

Starmap

- Deben estar representados todos los planetas del sistema solar.
- Estos deben girar alrededor del sol y sobre su propio eje.
- Su velocidad de giro debe poder modificarse desde el inspector de unity.
- La cámara debe seguir a cada planeta cada cierto tiempo.
- El planeta tierra debe tener un atmósfera visible.
Tip: Esfera, Standard Shader, Rendering Mode: Fade.
- Cada planeta debe tener una estela.
Tip: "Add Component->Trail Renderer".

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