



Ciclo: Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos

Curso: 2020/21

Módulo: Desarrollo de Entornos Interactivos Multidispositivo

PRÁCTICA Nº 5

FINALIZAR JUEGO ZAXXON

Vamos a finalizar con esta práctica el juego que comenzamos en el primer trimestre, resolviendo los nuevos asuntos ("issues") creados, así como los que estén pendientes. Novedades que hay que resolver:

1. UI: Vamos a crear una escena de inicio con botones, uno para comenzar el juego y otro para ver las mejores puntuaciones (High Score) en otra escena, así como una pantalla de Game Over que aparecerá al ser destruida la nave
2. Materiales e iluminación: daremos texturas y luces a la escena para dar mayor realismo
3. Sonido: ningún juego está completo sin añadir los sonidos y músicas
4. Sistemas de partículas: es el momento de hacer que la nave explote al chocar con una columna. Podremos crear uno propio (puntuá más), o coger un prefab de la asset store
5. Otros: opcionalmente, podremos añadir disparos, obstáculos aleatorios, etc.

IMPORTANTE: Una explicación más detallada, así como posibles comentarios de ayuda, se encuentra en el la sección de "issues" del repositorio del juego, tanto para el [Grupo A](#), como para el [Grupo B](#). Es recomendable, por no decir obligatorio, consultarlos detalladamente.

1.- Realizar commits en el proyecto "fork"

Recuerda que este proyecto lo tienes en tu cuenta de GitHub, como un "fork" del proyecto original. Sigue trabajando en ese repositorio (como en el 1er trimestre), realizando commits a medida que vayas alcanzando objetivos.

El histórico de commits, con sus títulos y descripciones, permitirán ver la evolución del proyecto a lo largo del tiempo.

Cuando tengas terminado el proyecto y no vayas a realizar ningún cambio más, realiza un **"Pull Request"** al repositorio original, para que el profesor tenga constancia. Es recomendable poner una descripción con el nombre de quién lo realiza. Copia el enlace del Pull Request para la entrega



2.- Compilar

Además del Pull Request, vamos a realizar una compilación del juego para poder ejecutarlo de forma autónoma en cualquier ordenador.

Antes de compilar el juego, es importante configurar ciertos parámetros:

- Revisar que el juego está optimizado, mediante la ventana de estadísticas y el Profiler
- Plataforma de destino (PC Windows)
- Datos del juego (Player Settings): Nombre del juego, compañía e icono
- Parámetros de resolución: que se abra en una ventana o a pantalla completa

Una vez exportado, súbelo a algun alojamiento en la nube, cuyo enlace tendrás que aportar en la entrega.

Entrega y evaluación

La fecha límite de entrega será el viernes **26 de febrero para todos los grupos**.

Para dar por finalizada la práctica, **se subirá al texto de la entrega los siguientes datos**:

1. Enlace al Pull Request realizado. Se puede encontrar en la página del repositorio original, en la pestaña de Pull Request
2. Enlace a la ubicación del juego compilado para su descarga

Este ejercicio es calificable y contará para la nota final del módulo. Se evaluará la correcta resolución de los issues planteados, y se calificará siguiendo el siguiente criterio:

- Movimientos de la nave y seguimiento de la cámara **(1,5 puntos)**
- Creación de obstáculos y desplazamiento **(1,5 puntos)**
- Colisiones **(1 punto)**
- Control del tiempo (mediante corrutinas o método "Invoke") **(0,5 puntos)**
- UI **(1,5 puntos)**
- Materiales y sistema de partículas **(1,5 puntos)**
- Sonidos **(1 punto)**
- Uso de GitHub y resultado final **(1,5 puntos)**