

Pawtrol v1

Github: <https://github.com/lvancilloTester/MovementVer1.git>

1. **Creación de un prefab que esté instanciado más de una vez en la escena.**
 - Todos los coleccionables
 - Plataformas con funcionalidades
 - Botones
 - Enemigos
 - Assets decorativos del level
2. **Creación de un terreno donde se hayan utilizado al menos la herramienta de elevación y dos texturas distintas.**
 - La superficie del nivel con elevaciones donde hay huesitos
 - Texturas de césped, tierra y arena
3. **Un objeto con un componente Rigidbody**
 - El agua del aspersor utiliza Rigidbody y física para lanzarse
 - Columpio con Rigidbody para empujar al jugador
 - Los enemigos
 - Los huesitos que se lanzan usan Rigidbody
4. **Un personaje (o humanoide o animal) que se pueda desplazar libremente según el input del jugador.**
 - El gato, utilizando Input y Character Controller
5. **Cambio de las animaciones de ese personaje según el desplazamiento que esté realizando.**
 - El gato (Idle, Caminar, Saltar)
 - Los perros (Idle, Caminar, Ladrar)
6. **Uso de condicionales**
 - Los coleccionables revisan en OnTriggerEnter si el Collider es el jugador
 - El gato revisa si el bool isGrounded es true o false para evitar dobles saltos
 - El Script de movimiento revisa condiciones e Input para mover al jugador.
 - Otros
7. **Uso de Invoke o de corrutinas.**
 - Plataformas que desaparecen
 - Mensajes de UI al coleccionar objetos

- Los estados de los enemigos

8. Creación y destrucción de objetos.

- Aspersor que crea bolas de agua
- Huesitos se crean y se destruyen
- Bolas de agua que se destruyen al colisionar con otros objetos

9. Música de fondo, y al menos un sonido “puntual”

- Track de música
- Sonido de Botones
- Sonidos de jadeo, ladridos y pasos
- Fuentes:

<https://pixabay.com/es/music/search/musica%20detective%20espia/>

<https://pixabay.com/es/sound-effects/search/jadeo/>

10. Interfaz con al menos una imagen y un texto que cambien según las circunstancias del juego, y un botón que pause el juego.

- HUD con íconos e información que se actualizan con coleccionables, vidas, stamina y escudos.
- Botón de Pausa en el HUD. Se activa tanto haciendo “Click” en el icono de pausa como presionando la tecla “Esc”
- Pantalla de Score y GameOver

11. Carga de escenas.

- Escena de MainMenu que carga el juego con el botón Play

12. Uso de alguna función de la clase Debug.

- Hay por todos lados

13. Uso de arrays o de listas.

- Lista de Transforms para instancias de agua de aspersor
- Arrays para la lista de sonidos del enemigo

14. Uso de bucles

- FOR y FOR EACH para pintar de naranja los iconos de vida de acuerdo a la cantidad de vidas, cada vez que se modifica el valor
- CalcularDistancia() en Enemy usa WHILE

15. Uso de PlayerPrefs para persistencia de información.

- Highscore se guarda en PlayerPrefs

16. Exportación del proyecto a un ejecutable.

- YES