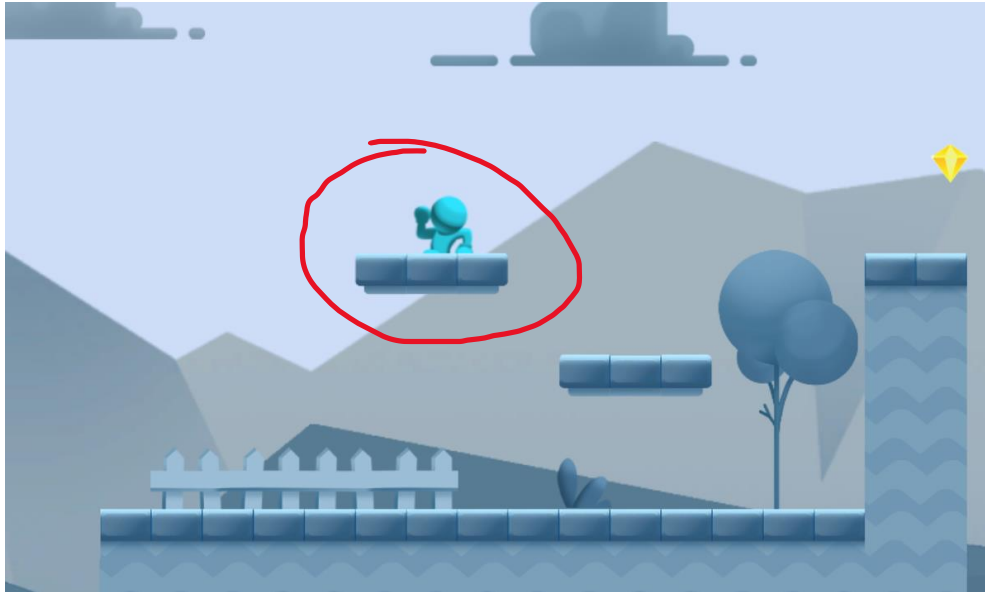
- a. **PerformMovement:** Se utilizan colliders para detectar las superficies que el objeto tiene por delante.
- b. Se utiliza un *array* (`public TokenInstance[] tokens;`)
- c. Arbol de comportamiento: Castle Crashers - NPC Barbarians



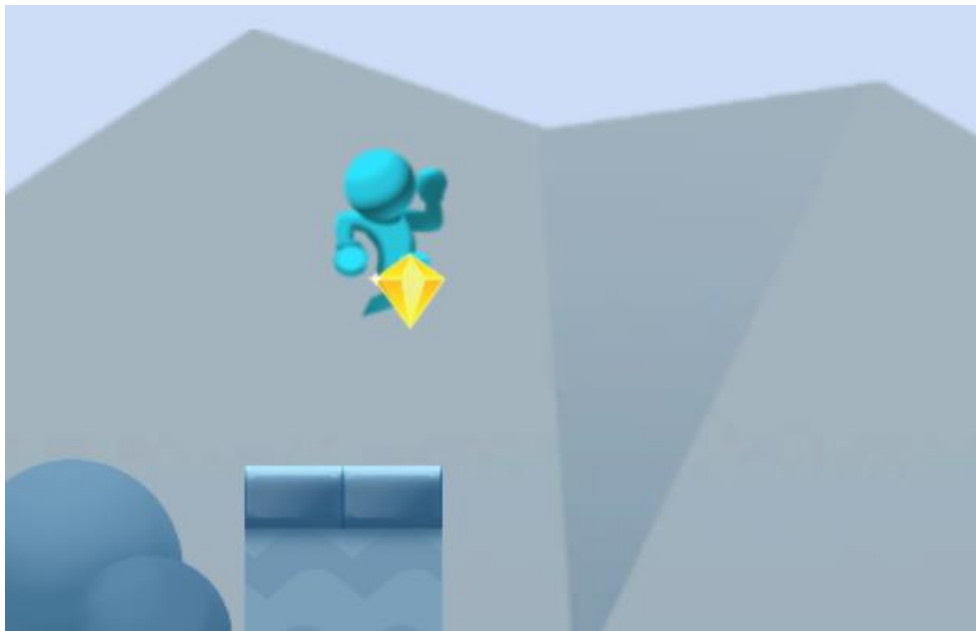
- d. Bug 1: Yendo hacia la izquierda del nivel si el jugador salta hacia la pared la puede traspasar. La causa de esto es debido a que a la pared le falta un Collider.



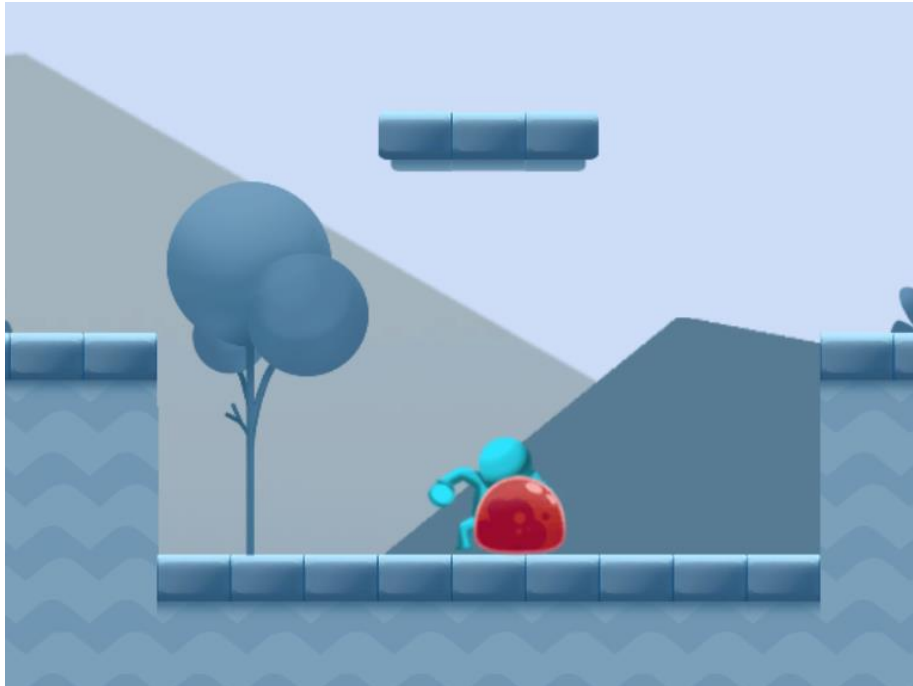
Bug 2: Yendo a la segunda zona la primera plataforma que se ve, el jugador la puede traspasar. La causa de esto es debido a que a la plataforma le falta un Collider.



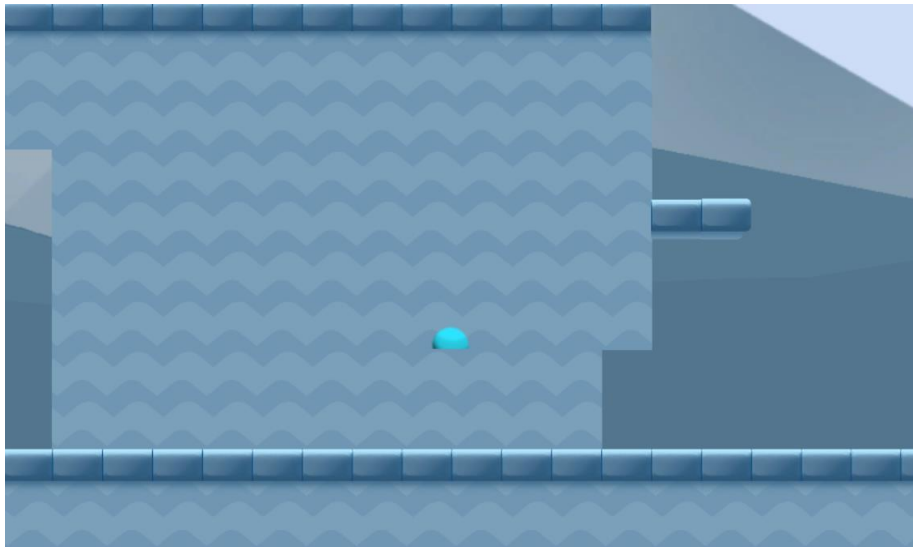
Bug 3: Cuando el jugador intenta agarrar este diamante lo traspasa en vez de agarrarlo. Esto se debe a que no tiene colisión o un tema de triggers.



Bug 4: Hay un enemigo que no tiene ni collider ni buen funcionamiento, es decir solo salta y a muy pocos frames. En este bug hay un problema de collider, de comportamiento de la IA y de frame rate.



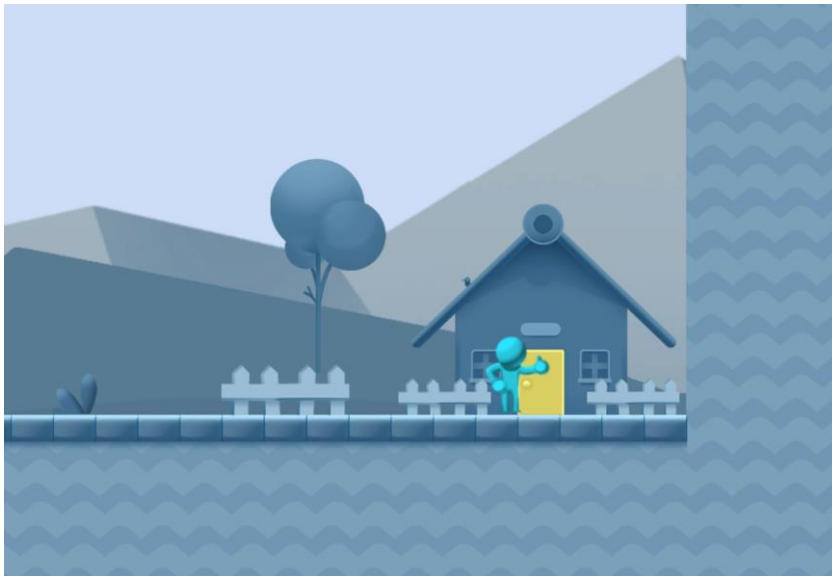
Bug 5: Si bien este puede no ser un bug y puede ser algo hecho a propósito, si fuese un bug, le estaría faltando un collider a la pared.



Bug 6: En esta plataforma si el jugador quiere volver a subir no puede ya que hay una pared invisible. Esto se debe a que hay un collider demás o mal colocado.



Bug 7: Cuando llegamos al final del juego o nivel, el juego se queda freezeado. Si bien podemos apretar pausa, después no nos podemos mover mas y no queda otra que apretar ALT+F4



Bug 8: Si apretamos pausa dos veces, cuando volvamos al juego, el jugador no puede saltar.

Le dejo el link a una carpeta de drive donde puede ver todos los videos de los bugs a detalle.

[https://drive.google.com/drive/folders/1I\\_sbnhdymwBW8vPDR-HXFoullx2lw4bv?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1I_sbnhdymwBW8vPDR-HXFoullx2lw4bv?usp=sharing)