

Práctica No 2

Micro-plataformas 2D con Tilemap & Tile Palette

Fecha de emisión: Martes, 21 de octubre de 2025

Fecha de presentación: Martes, 28 de octubre de 2025

Objetivo de aprendizaje

- Construir niveles 2D con **Grid/Tilemap** y **Tile Palette**.
- Configurar **colisiones** usando Tilemap Collider 2D + Composite Collider 2D.
- Usar **Rule Tiles** y **Animated Tiles** para acelerar el diseño y dar vida al escenario.
- Organizar una **paleta de tiles** reutilizable y con categorías claras.

Entregables

1. **Proyecto Unity** con:
 - Escena Nivel_01.unity funcional.
 - Carpeta Art/ con tiles y paletas.
 - Carpeta Scripts/ (PlayerController, Collectible, etc.).

Requisitos funcionales (mínimos)

1. **Escena base**
 - Grid con al menos **tres Tilemaps**: Ground, Decor, Hazards (o nombres equivalentes).
 - **Sorting Layers**/Order in Layer correctos (ej.: Ground detrás de Decor).
2. **Tile Palette organizada**
 - Al menos **2 paletas**: Terreno y Decoración.
 - **Etiquetas**/subcarpetas para: suelo, bordes, esquinas, plataformas, agua/lava, vegetación.
3. **Rule Tile**
 - 1 Rule Tile para terreno que auto-coloque bordes/esquinas correctamente (autotiling).
4. **Animated Tile**
 - 1 Animated Tile (ej.: agua o lava) con animación visible en el juego.
5. **Colisiones**
 - Tilemap Collider 2D para el Tilemap de terreno.
 - Rigidbody2D en el Tilemap
6. **Jugador**
 - Sprite simple, Rigidbody2D + Capsule/Box Collider 2D.

- Movimiento y salto básicos (script propio).
- **Cámara** que siga al jugador (puedes usar Cinemachine o un script simple).

Emplea recursos distintos a los que estamos utilizando en el proyecto de la asignatura.