

Tarea#13

Guerrero Prado Issac Alexander

Fecha de entrega 20/11/2023

315569131

Avance del proyecto

El proyecto ya lleva un avance considerable ya que es capaz de crear de forma procedural laberintos con enemigos, además detecta los planos para instanciar el mapa y ya cuenta con una interfaz con los controles del jugador que le permiten atacar, defenderse y avanzar por el calabozo, la función de atacar ya es capaz de eliminar enemigos y los enemigos dañan al jugador.

El programa debe mejorarse al momento de leer la imagen ya que en ciertas posiciones lo hace bien pero en algunos momentos tarda mucho en poder detectar el patrón asignado, sin embargo, también ya funcionan las funciones para activar el constructor del nivel cuando se escanea la imagen proporcionada. De esta forma si se asignan diferentes constructores a diferentes imágenes creará mapas diferentes.



Figura 1. Prueba en Unity