

# DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS: RETO 0

## GAME DESIGN DOCUMENT

---

### SOLAR SYSTEM

El objetivo de este proyecto es crear una réplica 3d del sistema solar utilizando Unity.

Los cuerpos estarán representados por esferas con texturas que corresponderán al sol y a cada uno de los planetas. Los planetas (Mercurio, Venus, La tierra, Marte, Jupiter, Saturno, Urano y Neptuno) orbitarán alrededor del sol, y estos a su vez tendrán sus satélites más importantes rotando alrededor de ellos (La luna, los cuatros satelites galileanos, anillos, titán). De fondo estará el espacio vacio. El jugador observará la escena con una camara a la suficiente distancia para poder apreciar el movimiento de todos los planetas. Para facilitar la visualización, los planetas y sus distancias no estarán representados a escala real.

Para completar este proyecto, voy a utilizar:

- GitHub
- La asset store de Unity
- GameObjects esféricos
- Las jerarquías de objetos
- Scripts de C#
- La funcion Rotate de transform

Este puede ser un esquema del sistema solar que voy a hacer:

