

## **1.- Descripción:**

Videojuego FPS con laberinto. Enemigos en el mapa y un tesoro a encontrar. Hay un tiempo para encontrar dicho tesoro.

## **2.- Arquitectura:**

- Camera
- Shader
- Light
- Geometry (Quad, Cube, Sphere)
- Texture
- Model
- Material
- FBO
- Window

## **2.- Post-Mortem:**

### **Tareas realizadas:**

Implementación de SpotLights, PointLights y Direccionales.

SpotLight como linterna manejada por el usuario.

Cámara solo se mueve en el plano suelo.

Diseño del laberinto.

### **Tareas a implementar:**

Lógica del videojuego: Tiempo, vidas, movimiento de los enemigos.

Implementación de colisiones.

Movimiento de enemigos.

Implementación correcta de las sombras.