**Unity: una prueba para el tutor**

1. Haz [click en el enlace](https://forms.gle/qya4RBQG4oh9Pz9cA) para completar la prueba
2. **Trabajo práctico:**

Imagina que el alumno te ha enviado un proyecto con errores; tu tarea es corregirlos. Si falta algo en el código, tienes que añadirlo.

Tiempo de realización recomendado: 1 hora.

[**Puede descargar el archivo del proyecto haciendo clic en este enlace**](https://drive.google.com/file/d/1GBrZRlSls-ODGxmQBLkFlokI97O2Ig5D/view?usp=sharing)

**El proyecto debe garantizar que:**

1. Puedes mover al personaje
2. Puedes controlar la cámara;
3. Al pulsar el botón izquierdo del ratón se lanza el proyectil
4. Al colisionar con el alienígena, el proyectil se destruye, destruyendo también al alienígena
5. Puedes eliminar a los tres enemigos

**Completa la tarea haciendo lo siguiente:**

1. Encontrar todos los errores y enumerarlos en un archivo independiente;
2. Corrige los errores;
3. Añadir el código que falta.

**La solución debe contener:**

* Un archivo con la lista de todos los errores
* Un archivo con el proyecto **compilado para Windows;**
* La carpeta Assets del proyecto arreglado.

[**Introduzca sus respuestas al trabajo práctico en el mismo formulario**](https://forms.gle/qya4RBQG4oh9Pz9cA)

**Listado de errores:**

1. no es necesario El gameObject player no poseé el componente rigibody y también collidier.
2. En el script PlayerController la variable Gameover no ha sido assignada.
3. En el script PlayerController el valor inicial de variable health es cero.
4. Los gameObjects enemy(1) y enemy(2) no tiene el tag de enemy
5. los enemy no poseen los componente de colliders
6. En el script de Playerlook las variables de players y player arms no se les han sido asignadas.