



LENGUAJES DE PROGRAMACION



EXAMEN

EXAMEN

VISTA

Desarrolle una aplicación 2D en Unity que permita lo siguiente:

1. Jugador que al pulsar D, vaya hacia la derecha y al pulsar A hacia la izquierda. Si no se pulsa nada el jugador no se mueve.
2. Usar sprites para simular movimiento del jugador, dependiendo de la dirección hacia la que se dirija.
3. usar un fondo, elija de los recursos proporcionados
4. Objetos deben caer aleatoriamente desde arriba [en dirección del jugador], el jugador debe capturar los objetos.
5. Coloque un timer en reversa, empieza en 30, cuando llega a cero la velocidad de generación de los objetos que caen aumenta.
6. Coloque sonidos.
7. Coloque puntuación, cada vez que el jugador atrapa un objeto gana 10 puntos
8. Si el jugador pierde 5 objetos, pierde el juego.
9. Los objetos no recogidos desaparecen 5 segundos después de caer en la plataforma.
10. Coloque obstáculos en la plataforma que dificulte la movilidad del jugador

Recursos: <https://drive.google.com/drive/folders/1X7zmPweCT2LgGCom0Wu0H-K09fyNAdH8?usp=sharing>



