

martes, 13 de junio de 2023

El alumno puede utilizar internet para conectarse al aula virtual o para acceder a la ayuda de Unity.

No se podrá hacer uso de ningún material que no haya autorizado el profesor previamente.

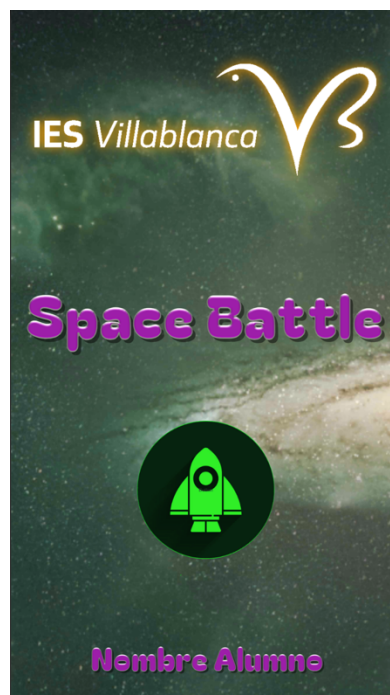
Para la realización del examen el alumno debe hacer uso del paquete que acompaña a este enunciado.

Una vez terminado el examen, se subirá el fichero .unitypackage a la entrega del aula virtual.

El examen consta de 4 escenas:



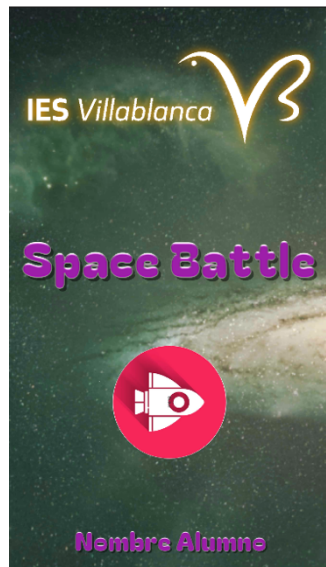
Primera Escena:
2 puntos



martes, 13 de junio de 2023

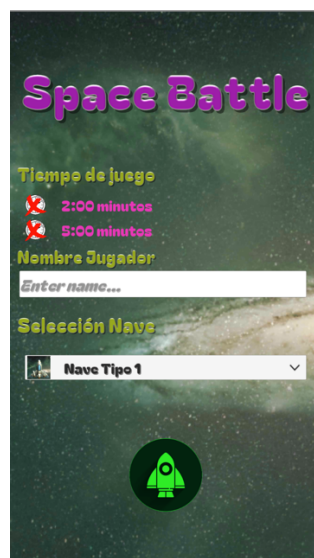
Presentación del juego. Se pide:

- Canvas ajustado para plataforma de Android con una resolución de 1920x1080.
- Los componentes del Canvas deben de estar bien anclados para que respondan al cambio de resolución.
- Utilizar las texturas que se pasan con el examen.
- Utilizar todas las herramientas de "TextMeshPro".
- Utilizar la fuente "Bagel Fat One".
- Cuando se pulsa encima del botón, debe de hacer un efecto de cambio de color a rojo y rotación hacia la derecha, como se muestra en la imagen.



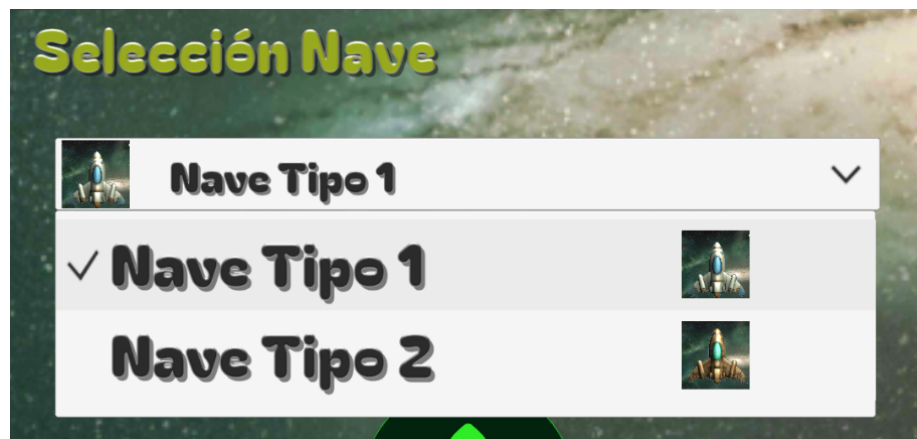
- En la parte inferior aparecerá el nombre del alumno.

Segunda Escena:
3 puntos



Esta escena es de configuración, debe cumplir los siguientes puntos:

- Canvas ajustado para plataforma de Android con una resolución de 1920x1080.
- Los componentes del Canvas deben de estar bien anclados para que respondan al cambio de resolución.
- Utilizar las texturas que se pasan con el examen.
- Utilizar todas las herramientas de "TextMeshPro".
- Utilizar la fuente "Bagel Fat One".
- Se debe de dar la opción al jugador de seleccionar el tiempo de partida, únicamente puede estar activo una de las dos opciones.
- Se debe de pedir el nombre del jugador.
- Se debe de poder seleccionar entre dos tipos de nave:



- Configurar el DropDown para que acepte el tipo de fuente, que añada las imágenes y que se ajuste al tamaño que muestra la imagen.
- El botón de esta escena debe funcionar exactamente igual que el botón de la escena 1.

martes, 13 de junio de 2023

Tercera Escena:
4puntos

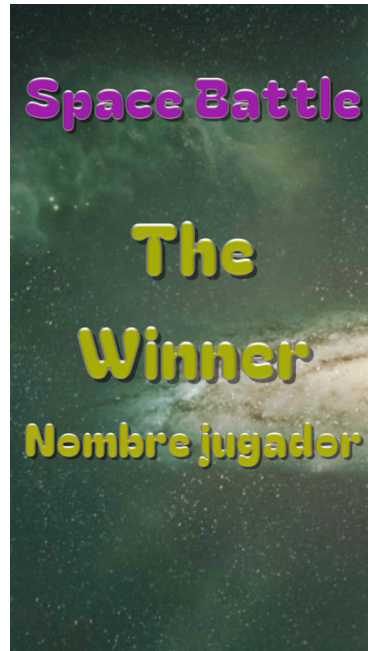


- Todo lo relacionado con el Canvas debe de cumplir los mismos puntos que en las escenas anteriores.
- Debe aparecer una cuenta atrás desde el tiempo que ha seleccionado el jugador hasta cero.
- Cuando se destruyan los enemigos, se debe de incrementar en 1 los puntos.
- Si el enemigo nos dispara y nos acierta, debe de ir descendiendo la vida que tiene un valor máximo de 10 y un valor mínimo 1.
- Los enemigos se instancian en el eje X en la parte superior de la pantalla y debe de ser de una forma aleatoria.
- El jugador se mueve de derecha a izquierda, dentro de los márgenes de la pantalla de juego.
- Cuando pulsas el espacio, el jugador dispara.
- El enemigo dispara cada segundo.
- Si pulsamos la tecla "P", el juego se pausa y si volvemos a pulsar la tecla "P", el juego se reanuda.

martes, 13 de junio de 2023

Quinta y última escena:

1 punto



- Esta escena debe de cumplir todo lo dicho en cuanto al Canvas en las escenas anteriores.
- Debe aparecer el nombre del jugador.