**Documentación del proyecto - Remake de Pac-Man en Unity**

**Descripción general del proyecto**

El objetivo de este proyecto es crear un Remake del videojuego clásico de Pac-Man utilizando el motor de juego Unity. El juego será desarrollado en 3D, pero utilizando una perspectiva de cámara fija en 2D similar al juego original. El jugador controlará a Pac-Man, que tendrá que moverse por un laberinto recolectando píldoras y evitando a los fantasmas. El juego tendrá varias modificaciones para hacerlo más divertido y desafiante que el juego original.

**Objetivos del proyecto**

Los objetivos principales de este proyecto son:

* Crear un Remake del juego de Pac-Man en Unity.
* Desarrollar una jugabilidad similar al juego original, pero con algunas modificaciones para hacerlo más divertido y desafiante.
* Utilizar los gráficos y sonidos similares al juego original para crear una experiencia de juego auténtica.
* Implementar el juego en un motor de juego moderno como Unity.

**Plan de trabajo**

El plan de trabajo se dividirá en las siguientes etapas:

1. Investigación y recopilación de recursos: En esta etapa se investigará el juego original de Pac-Man y se recopilarán los recursos necesarios para la creación del juego, como gráficos y sonidos.
2. Diseño del juego: Se diseñará la mecánica del juego y se planificarán las modificaciones que se le harán al juego original.
3. Creación del laberinto y los personajes: Se construirá el laberinto y se crearán los personajes del juego, tanto Pac-Man como los fantasmas. Se implementarán las animaciones y sonidos necesarios para cada personaje.
4. Implementación de la inteligencia artificial: Se programará la inteligencia artificial de los fantasmas para que persigan a Pac-Man, eviten obstáculos y se muevan de manera inteligente por el laberinto.
5. Implementación de la lógica del juego: Se programará la lógica del juego, incluyendo la detección de colisiones, la recolección de píldoras y la victoria o derrota del jugador.
6. Añadir modificaciones al juego: Se implementarán las modificaciones que se hayan planificado para hacer el juego más divertido y desafiante.
7. Pruebas y correcciones: Se probará el juego y se corregirán los errores y problemas que se encuentren.