**Requerimientos del demo.**

El objetivo del siguiente test es generar un demo jugable que cumpla los siguientes criterios, debe ser realzado en Unity 3D versión 5 en adelante.

1. Tienes un personaje que sigue un camino, recoge ítems, esquiva enemigos.
2. El personaje: tiene una cantidad de vida inicial que al volverse 0 muere y el juego termina.
3. La cámara debe seguir al personaje.
4. Los enemigos: estos deben tener una cantidad de daño que afectan a la vitalidad del jugador.
5. El nivel tiene que demorar al menos 30 segundos (si el tiempo se agota el juego termina)
6. El demo puede ser 2D o 3D.
7. Puedes utilizar cualquier input.
8. Por cada ítem recogido dentro del juego generara una puntuación la que estará. representada mientras estás en el nivel y al finalizar.
9. Los parámetros del juego deben poder ser modificables en el inspector de Unity y desde un sitio web.
   1. Velocidad del personaje.
   2. Tiempo de duración del nivel.
   3. Puntos por ítem.
   4. Vitalidad.
   5. Daño de enemigos.
10. El juego debe estar conectado a una Base de Datos permitiéndome realizar creación y autenticación de usuario.
11. Crear un sitio web que tendrá un apartado para la administración de las variables del juego que fueron indicadas anteriormente.

(https://docs.unity3d.com/ScriptReference/WWWForm.html)

**Consideraciones**

1. Se valora el conocimiento de programación orientada a objetos
2. Limpieza y legibilidad del código
3. Capacidad de documentación
4. Organización de elementos y carpetas
5. Creatividad
6. Unity :C#

**Entrega**

1. El proyecto debe ser enviado por Github o algún repositorio.
2. Debe contener todo el código fuente
3. Una compilación para PC
4. Notas de requerimientos solicitados y cualquier requerimiento adicional incluido

**Valoración extra**

1. Uso de sonidos
2. Uso de efectos visuales
3. Integración de arte
4. Mecánica extra
   1. Habilidad de volver en el tiempo
      1. Funcionalidad: Mediante a un input el personaje podrá retroceder al menos 1 segundo en sus pasos.