

Taller C# Nivel: pro 005

Con el fin de desarrollar los conocimientos adquiridos durante esta lección, se requiere que el estudiante realice un proyecto en Unity que cumpla con los siguientes parámetros:

- El proyecto es un juego tipo accion, donde el jugador debe destruir todos los monstruos del nivel para poder ganar.
- El jugador debe tener una cantidad mínima de vidas y un arma.
- Deben haber como mínimo 2 tipos de enemigos, máximo 4. Con el fin de aplicar los temas vistos, estos deben usar la herencia y las clases finalizadas deben estar selladas.
- Deben existir ciudadanos que hablen con el jugador y le brinden cualquier información, además de esto, el enemigo tiene la posibilidad de convertirlos en enemigos del jugador.
- Todos los NPC deben tener una inteligencia artificial
- Deben haber items que se recojan en el ambiente
- Debe haber una interfaz de usuario que le indique al jugador: Salud, estado del arma, Enemigos por cada tipo.