

Práctica para realizar por los alumnos en la segunda evaluación.

Se va a trabajar sobre todos los conceptos de la primera evaluación orientados a la creación de un juego 3D.

Para la creación de las GUI's se tendrá en cuenta:

- Trabajar sobre los tres tipos de Canvas vistos en la primera evaluación.
- Utilizar el paquete MeshPro en todas sus formas (Text, Input, Button y DropDown).
- Todos los componentes deben de estar correctamente anclados para que respondan bien a los diferentes cambios de resolución.
- Se debe trabajar sobre SQLite.
- GameObject y scripts bien ordenados en las carpetas del proyecto y con nombres que sigan las reglas de la UT2.

Y para la creación de las diferentes escenas:

- Las escenas del enunciado son orientativas, pudiendo ser mejoradas por el alumno.
- Los Asset serán proporcionados por el profesor, pero el alumno se puede sentir libre de utilizar cualquier otro Asset del Asset Store de Unity.

Primera Parte:

Se pide:

Crear tres escenas:

- La primera escena es la de autenticación, en la que se mostrará un campo para introducir el usuario y otro para la contraseña.
 - Utilizar el mismo tipo de fuente que vais a utilizar en todo el proyecto.
 - En el "Input Field – TextMeshPro" de la password, se debe configurar para que sea de tipo "Password".
 - Si el usuario existe, se dará paso a la **tercera escena** que es el nivel 1 del juego.

- Si, por el contrario, el usuario no existe, se pasará a una **segunda escena** en la que pediremos los campos necesarios para que el usuario se pueda registrar:
 - Usuario.
 - Password.
 - Edad.
- La tercera escena es la correspondiente al nivel 1 del juego en la que:
 - Se utilizará el Asset “Starter Asset”. De este Asset de pruebas que nos proporciona gratuitamente Unity, vamos a utilizar el prefab del jugador en tercera persona que se encuentra en:
 - StarterAssets/ThirdPersonController/Prefabs/PlayerArmature.
 - Se utilizará el Asset “RPG Pack” para insertar los Prefabs de las monedas, cajas, botellas necesarias para el desarrollo del juego.
 - Se utilizará el Asset “Arkham Interactive” para añadir un Skyline.
 - En esta primera parte de la práctica, el juego debe mostrar una GUI, como la que se muestra en la imagen.



- Cuando el jugador se acerca a un objeto y antes de entrar en contacto, se debe de visualizar su valor.
 - La información del valor del objeto debe de estar siempre visible para la cámara (transform.LookAt()).
- Una vez que el jugador entra en contacto con el objeto, se le añadirá esa puntuación al marcador de la Interface (valor en el centro del Canvas de color azul).

- Cuando el jugador entra en contacto con un objeto de la escena y subimos al marcador global su puntuación, el objeto debe desaparecer de la escena.
- Cuando el jugador ha recogido todos los objetos, se debe de guardar en una tabla de Sqlite el total de la puntuación, el tiempo tardado en recoger todos los objetos y la fecha.