

Segundo Parcial

Hacer un clon del videojuego Lunar Lander:

<https://www.youtube.com/watch?v=McAhSoAEbhM>

Fecha de entrega: Miércoles 30 de Junio, 9am.

Juego Básico (4 puntos)

El juego debe tener los siguientes puntos para estar aprobado:

Nave

La nave se mueve en base al input del jugador y la gravedad como se puede observar en el video. La barra espaciadora o tecla arriba le agrega una fuerza positiva vertical a la nave. Las teclas de izquierda y derecha hacen rotar la nave.

Valores de fuerza de los propulsores, velocidad de rotación de la nave y gravedad deben poder ser editados desde el inspector de Unity (mediante un script).

El fuego de los propulsores debe ser hecho con el sistema de partículas de Unity.

Splashes

Debe haber 2 splash screen, una de la empresa y otra del juego.

Pantallas

- Menú inicial: botón de inicio del juego, créditos, salir del juego.
- In Game HUD: debe mostrar puntaje, tiempo, gasolina, altitud, velocidad horizontal y velocidad vertical. Además debe incluir un botón para acceder al menú de pausa.
- Menú de pausa: El juego debe pausar y mostrar un menú de pausa con botones de continuar o volver al menú inicial. Este menú debe mostrar los controles del juego.
- Pantalla de aterrizaje: debe haber una pantalla de aterrizaje, ya sea correcto o fallido. En esta se verá el puntaje. Esta pantalla debe tener un botón de pasar al siguiente nivel.

Niveles

La cantidad de niveles es infinita.

La topología del terreno se puede repetir pero deben haber un mínimo de 3 terrenos diferentes.

Cámara

La cámara debe zoomear al acercarse la nave al terreno como puede observarse en el video.

Seguimiento de proyecto

Se debe entregar junto con el link al repositorio del proyecto un link a un trello que contenga las tareas separadas por tarjetas donde se estipule el tiempo estimado y luego el tiempo que llevó tal tarea.

Extras

Parallax

Debe haber algunos objetos de fondo del nivel que se muevan con un efecto de parallax.

Zona de Viento

En algún nivel hay zonas de viento que influyen sobre la nave. El viento debe ser variable en algún sentido (velocidad, tiempo). Las zonas de viento deben estar representadas en pantalla de alguna forma que el jugador entiende que existen.

Sistema de Highscores

Cuando el player muere puede acceder a los highscores si su puntaje es el suficiente. Esta funcionalidad debe agregarse a la pantalla de aterrizaje.

Terreno aleatorio

Ya no hay más solo 3 terrenos sino que el terreno se genera por nivel.

UI

Todos los objetos relacionados a la UI deben comportarse igual en todas las resoluciones que correspondan con el aspect ratio de pantalla seleccionado.

Detalles importantes

Si se desarrollan sólo los puntos necesarios para aprobar el examen éstos deben estar en perfectas condiciones: código, organización de proyecto y coherencia de gameplay.

Se espera un juego profesional, sin bugs ni errores. **Pulido**.

Esto no debe entenderse como “más arte” ni “mejor arte”.

Rever devoluciones de tps en clases. Se espera que se sigan estos lineamientos vistos en clase.

Se recomienda ver otros videos de otros Lunar Lander en youtube.

Especificar referencia al arte utilizado en los créditos.

Importante!

Usar un repositorio privado y luego hacerlo público en la fecha de entrega.