

Tarea PMDM02

Creación de un entorno 3D The Jungle, como introducción al desarrollo de videojuegos 3D vamos a desarrollar un entorno como el descrito en la unidad, el cual incluirá únicamente una escena donde podremos pasear por el entorno.

Dicho entorno contendrá los siguientes elementos:

Actividad 1:

Un **terreno** con al menos tres texturas aplicadas, el terreno tendrá variaciones en altura (colina, montaña, volcán...).

Actividad 2:

Incluiremos **vegetación** de forma espaciada y armónica a lo largo del terreno, incluiremos al menos dos tipos de árboles y dos de hierba.

Actividad 3:

Para mejorar la iluminación incluiremos un cielo (skybox) y luz ambiental (directional light).

Actividad 4:

Incluiremos un controlador de forma que nos podremos mover libremente por la escena para su exploración.

Actividad 5:

Inclusión de varios objetos 3D texturizados (ejemplo del cubo) a lo largo de la escena, entre 4 y 10 objetos iguales (ligeramente espaciados para que no haya que recorrer demasiado espacio).

Actividad 6:

Se mostrará en la parte superior de la pantalla un **interfaz de usuario** (UI) donde se indicará el número de objetos en el terreno.

Si el personaje se acerca a un objeto y choca con el este desaparece (le recogemos), el interfaz reflejará el cambio en el número de objetos en el terreno y al llegar a cero se mostrará un mensaje indicando que se han recogido todos los objetos y si se desea volver a jugar.

Criterios de puntuación. Total 10 puntos.

Actividad 1: 2.5 puntos

Actividad 2: 1.25 puntos

Actividad 3: 1.25 puntos

Actividad 4: 1.25 puntos

Actividad 5: 1.25 puntos

Actividad 6: 2.5punto

En la entrega se incluirá toda la carpeta del proyecto Unity3D, **Apellido1Apellido2Nombre.rar**.

Total 10 puntos.