PECERA STEERING BEHAVIOR

**GENERAL**

Para este proyecto he utilizado principalmente 3 scripts y 2 prefabs.  
A parte de diferentes componentes en la escena, incluyendo la UI.  
  
A screenshot of a computer

Description automatically generated A screenshot of a video game

Description automatically generated

**FUNCIONALIDAD DE LOS PECES**Los peces por defecto están constantemente haciendo wander y comprobando si van a chocar con muros mediante raycast.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

En caso de encontrarse con otro pez reacciona en función a si es más pequeño o más grande persiguiéndolo o escapando respectivamente.

Cuando se encuentra con el player siempre escapará.  
Las detecciones son mediante triggers.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Al dejar de estar en el rango de persecución (se ha/ se le ha escapado), reiniciamos el target/ hunter, para que siga haciendo wander.

**INTERACCIÓN GAMEPLAY / UI**

Mediante la UI, se pueden añadir o quitar peces grandes y pequeños, además se puede ver un contador para saber cuántos hay de cada.

A través de las funciones del GameManager gestionamos el spawneo/despawneo de peces. Estas funciones se llaman directamente desde los botones de la UI.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

**ASPECTO VISUAL**

El juego tiene sprites para los “peces”, un bg, la “pecera” que es una TV antigua y efectos de particle system que se modifican en función a la speed de los “peces”. Speed que cambia en función a si son small, big o si están persiguiendo/siendo perseguidos.

Por ejemplo:

A computer screen with white and green text

Description automatically generated

A screen shot of a television

Description automatically generated

**EXTRA**

He ampliado una función del juego, en vez de que eviten el ratón, directamente puedes interactuar como un player dentro de la pecera, el cual puedes mover mediante los comandos típicos de movimiento WASD o flechas.

A computer screen shot of a program code

Description automatically generated

Link a GitHub