

Práctica No 3
Mini-juego con UI en Unity

Fecha de emisión: martes, 04 de noviembre de 2025

Fecha de presentación: martes, 11 de noviembre de 2025

Objetivo de aprendizaje

Diseñar e implementar una interfaz de usuario (UI) funcional en Unity.

Entregables

Mostrar el trabajo en horario de clases.

Requisitos funcionales (mínimos)

A. Estructura de pantallas

- **Menú Principal:** título del juego, botones *Jugar, Opciones, Salir*.
- **Juego (In-Game):** HUD visible y actualizable.
- **Pausa** (tecla **P** o botón): panel con *Reanudar, Reiniciar nivel, Volver al Menú*.
- **Game Over:** muestra puntaje final y botones *Reintentar y Menú Principal*.

B. HUD (Heads-Up Display)

- Contadores con **ícono + texto** para al menos **3 recursos** (ej. Monedas, Madera, Vidas) en formato 00.
- **Barra de salud/vidas** (Image/Slider) que se actualiza en tiempo real.
- **Mensajes de feedback** (pequeños popups/toasts) al recolectar recursos o perder vida.