**Paradigmas de Programación  
Parcial 2 – Trabajo Práctico Grupal (3 personas)**

**Fecha de entrega**: 21/06/2022.

**Tipo de entrega**: Repositorio GIT.

Continuar el juego del Parcial 1 en C#.Net (utilizando el engine provisto) que agregue:

**1.** Al menos un caso de **herencia**.

**2.** Un **Factory** (por ejemplo, de enemigos, armas, ítems, etc).

**3.** Crear y usar dos eventos en situaciones que lo ameriten (ejemplos: pérdida de vida, muerte de enemigos, etc).

**4.** Implementación de un **Pool GENÉRICO** (que use generics para que el pool pueda crear cualquier tipo de objeto pooleable). Debe ser usado en algunas de las clases y explicarlo oralmente.

**5.** Un componente **Transform** que tenga las propiedades de Posición, Rotación y Escala. Cada propiedad debe ser de tipo Vector2. Utilizarlo en las clases que se dibujan.

**6.** Un componente **Renderer**, que tenga las propiedades de la textura que se dibuja, junto a su tamaño base y la función de dibujar. Recibe un Transform para saber cómo dibujarse.

**7.** Implementar al menos tres **interfaces** diferentes que tengan sentido en el juego.

**8.** Escribir **funciones de Test** utilizando el tipo de proyecto “Unit Test (Prueba Unitaria)” incorporados en Visual Studio.

**IMPORTANTE**: Se tendrán en cuenta los conceptos de SOLID y STUPID para la corrección. A su vez, todos los puntos serán evaluados de forma oral para comprobar que el alumno ha entendido los temas y no se ha copiado el código.