Una compañía recicladora quiere enseñar a reciclar con un mini juego de tirar basura hacia unos contenedores de basura con los nuevos colores de clasificación de desechos. La idea es tirar esa basura en los contenedores correctos.

La historia es que eres un estudiante de 2do grado que invento una máquina que dispara todo tipo de basura para limpiar su escuela que está llena de basura, y los estudiantes de todo el colegio recogen la basura de cada lugar mientras la recolectan en la máquina. Mientras el niño genio dispara cada desecho en los contenedores correctos.

Mecánicas:

Apuntar con una perilla hacia los contenedores, disparar con botón1, y recargar con botón2 (los intervalos de recarga son necesarios cada 10 disparos)

Prototipo:

Una compañía recicladora quiere enseñar a reciclar con un mini juego de tirar bolas de papel hacia un contenedor que se desplaza por el espacio.

La historia es que eres un estudiante de 2do grado que invento una máquina que dispara bolas de papel para limpiar su salón de clase que está completamente lleno de basura (bolas de papel luego de una batalla campal). Algunos compañeros le ayudan a limpiar recogiendo las bolas de papel recargando la maquina disparadora, mientras que otros estudiantes no quieren limpiar y mueven la caneca de basura por todo el salón. Tienes que limpiar lo más que puedas antes que se termine el tiempo y llegue el profesor al salón de clase

Mecánicas:

Apuntar con una perilla hacia los contenedores, disparar con botón1, y recargar con botón2 (los intervalos de recarga son necesarios cada 10 disparos).

La cámara será en primera persona donde solo se verá la máquina que dispara bolas de papel, el escenario y el objetivo.

La cámara no se moverá, ni desplazara, solo rotara la dirección de la maquina en un rango menor a 180°.

La caneca aparece en distintas partes del salón, y con cada acierto cambia de posición.

Estilo pixelart en 3D

Estas desde el fondo del salón disparando hacia el otro extremo del mismo tratando de acertar en el objetivo correcto

Implementar una comunicación con protocolo ASCII con los comandos necesarios.

Implementar una comunicación con protocolo binario con los comandos necesarios.

Configuración de la comunicación antes de correr la aplicación.

Sistema de colisiones

Creación e implementación de assets mínimos (caneca, máquina y bolas de papel)

Creación e implementación del escenario