**Ejercicio**:

Vamos a hacer un juego pequeño del Mario Kart.

Cosas que queremos meter:

* Tirar objetos (1)
* Recoger objetos de la carretera (1)
* Derrapar <-> tipo de suelo (dependiendo del terreno) (3)
* Salto controlado por el player (1)
* Turbo temporal (1)
* Si te sales del circuito vuelves a la carrera (bitmap)
* Power Up invencible/empujar
* Marcha atrás
* Modo ala-delta (planear)
* N coches entre los que elegir
* M pilotos entre los que elegir
* Multiplayer
* Rankings
* Modos de juego
* Circuitos
* Championship
* Bots
* Contenido desbloqueable (por progreso)
* Mejorar coche durante la carrera gastando monedas
* Modo eliminación por vuelta
* Cosméticos en el coche
* Ayuda/penalización a finales/primero
* Look & feel – IP
  + Invizimals
  + Dragones y humanos
  + **Naves**
  + Patrulla canina
* Cell Shading
* Simulación de los coches

Un Motor de física hace: rigid simulation, colisión detection.

* El de unity y unreal4 NVDIA PHYSICS 3.X
* En UE5 = CHAOS
* BULLET

Esto será lo mas importante del juego (y más dificil).

Sistema robusto para saber quien va en cada posición, para ver si me he salido de la carretera y no se que mas. (19:30 lo termina)

Un dibujo de un pizarrón blanco

Descripción generada automáticamente con confianza baja