**Creacion del proyecto CITEC**

1. Preparar el proyecto

* El proyecto será tipo 2D
* Se añadirán los assets y se crear carpeta animations y prefabs
* Ajustar el size de la cámara a 4
* En game agregar una relación de aspecto 10:16
* Añadir la ventana de animación (window animation)
* Grid 1 y 2 Default
* En la Spritesheet sprite mode: multiple Sprite editor: auto slice pixels per unit 40

2. Crear canvas de menú dentro de la cámara size 900 : 1600 scale 0.005 : 0.005 Dynamic pixels 20

* Raw image(stars) size 1150 : 2000
* Raw image(grid) size 1150 : 2000
* Text (name of the game) size 160 : 30 scale 7: 7 font 38
* Button (press start) size 800 : 150 (Text) scale 5: 5 font 38

3. Crear animaciones de menú

* Menu
* Transition
* Restart

4. Crear canvas de juego (Game Canvas)

* Raw image(stars) size 1150 : 2000
* Image size 350 : 100 (glass panel)
* Text (Score) size 160 : 30 scale 5 : 5 font 14 (for score)
* Text (HighScore) size 160 : 30 scale 5 : 5 font 14 (for highscore)

5. Crear animaciones de juego

* GameIntro
* GameScore

5. Añadir GameController

6. Añadir MenuController

7. Añadir evento de entrada y salida a la animación transition y restart de menú

8. Crear al jugador

* Crear un objeto vacio al cual llamaremos player
* dentro de ese objeto arrastrar una imagen o crear un nuevo Sprite dentro del player
* añadir imagen de nave
* añadir poligon collider al objeto player (no al Sprite)
* Crear animaciones (Idle, Damage, Dead) en el Sprite

9. Crear el bullet para el player

* Crear un nuevo Sprite
* Añadirle la imagen de la bala
* (puede o no tener animación)
* Añadirle un circle collider
* Añadirle un RigidBody2D de tipo Dynamic gravity -1
* Darle tag de PlayerBullet
* Añadirlo a una carpeta llamado prefabs

10. Crear el PlayerController y el BulletController

11. Crear el bullet para enemigos

* Arrastrar el prefab a escena
* Cambiar la imagen
* (si existe animación cambiarla)
* Darle tag de EnemyBullet
* Añadirlo a una carpeta llamado prefabs

12. Crear el enemigo

* Crear un objeto vacio al cual llamar (enemy ship)
* Crear un Sprite dentro de ese objeto y colocar la imagen de la nave
* Hacer la animación de (Idle y Damage) para el sprite
* Añadir poligon collider al enemy ship (no al Sprite)

13. Crear los destroyers

* Crear objeto vacio
* Añadir un Box Collider
* Situarlo abajo
* Darle tag Destroyer
* Crear una copia del mismo arriba

14. Crear el Enemy Ship Behaviour

15. Añadir el enemy al prefab, crear un objeto, meter cuatro naves y añadirlo como prefab llamado round

16. Crear el Enemy Generator

* Crear un objeto vacio
* Crear el script EnemyGeneratorBehauviour
* Añadirlo como prefab

17.Añadir enemigos al juego

* Pasar al generator el round
* Pasar al game controller nuestro generator

18. En caso de haber tiempo se creará otro tipo de enemigo

19. En caso de haber aún más tiempo se creará un fondo bonito para pc y web

20. Exportar a diferentes plataformas

//Todos los colliders fueron triggers a excepción de la nave enemiga, en los spriteRenderers hay que considerar el order de los elementos para su dibujado