Desarrollar un juego de plataformas 2D que cumpla los siguientes aspectos:

1. Pintar un **escenario**, con varios obstáculos a sortear y con “abismos” para saltar. Se valorará la inclusión de objetos inmóviles que dañen al personaje jugador como pinchos o fuego.
   1. Si el jugador cae a un abismo, este muere.
   2. Si el jugador toca alguno de los objetos dañinos también morirá.
2. Debe contener un personaje principal (jugador) que se mueva y salte, con sus respectivas **animaciones**.
   1. Idle (ocupado, cuando está quieto).
   2. Movimiento (cuando está en movimiento).
   3. Salto
   4. Se valorarán más movimientos (ataque, discernir entre andar y correr…)
3. Incluir las **físicas** y **colisiones** necesarias para que el juego sea realista y fiel al comportamiento del jugador.
4. La **cámara** deberá seguir al personaje cuando este se mueva.
5. Incluir, varios **enemigos** que realicen un movimiento básico.
   1. Si el jugador toca al enemigo, el jugador muere.
   2. Se valorará la inclusión de proyectiles para matar al enemigo.
6. En lo referente a la muerte del jugador.
   1. Morirá de tres maneras:
      1. Ha sido tocado por un enemigo
      2. Ha sido tocado por un objeto dañino (pinchos, fuego…).
      3. Ha caído a un abismo.
   2. Cuando muera deberá reaparecer (*respawn*) en un lugar prefijado de la escena.
7. Incluir efectos de **sónido** y **música**.
8. El código C# deberá tener comentarios.
9. Se deberá realizar una segunda escena, **con escenario distinto al de la primera escena**. Cuando el jugador llegue a un punto concreto de la primera escena (una puerta, entrada de una cueva…) deberá cargarse la segunda escena. Dicha escena podrá ser mas simple que la primera.
10. Se valorará la inclusión de objetivo o *goal* (Por ejemplo, matar a un enemigo o coger un objeto especial). Cuando se consiga el objetivo aparecerá un texto que indique que se ha conseguido (*Has Ganado* o *Bien Hecho*).
11. Se valorarán la inclusión de técnicas como el uso de Scriptable objects, Parallax, Prefabs, que el jugador también pueda ir de la escena 2 a la escena 1, un menú con UI Toolkit…
12. Elaborar una memoria que explique los siguientes aspectos:
    1. Introducción
    2. Instrucciones del juego como teclas de manejo del personaje, peligros (enemigos, etc…), movimientos del personaje…
    3. Técnicas empleadas en la creación del escenario y los personajes.
    4. Comportamiento de los enemigos.
    5. Físicas
    6. Colisiones
    7. Código empleado.
    8. Inclusión y desarrollo de nuevas técnicas empleadas.

**NOTAS:**

Los assets serán de libre elección, con la excepción de que no pueden ser los mismos que los de los videos teóricos. Dichos assets buscarán y se aelegirán en plataformas como las mostradas en el siguiente video:

https://www.youtube.com/watch?v=VlrjMU-L1GA

Ejemplos de los assets que se pueden bajar (**fijarse en los gratuitos**):

<https://sanctumpixel.itch.io/>

<https://brullov.itch.io/>

<https://szadiart.itch.io/>

https://anokolisa.itch.io/high-forest-assets-pack

<https://itch.io/game-assets/genre-platformer>

La extensión de la memoria será de entre 5 y 10 páginas.

La entrega consistirá en subir al Moodle la memoria y un enlace en git que contenga el proyecto comprimido.

**Fecha de entrega ¿??????????**