

TP02

Se debe desarrollar un juego de **Bowling** con las siguientes características:

Necesarias para aprobar:

- El usuario controla solamente la bola que se mueve lateralmente (no debe salir de la pantalla) y la fuerza a la que se lanzará la bola. Flechas para los costados y arriba y abajo respectivamente.
- Al apretar la barra espaciadora se le asigna una fuerza a la bola, en dirección a los pinos, en base a la fuerza modificada por los controles.
- El juego termina cuando:
 - 1. Se acabaron los tiros posibles (3) ó
 - 2. No haya más pinos de pie.(se evaluarán las dos opciones)
- La fuerza usada y la cantidad de tiros restantes deben estar representados en la consola de Unity.
- Se debe especificar la fuente de los recursos utilizados (modelos 3d, texturas) mediante un archivo txt o dentro del juego mediante una UI.

Deseadas:

- Hay un sistema de puntaje. Cada pino vale 10 puntos. Durante el juego debe mostrarse el puntaje en la consola de Unity.
- La cámara sigue la bola cuando esta se mueve, hasta cierta distancia de los pinos.
- Utilizando la tecla "P" se crean pinos en posiciones azarosas (random) dentro de la pista.

El proyecto completo de Unity deberá entregarse mediante un link a repositorio git.

El proyecto debe estar listo para clonar proyecto, abrir sin error, compilar y ejecutar

(El proyecto de Unity **no** debe contener las carpetas "Library", "obj" ni "temp" generadas automáticamente por Unity)