

Práctica No 1

Catch the Stars

Fecha de emisión: Martes, 7 de octubre de 2025

Fecha de presentación: Martes, 14 de octubre de 2025

1) Objetivo

Construir un minijuego donde:

- Un **personaje 2D** (Idle/Walk) se mueve con cursores (izquierda y derecha).
- **Estrellas** caen desde la parte superior en posiciones aleatorias.
- El jugador **captura** las estrellas antes de que toquen el suelo.

2) Mecánicas requeridas

1. Jugador

- Animaciones **Idle** y **Walk** con Animator (parámetro Speed y Horizontal).
- Movimiento con flechas (y letras WD), usando Rigidbody2D.

2. Escenario

- **Tilemap** con: Ground (suelo con colisión).
- **TilemapCollider2D** para colisiones limpias.

3. Estrellas que caen

- Un **Spawner** genera estrellas cada X segundos (intervalo decreciente para aumentar la dificultad).
- Cada estrella:
 - Tiene Rigidbody2D (o caída por Translate si prefieres determinista).
 - Al **tocar el jugador** → +1 punto y se destruye.
 - Al **tocar el suelo** → -1 vida y se destruye.

4. UI mínima

- Sacar por consola el valor de los puntos

3) Entregable

Proyecto Unity 2D:

- Entregar el proyecto para revisión en horario de clases