

## Pudy Jumping - Prototipos

NOMBRE	TOPICS UNITY	DESCRIPCIÓN
Prototype01-BasicUI	UI	Se aprenderá a crear una interfaz de usuario desde cero, viendo qué son los Canvas, Image, Text, Buttons, Sliders... y todos aquellos demás elementos de la UI y cómo se deben colocar y configurar
Prototype02-GameUI	UI	Se creará el menú principal del 2D Platformer en sí, aprendiendo la integración de la funcionalidad de los botones con los scripts del juego
Prototype03-LevelDesign	LevelDesign	Se empezará a realizar un nivel para el juego, con elementos en el fondo (background) y en el nivel (scenery) que permitirán al jugador moverse y saltar de plataforma en plataforma. Aprenderemos a crear prefabs para diseño de niveles y cómo colocarlos.
Prototype04-PlayerController	Animation, Animator, Input, Scripting	Se añadirá el personaje a la escena y se creará su funcionalidad básica: gravedad, moverse y saltar. Se sincronizará el script del personaje con el animator, para que el código y la visualización funcionen a la par.
Prototype05-SceneManagement	SceneManagement, Build	Se aprenderá a navegar entre la escena del menú principal y de juego. Además, se aprenderá a cargar de forma asíncrona una escena. Luego, se creará el ejecutable del juego para jugarse en PC, Mac, o móviles
Prototype06-Enemies	Animation, Animator, Input, Scripting	Se añadirá el personaje a la escena y se creará su funcionalidad básica: gravedad, moverse y saltar. Se sincronizará el script del personaje con el animator, para que el código y la visualización funcionen a la par.
Prototype08-DamageSystem	Singleton, UnityEvents	Tanto el personaje como los enemigos podrán hacer y recibir daño, por lo que se crearán los scripts para gestionarlo de la forma más autónoma posible. Se creará la UI con la vida del personaje y se enseñará qué es el patrón de diseño Singleton y cómo Unity gestiona los eventos con sus UnityEvents
Prototype09-GameManager	Game Manager	Finalmente, crearemos el gestor del juego: GameManager, que se encargará de controlar todos los aspectos relacionados con el juego en sí: vidas restantes del jugador, tiempo restante, reinicio del nivel, game over...