

Plants vs Zombies - Prototipos

NOMBRE	TOPICS UNITY	DESCRIPCIÓN
Prototype01-AnimatorPeashooter	SpriteRenderer, Animator+Animation	Crear el peashooter con todos sus sprites y animarlo (idle + shoot).
Prototype02-ScriptPeashooter	Monobehaviour, Unity Messages	Se enseña lo básico de programación en Unity. Se crea el script de gestión del Peashooter.
Prototype03-Pea	SpriteRenderer, Animator+Animation, Monobehaviour, Unity Messages	Crear el Pea con todos sus sprites y animaciones: idle + touched. Se crea su script de funcionalidad.
Prototype04-Prefabs	Prefabs & Instantiation, Monobehaviour, Animator+Animation	Se enseña el concepto de prefab e instanciación y se finaliza el script de funcionalidad de ambos.
Prototype05-Sunflower	SpriteRenderer, Animator+Animation, Monobehaviour	Práctica para alumnos: crear sunflower + sun con sus sprites, animaciones y scripting. Uso de OnMouseDown.
Prototype06-Interaction	Colliders, Rigidbody, Unity Messages	Se crea al zombie y se enseña la interacción entre GameObjects usando Colliders y Rigidbody. El Pea puede matar al Zombie y éste puede matar al Peashooter.
Prototype07-Interaction	GameManagers	Se crean elementos adicionales del juego: KillZone, GameManager gestionando soles, etc...