

TP 06

El CEO de **Cachufrito Games Inc.** sigue entusiasmado con el juego anterior **Wacky Aviation Combat Avant-garde X2!** por lo que ha decidido hacer un pequeño juego spin off de este. También ha estado viendo mucho las noticias y ha decidido que el juego debe tener un tinte político.

Nos ha escrito una pequeña historia para contextualizar sus ideas:

"Venezuela 2019: Estados Unidos envía ayuda humanitaria mediante cajas que caen con paracaídas. Un super agente del servicio secreto venezolano conocido simplemente por el nombre de **Tito** ha dado con información mega turbo secreta de que las supuestas cajas de ayuda humanitaria en realidad contienen en su interior armas de alto calibre para armar una guerrilla y así derrocar el gobierno venezolano. Lo único que podrá defender la democracia es Tito con su torreta."

Entonces nuestro simple juego, llamado **Tito's Quest**, consta de lo siguiente:

Una torreta en el piso que dispara a cajas de ayuda humanitaria con paracaídas que caen del cielo.

La torreta tendrá 2 rotaciones:

- 1 - (Yaw) paralela al piso. La "caja" de la torreta.
- 2 - (Pitch) vertical. El cañon.

Las dos rotaciones deben tener una velocidad diferente y no "snepear" directamente al objetivo.

"Algo así como un tanque sin ruedas"

La torreta apunta hacia el objetivo cuando clickeamos en las cajas de ayuda humanitaria. Cuando termina de apuntar, dispara.

El disparo de las torretas será de misiles teledirigidos.

"Las cajas destruidas deben droppear armas para demostrar que nuestro héroe tenía razón"

Hay un puntaje por cada caja destruida y una penalidad por caja que toque el piso.

El **CTO** especificó:

Lo de siempre:

IWALP, github, uso de standards de C#, que compile y ejecute sin errores, valores editables desde el inspector y, donde sea pertinente, usar... **Delegates**

Para mantener los standards de la empresa el juego debe contar con:

- Pantalla Inicial: Logo del juego, logo de la empresa y botón para empezar el juego.

- Pantalla de Juego: el juego propiamente dicho.
- Pantalla Final: esta pantalla mostrará datos de puntaje e información pertinente dependiendo de cada feature implementado (cantidad de cajas destruidos, puntaje, etc).

El CEO quiere una versión del juego con todas estas cosas para el **Miércoles 8 de Mayo**.

Además dijo:

"Saben que estaría re piola si le pueden meter? Una KillCam onda cada 10 cajas!"

Y como es costumbre nos pasó un link:

https://www.youtube.com/watch?v=QgrLBe5Q_M0