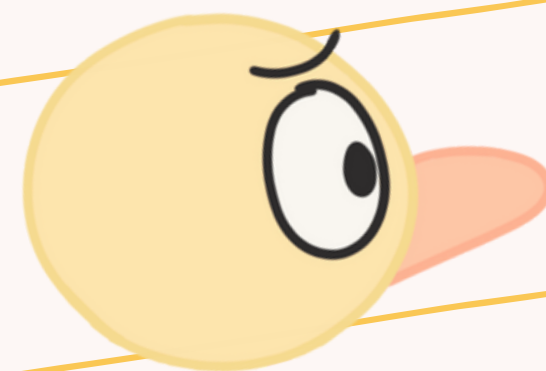


A piece of white lined paper with a torn right edge is set against a teal grid background. A piece of orange tape is stuck to the top edge. A yellow arrow points from the top left towards the title. Pink and yellow squiggly lines are on the left and right edges.

# PATO THE AWÄÄKEN



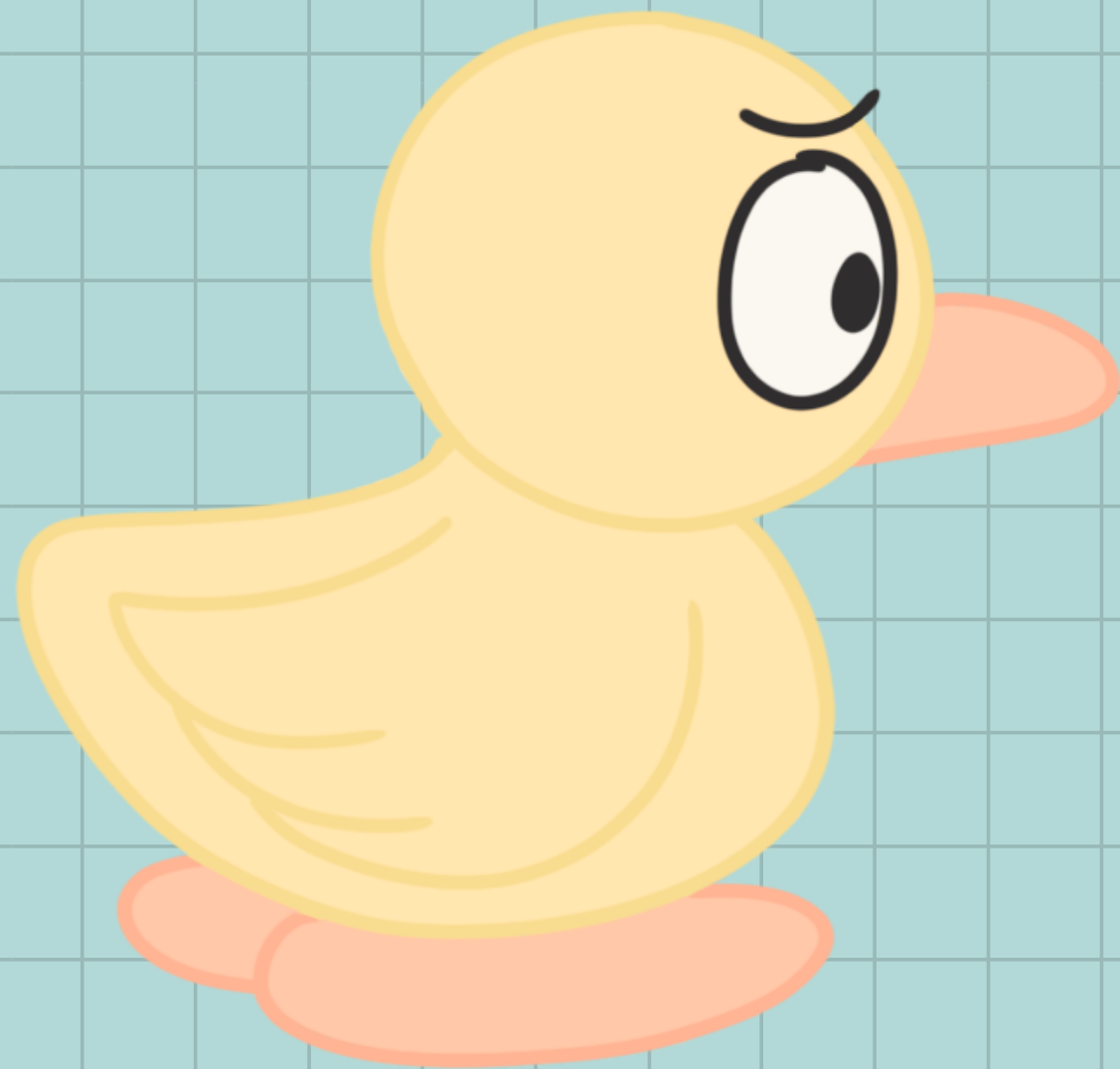
# DESARROLLO



## PROGRAMACIÓN

- Sistema de creación de mesas aleatorias.
- Escenario en movimiento.
- \*IA\* de enemigos.
- Sistema de tienda e inventario.
- Algunas animaciones.
- Interfaz dinámica

# DESARROLLO

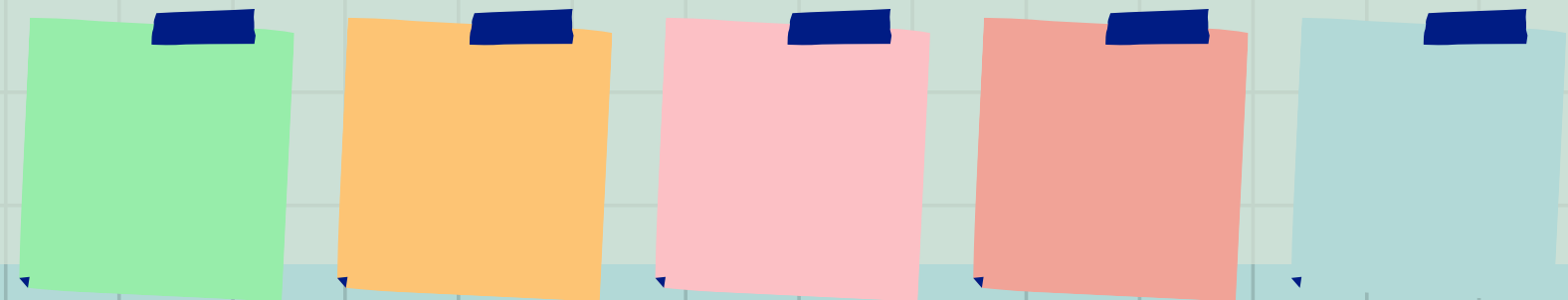


## DISEÑO GRÁFICO

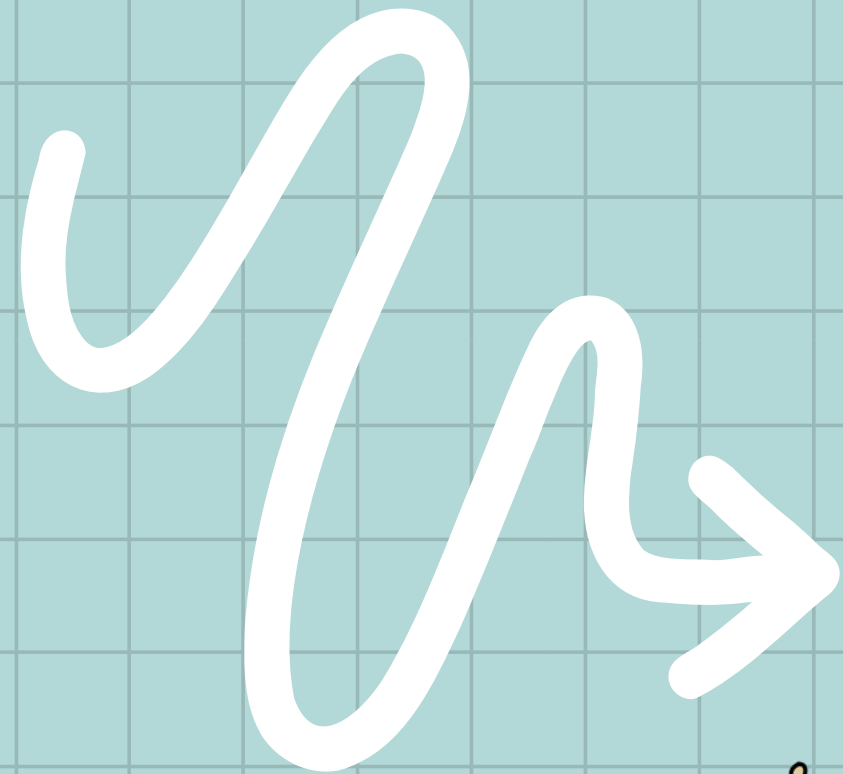
- Pato con sus animaciones.
- Coleccionables y monedas.
- Enemigos base.
- Diseño de tienda.
- Diseño de niveles(en proceso).
- Villano.


# OBJETIVOS CUMPLIDOS

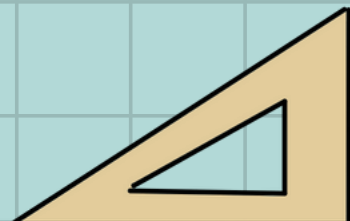
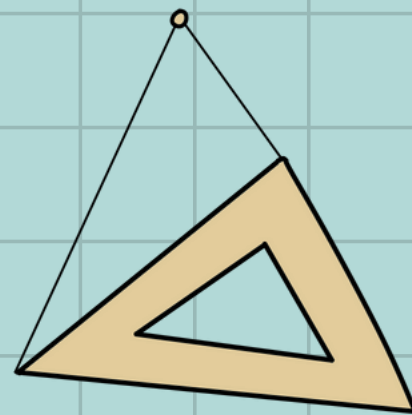
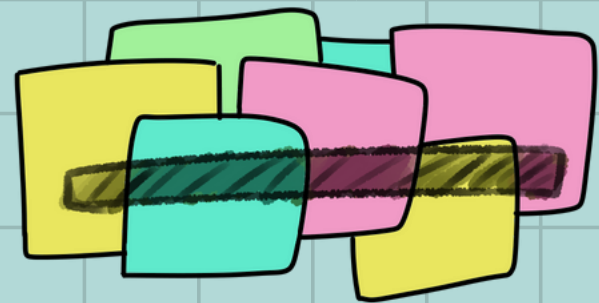
- Creación de mesas aleatorias en movimiento.
- Inventario.
- Animaciones del protagonista (el pato).
- El enemigo persigue al pato.
- Los enemigos ralentizan al jugador.
- Barra de progreso.
- Menú de pausa.
- Pantalla de inicio.



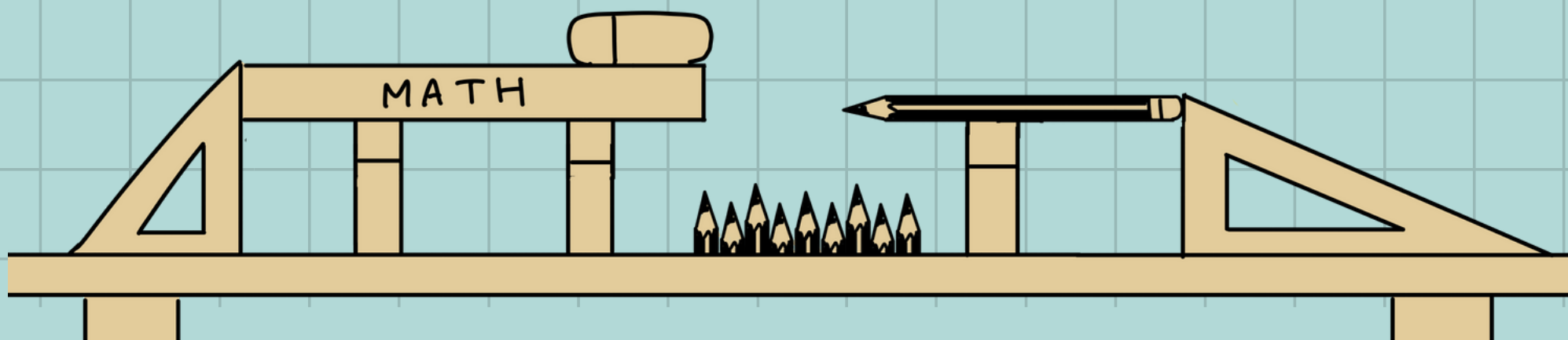
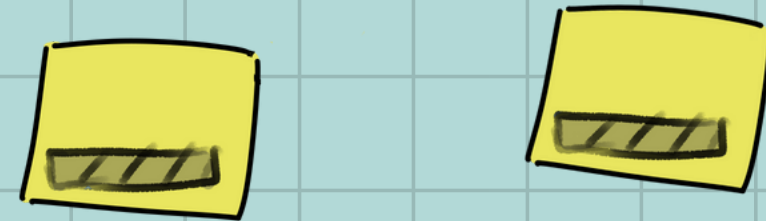
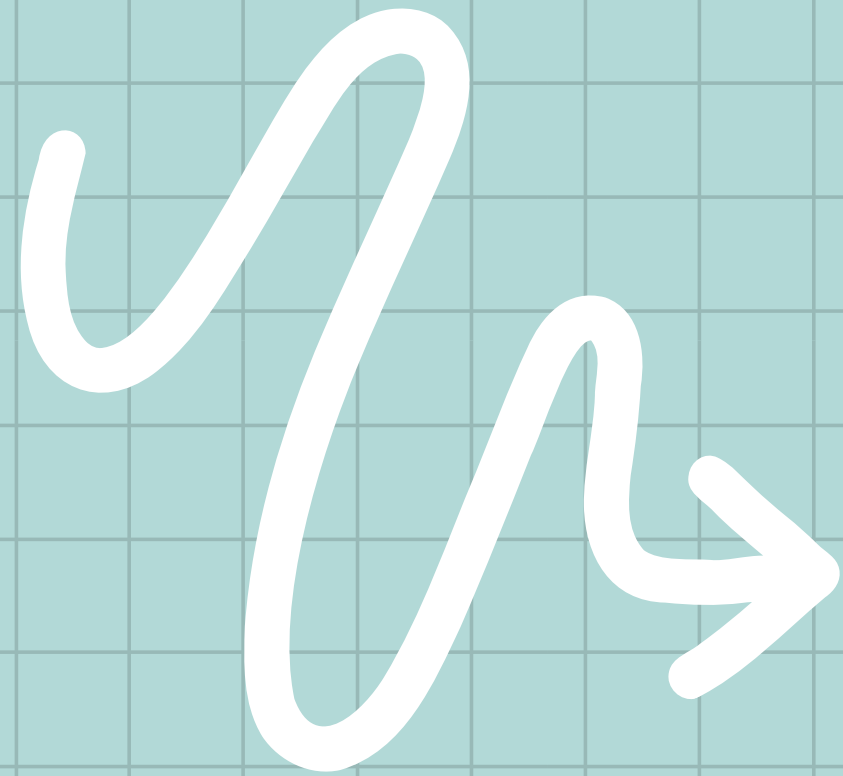
# OBJETIVOS QUE FALTAN




- 
- Enemigos.
  - Tienda.
  - Mejorar el diseño gráfico.
  - Conseguir los coleccionables y las monedas.
  - Utilizar los coleccionables y las monedas.
  - Añadir audio y música.



# OBJETIVOS PARA EL HITO 2



- 
- Tienda interactiva.
  - Los coleccionables persiguen al prota.
  - Que tenga 1 uso los coleccionables.
  - Gorros para el pato.
  - Que cada 10 niveles cambie de "mundo"
  - Mejorar el diseño gráfico.
  - Cinemática de inicio y final de nivel.
  - Enemigos.