

TP 07

El CTO de **Cachufrito Games Inc.** nos pidió que vayamos trabajando en un sistema de inventario para el próximo juego que vamos a hacer (un RPG).

El sistema de inventario debe ser similar al del juego Torchlight. Acotado para entrar a nuestro juego.



Las especificaciones que debe cumplir:

Debe estar desarrollado utilizando el **patrón de MVC**.

El inventario podrá tener diferentes items como armaduras, armas, coleccionables, etc.

Cada ítem debe tener las siguientes propiedades:

Tipo (armadura, arma, etc)

Subtipo (si es un arma el tipo de arma, si es armadura tipo de armadura)

Slot (donde podrá ser ubicado en el inventario)

Nombre

Peso

Durabilidad

Nivel (este nivel será requerido para poder usarlo por el player)

Además, como es esperado en un RPG cada ítem tendrá su:

Parte visual en la UI

Parte visual en el mundo 3D

Tener en cuenta que los ítems tendrán diferentes propiedades en base a su tipo.

(Un arma tendrá valor de daño, una armadura un valor de defensa, etc)

Item Generator

Debe haber un **Generador de ítems random**. Este generador recibirá un input de nivel y en base a eso creará el ítem el cual arrojará al mundo.

Como no tendremos el juego todavía desarrollado tendríamos que proveer una forma de crearlos en el mundo 3D y poder recogerlos como en cualquier juego RPG (mediante el mouse).

Unique Items

Debemos tener la posibilidad de generar **ítems "únicos"** desde el editor de unity usando scriptable objects.

El generador de ítems random deberá tener una chance de crear estos ítems únicos.

Save/Load

Se debe poder guardar y cargar mi inventario entre partidas.

UI

El inventario tendrá su parte visual como puede verse en la imagen.

Character Controller

De momento lo único que hará nuestro controlador es ser un contenedor de nuestro inventario.

Deberá poder recoger y tirar ítems. Se debe abrir y cerrar el Inventario con la tecla "I" del teclado.

Entre controller además tendrá el nivel actual del player (para poder chequear que ítems puedo usar)