

Desarrollo de Videojuegos

Actividad 3 de Programación

Entregar a más tardar: Jueves 8/Septiembre, 2pm



Dr. Moisés Alencastre Miranda

malencastre@itesm.mx



Actividad 3 de Programación

- En equipos de 2 o 3 personas. Subir el ZIP del proyecto al Blackboard. Programar en Unity con C# (basados en ejemplos vistos en clase, no debe haber 2 videojuegos programados iguales ni verse iguales).
 - Un videojuego tipo Asteroids modificado con todos los siguientes puntos:
 - Que en vez de que haya asteroides moviéndose aleatoriamente, va a haber de 5 a 8 asteroides moviéndose de forma horizontal y de 10 a 13 asteroides de forma vertical. Debe haber al menos 3 tipos diferentes de imágenes de asteroides. Que se muevan tanto de ida como de vuelta a lo largo de toda la pantalla (**30 puntos: 10 puntos imágenes correspondientes, 20 puntos programación y funcionamiento**).
 - La nave no disparará. Puede ser extra el manejo del tiempo o más asteroides en diagonal o una 2a nave a controlar con otras teclas (**hasta 10 puntos**)

Actividad 3 de Programación

- Deben tener una imagen de su nave con transparencia y que tenga su collider correctamente en la forma de la nave (**5 puntos**).
- Deberán poder mover la nave en cualquier dirección (horizontal o vertical o en diagonal) poco a poco con teclas (**20 puntos**).
- Deben de tener el manejo y detección de colisiones entre la nave y los asteroides de forma correcta y llevar el conteo en una variable de cuántas veces choca (no detectar 2 veces el mismo asteroide) (**20 puntos**).
- Desplegar en la interfaz la cantidad de veces que ha chocado. Cuando llegue a 20 debe marcar con un mensaje que ya perdió (**15 puntos**).
- No olvidar documentar e indentar el código. Incluir nombres y matrículas, documentar (comentarios) para qué sirve cada clase, función, cada variable global y cada estructura de control (if, switch, for, etc) (**10 puntos: 5c/u**).