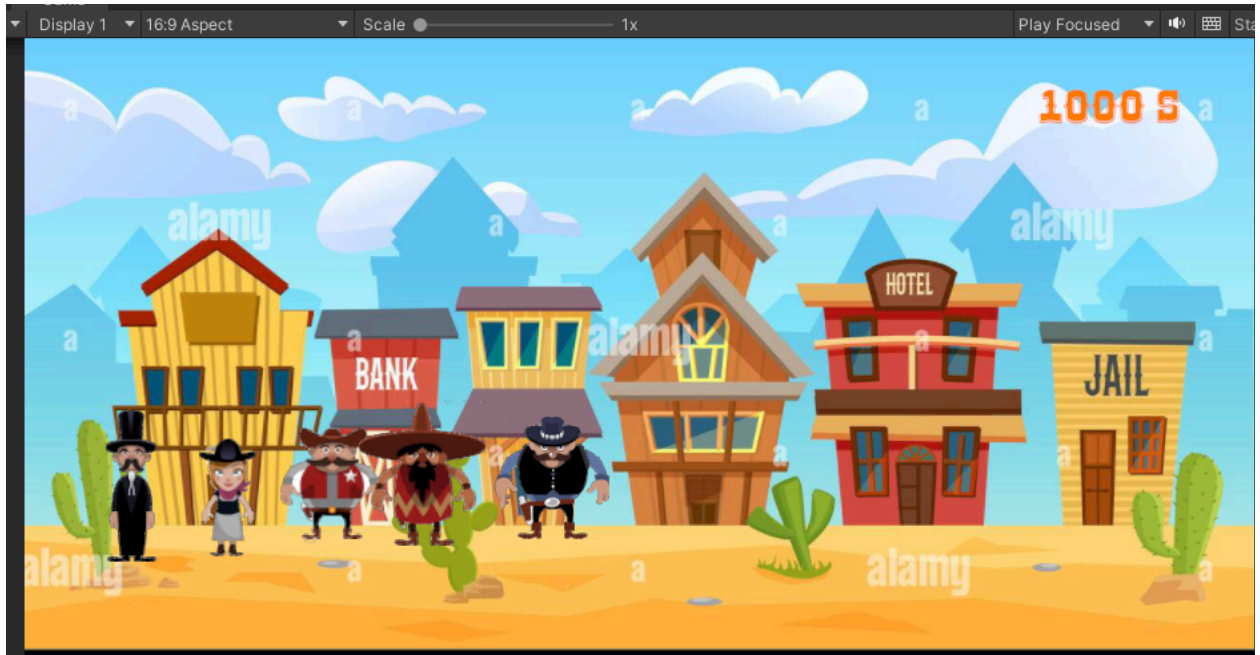


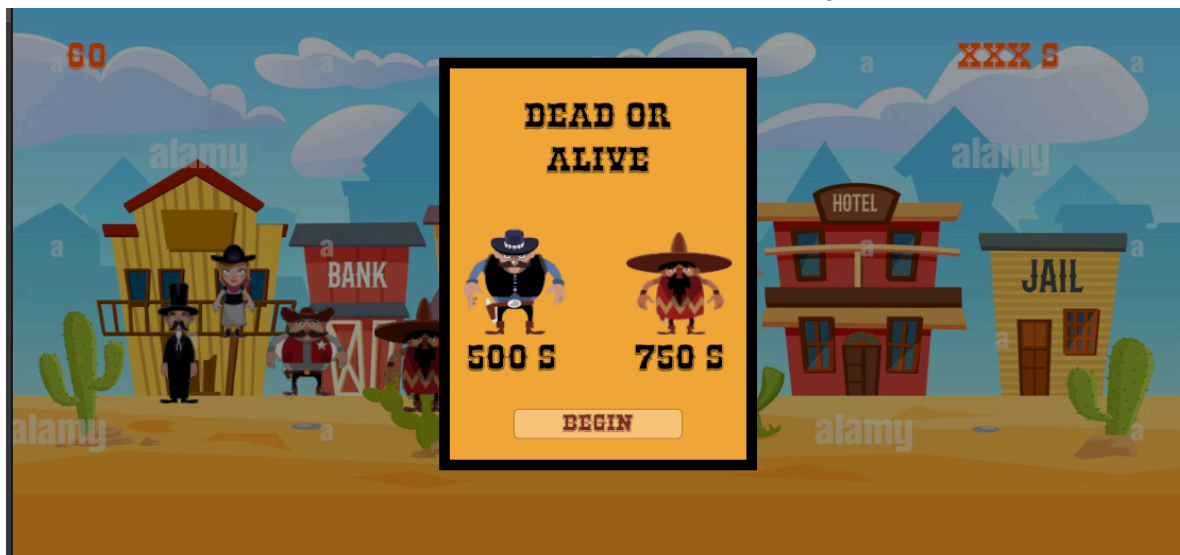
Examen de Programación de GUI



Vamos a desarrollar un juego del oeste basado todo en elementos de Interfaz. Podremos descargar los assets desde el GitHub <https://github.com/Cheomm88/Western>.

El juego se desarrolla en la escena "SampleScene".

- Para empezar la partida habrá que darle al botón de Begin de la pantalla "Start"



- La partida durará 60 segundos, en RemainingTime se verá una cuenta regresiva (hacia atrás) sólo se muestran los segundos SIN decimales.
- Al iniciar la partida no sale ningún personaje en pantalla.
- En un rango de tiempo entre 5s 10s se activará un personaje aleatorio (De los que están en targets) y se colocará en una posición aleatoria (de las que se encuentran en target positions). (Esto se repite durante los 60 segundos)

- Los targets son botones de UI.
- En caso de pasar el tiempo necesario para activar un personaje y seleccionar uno aleatorio este debe estar desactivado (comprobar `activeSelf`), sino se buscará otro que esté desactivado.

Los personajes pueden estar en la pantalla un tiempo e irse a continuación los tiempos que están en pantalla de cada personaje:

Personaje	Tiempo
BadGuy	5
BadGuy2	3
GoodGuy	4
Lady	8
Sheriff	10

Al pulsar uno de esos personajes darán recompensa o quitarán dinero en base a si son buenos o malos. Al pulsar cualquiera de estos botones se actualizará la puntuación obtenida en "RewardText".

Personaje	Recompensa
BadGuy	+500
BadGuy2	+750
GoodGuy	-50
Lady	-80
Sheriff	-100

Al finalizar la partida se mostrara una pantalla (EndScreen) con los resultados (En RewardAchieved) y un botón para reintentar.

Entrega

Crear un repositorio en GitHub público y entregar un fichero de texto con un enlace al mismo a través de EVAGD.

Webs y enlaces que se pueden usar.

Durante el examen se podrá acceder a GitHub para descargar el proyecto y crear un repositorio del examen.

Cualquier otra web o enlace que no esté en el siguiente listado está prohibido.

Array Info <https://docs.unity3d.com/es/2019.4/ScriptReference/Array.html>

Button Info <https://docs.unity3d.com/2021.3/Documentation/Manual/script-Button.html>

Random <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Random.Range.html>

ActiveSelf <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/GameObject-activeSelf.html>

SetActive <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/GameObject.SetActive.html>