# Darkanoid

## Documentación

Darkanoid es un clon del Arkanoid, pero con un twist. En este juego, el mapa estará oscurecido y la pelota emitirá por momentos luces titilantes para indicarle al jugador donde debe mirar y poder trackear la misma. Adicionalmente, le añadiremos un Trail a la pelota para facilitar el seguimiento y predicción de esta.

Cada vez que se destruya un tile se emitirá un pequeño resplandor así dándole un breve pantallazo al jugador de su progreso respecto a cuantos tiles le quedan y donde están estos ubicados. Los tiles también contaran con un “punto débil” el cual, si es impactado con la pelota, emitirán un resplandor mucho más grande y duradero, dándole más información al jugador y facilitándole su tarea.

En el mapa también se encontrarán diferentes powerups para ayudar al jugador. Estos estarán representados con iconos como dianas o aros, los cuales, si impactados o atravesados darán los powerups tradicionales como multiballs, etc.

A video game screen with a circular object

Description automatically generated A video game of a circle

Description automatically generated

## Custom Managers

* Colisiones
* **Pool Manager**: Utilizaremos para gestionar objetos reutilizables en el juego, como efectos visuales, proyectiles o enemigos. En lugar de crear y destruir constantemente estos objetos, el administrador de pool los mantiene en memoria y los recicla según sea necesario, lo que ayuda a mejorar el rendimiento del juego.
* **Sound Manager**: Este administrador se encargará de reproducir y gestionar efectos de sonido y música en el juego. Puede incluir funciones para cargar sonidos, reproducirlos en diferentes puntos del juego, ajustar el volumen y gestionar la mezcla de audio.
* **Input Manager:** Un administrador de entrada personalizado puede ayudar a gestionar la entrada del jugador de manera más eficiente que el sistema de entrada predeterminado de Unity. Puede incluir funciones para mapear y personalizar controles, gestionar entradas de teclado, ratón, pantalla táctil o controles de juego, y proporcionar funciones adicionales como la detección de gestos o la suavización de la entrada.

## Assets y sonidos

* Assets:
  + Ambiente - <https://assetstore.unity.com/packages/essentials/tutorial-projects/starter-pack-synty-polygon-stylized-low-poly-3d-art-156819>
  + Pelota - <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/creatures/rpg-monster-duo-pbr-polyart-157762>
* Sonidos:
  + Explosión - <https://www.youtube.com/watch?v=cv8-ahdy7z4&ab_channel=JochiSFX>
  + Paleta hit varios - <https://www.youtube.com/watch?v=3wwlp1DnBRU&ab_channel=swissarcade>
  + Powerups - <https://youtu.be/-JqFCT_3HjQ?si=0_29VwU4y4ExL4Te&t=184>
  + BG Music - <https://www.youtube.com/watch?v=AA2G7e8niSs&list=PLPEwKpHq_H2CUb2hmglb7-dRS5X2tXmnV&index=10&ab_channel=PandaBeats-NoCopyrightMusic>
  + Powerup music - <https://www.youtube.com/watch?v=fPElbr1rS7g&list=PLPEwKpHq_H2CUb2hmglb7-dRS5X2tXmnV&index=14&ab_channel=PandaBeats-NoCopyrightMusic>