

Para aprobar el examen la aplicación debe de funcionar en su totalidad.

Se le pide al alumno que cargue el paquete de Unity que acompaña a este enunciado en el aula virtual.

Este paquete dispone de una escena denominada Nivel 1. Dentro de la escena se encuentra:

- Jugador en primera persona.
- Superficie con un muro para que no caiga el jugador al vacío.
- Objetos que el jugador debe de coger cuando entre en contacto con ellos.

El proyecto dispone también del tipo de fuente “Tasty Donuts”, que se debe de utilizar para crear la interface de usuario.

Por último, dentro de la carpeta sonido, se dispone de dos sonidos:

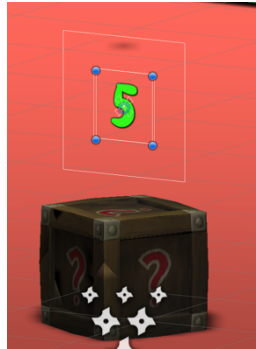
- General: Estará sonando en toda la ejecución.
- Evento: Sonará en el momento de coger uno de los artículos que se encuentran en la escena.

Se pide:

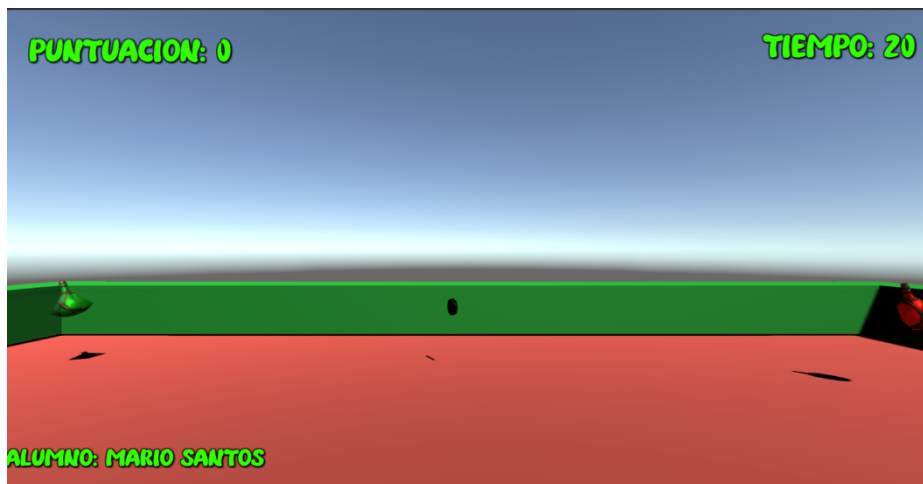
- Hacer que el jugador no pueda atravesar ni el suelo ni las paredes.
- Puntuando los objetos de la escena de la siguiente forma:
 - Moneda: 2 puntos.
 - Botellas: 3 puntos.
 - Caja: 5 puntos.

Se pide crear unos paneles de texto que indiquen su puntuación. Estos paneles deben cumplir:

- Estar situados en la parte superior del objeto.
- Indicar los puntos que se obtienen de cada objeto.
- Mirar en todo momento al jugador.
- Utilizar la fuente de texto “Tasty Donuts”.



- Crear un Canvas, que esté siempre visible para el jugador y que contendrá:
 - Puntuación del jugador, es decir, los objetos que ha ido recogiendo. Esquina superior izquierda.
 - Tiempo de juego, es decir, el tiempo que lleva el juego en ejecución. Esquina superior derecha.
 - En la esquina inferior izquierda aparecerá el nombre del alumno.
 - El Canvas se debe de adaptar a la resolución de la pantalla.



- Funcionamiento del juego: Cuando el jugador entra en contacto con un objeto de la escena, el objeto desaparecerá y subirá al marcador su valor en puntos. En la información del tiempo, se debe de ir incrementando por segundos a medida que el juego está en ejecución. Cuando el jugador a recogido todas las piezas, se debe de **cargar una nueva escena**, en la

que se nos mostrará un Panel centrado en la pantalla que ponga “Game Over”.