

PROYECTO DE PRIMER PARCIAL

Mini Aventura

Descripción General

El estudiante desarrollará un juego 2D tipo **plataforma estilo Mario Bros**, donde un personaje debe **recorrer un nivel saltando plataformas, evitando enemigos y recolectando monedas** hasta llegar a una meta. El escenario será construido usando **Tilemaps** y el personaje contará con **animaciones de correr, saltar e idle**.

Objetivos Formativos

El proyecto evaluará la comprensión de:

Competencia	Elemento aprendido
Movimiento avanzado del jugador	Uso de Rigidbody2D, Jump, gravedad y colisiones
Animaciones	Transiciones: Idle, Run, Jump
Construcción de niveles	Tilemap, decoración y colisiones
Detección y recolección de objetos	Trigger + destrucción + actualización UI
Enemigos básicos	Movimiento patrulla o persecución
UI y feedback al jugador	Contador de monedas, vidas o puntuación

Requerimientos Obligatorios

1. Jugador

- Se mueve **horizontalmente** con A/D o ←/→
- Puede **saltar** (barra espaciadora o W)
- Tiene **animaciones**:
 - Idle
 - Run
 - Jump
- Tiene un **BoxCollider2D** y **Rigidbody2D** con gravedad activada.

2. Escenario

- Construido con **Tilemap** (suelo, plataformas, decoraciones).
- Debe incluir **al menos 3 alturas** distintas (para saltar y explorar).
- Se debe configurar **Tilemap Collider 2D** para colisiones correctas.

3. Coleccionables

- Deben ser **monedas**, bolsas de dinero, gemas, etc.
- Al tocarlas:
 - Se destruyen
 - Se suma +1 a un contador en pantalla
 - Hay feedback visual (pequeña animación o sonido opcional)

4. Enemigos

- Deben tener uno de los siguientes comportamientos:
 - **Patrullaje** entre dos puntos
 - O **Perseguir al jugador** cuando esté cerca
- Deben causar daño o reiniciar el nivel si el jugador los toca

5. Meta / Fin del Nivel

- Una bandera, puerta, cofre o zona especial
- Al tocarla → **Nivel completado**

6. UI

- Mostrar en pantalla el **contador de monedas**
- Contador de vidas o HP

Entrega

- Demostración del juego en horario de clases.

Criterios de Evaluación (100 pts)

Ítem	Puntos
Construcción del nivel (Tilemap)	15 pts
Movimiento + animaciones del jugador	20 pts
Mecánica de salto y colisiones	15 pts
Sistema de recolección y UI	15 pts
Enemigo funcional	20 pts
Meta / finalización de nivel	10 pts
Claridad y organización del proyecto	5 pts