

En esta práctica se tendrá que crear lo siguiente:

- 3 escenas (Menú principal, Escena 1 y Escena Final)
- Build del proyecto

### Descripción menú principal:

Contará con 2 botones

- Uno para enviar al jugador a la escena 1
- Uno para salir del juego

**Adicionalmente tiene que sonar una una música de fondo para la escena menú**

### Descripción escena 1:

Contaremos con nuestro jugador que puede ser una cápsula a modo de ejemplo, donde tendrá que poder moverse con los controles básicos. (WASD y rotación de la cámara con el mouse)

Contaremos con una UI donde tendremos la siguiente información:

- En qué escena nos encontramos
- Los objetivos a cumplir
- Número de monedas recogidas
- El nombre del creador de la escena
- Tips
- Puntero

El objetivo para poder pasar a la escena final, será el siguiente:

- Tendremos que posicionar 2 cubos de X color cada uno, encima de la plataforma que coincida con su mismo color.
  - Es necesario crear una lógica para recoger objetos y soltarlos
  - Es necesario crear una lógica para detectar si el cubo que está en la plataforma es el correcto o no.
- También tendremos que recoger 3 monedas del escenario, las cuales actualizarán la UI del juego indicando cuantas hemos conseguido

Si los 2 objetivos se han completado correctamente, aparecerá un portal que nos permitirá si colisionamos con el ir a la escena final.

**Adicionalmente tiene que sonar una una música de fondo para la escena Level\_1, puede ser la misma si la creáis desde el componente GameManager así no morirá**

### Objetos de la escena 1:

1. Cubo 1 de un color (rojo por ejemplo)
2. Cubo 2 de un color (verde por ejemplo)
3. Plataforma 1 de un color (rojo por ejemplo)
4. Plataforma 2 de un color (verde por ejemplo)
5. Portal (objeto oculto hasta cumplir condición)
6. Monedas

### Descripción de la escena 2:

Contará con 2 botones y 2 Textos

- Un texto mostrará como nombre "Total time in Game"
- El otro texto mostrará el tiempo transcurrido para superar el nivel anterior
- Un botón te enviará de nuevo a la escena del juego para repetirlo
- El otro botón cerrará el juego

Para poder mostrar el texto que indique al jugador cuánto tiempo ha transcurrido desde que inicias el Level 1, tendréis que tener en cuenta que vuestro **GameManager.cs**, que es el script que nunca se destruye, tenga una variable que se active mientras estéis jugando al Level1, tiene que ir sumando el tiempo transcurrido y al pasar a esta escena se tiene que transformar ese número en el contador.

**Tenéis un manual para ayudaros a realizar esta práctica.**