

Videojuegos en Red

Trabajo práctico

Fecha de Entrega: 30/09/2022

Concepto

Se deberá armar un juego simple en Unity utilizando Photon Engine. El juego deberá ser de al menos 3 jugadores, utilizando las características vistas en clase, incluyendo:

- **PunRPC**
- **Control de animaciones**
- **Photon Network**

Como consigna, además deberá:

- No iniciar el juego hasta que al menos haya **3 clientes** conectados.
- Tener una condición de **victoria y derrota**, y notificará a todos los usuarios de la misma.
- El juego debe ser **Non-Authoritative**. No podrá haber ningún desfase entre servidor y cliente.
- Sincronizar al menos **10 objetos en escena** simultáneamente y constantemente en los cuales **3** sean completamente diferentes. Ej:
 - Timer (**Seconds: float**)
 - Character (**Position: Vector3, Rotation: Quaternion**)
 - Projectiles (**Velocity: Vector3**)

Requisitos

- Puede ser individual o grupal (2 alumnos). Todos los integrantes deberán saber el código.
- La versión del proyecto debe ser la que dispone UADE.
- El proyecto debe ser comprimido en un archivo .rar, en donde contenga la carpeta del proyecto y el ejecutable (Ej: SebastianGarayTP1Redes22.rar). El ejecutable debe poder abrirse en modo ventana.

Criterios de evaluación

Se tendrán en cuenta para la aprobación de este trabajo los siguientes puntos:

- Correcta implementación de los temas a tratar.
- Complejidad basada en la cantidad de integrantes del grupo.
- Justificación para cada decisión en la estructura de los algoritmos.
- Prolijidad y legibilidad del código, así como también en la estructura del proyecto.
- Cumplimiento de las pautas de presentación (entrega a término y formato).