

Talia's Space Cleanup

Manual del Programador

Ruth Torres Gallego (rutorresg@alumnos.unex.es)

Curso 2024 -2025



Índice

1. Propósito.....	3
2. Licencia.....	3
3. Escenas.....	4
4. Prefabs.....	4
5. Scripts.....	4
6. Bibliografía.....	5

1. Propósito

El propósito de este proyecto es concientizar e informar sobre la basura espacial y todos los problemas que conlleva. Para ello, se ha desarrollado un juego 2D en el motor de videojuegos **Unity**.

El objetivo principal del juego es recolectar la mayor cantidad posible de basura espacial para mantener el espacio limpio y seguro. Cada vez que recojas un resto de basura, aparecerá un mensaje informativo que te proporcionará datos interesantes sobre la basura recogida.

2. Licencia

El proyecto usa una licencia MIT, tal y como se indica en el propio [repositorio del proyecto](#).

MIT License

Copyright (c) 2024 Ruth Torres Gallego

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

3. Escenas

El proyecto contiene dos escenas:

- **MainMenu**: escena que contiene el menú principal del juego. Tiene dos botones: uno llamado “*Play*” que redirige a la escena “*Game*”, y otro llamado “*Exit*”, que cierra el juego.
- **Game**: escena que contiene el juego en sí.

4. Prefabs

Cada modelo de basura espacial tiene su propio *prefab*. Esto es así ya que es necesario ligar cada *prefab* a un diálogo de información concreto. Durante la ejecución del juego, existe un array con todos los *prefab* en el GameObject **DebrisManager** y los va generando aleatoriamente.

5. Scripts

- **Boundaries**: script para evitar que el jugador se salga de la cámara.
- **DestroyOffScreen**: script para destruir los *prefabs* de basura que se generan una vez salgan de la cámara.
- **MenuEvents**: script que maneja los botones de “*Play*” y “*Exit*” en el menú principal.
- **PlayerController**: script que controla el movimiento del jugador.
- **ScrollBackground**: script que permite que el fondo se mueva en bucle.
- **SpaceDebrisManager**: script que maneja la generación de los *prefabs* de la basura.
- **SpaceDebrisCounter**: script del contador de basura.
- **Scripts de los mensajes**: cada *prefab* está asociado a un mensaje informativo, por lo que cada *prefab* necesita su propio script.
 - Satellite2Capture
 - Satellite3Capture
 - Satellite4Capture
 - Cohete2Capture
 - Cohete3Capture
 - RestoCapture
 - Resto2Capture
 - Resto3Capture

6. Bibliografía

- [Herramienta para crear animaciones propias](#)
- [Imagen del fondo del juego](#)
- [Movimiento fondo](#)
- [Importar personaje con animación a Unity:](#)
- [Añadir movimiento personaje](#)
- [Evitar que el jugador se salga del mapa](#)
- Crear un menú principal: [enlace1](#), [enlace2](#)
- Para [generar las cajas con mensajes](#)
- [Información Basura Espacial](#)
- [Música del juego](#)
- [Efecto de sonido cuando aparece un cuadro con texto](#)
- [Efecto de sonido botón Play](#)