

TP 02

Living Starmap

El TP consiste en, usando el TP 01, generar un sistema solar teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- El sistema solar debe crearse randomicamente en base a un prefab de planeta. La cantidad de planetas debe poder modificarse desde el componente que crea el sistema solar. El Sol se encuentra fijo en el centro del espacio.
- Debe haber un 6 sides skybox (puede usarse uno del Asset Store o buscar en google)
- Los planetas deben girar alrededor del sol **y** sobre su propio eje (hecho en clase)
- Las velocidades de giro debe poder modificarse desde el inspector de unity (hecho en clase)
- Hay una nave que se mueve con las flechas del teclado. Tiene un velocidad de movimiento y velocidad de rotación hacia donde mira (hecho en clase)
- Cuando la nave se acerca a un planeta este se vuelve ligeramente transparente.
- La cámara se enfocará en cada planeta y en la nave usando los números del teclado.
- Cada tanto tiempo ocurrirá una lluvia de meteoritos que se destruirán al impactar con un planeta. Puntos bonus si, al impactar el planeta, este se escala.
- El sol tiene una Point Light que varía su intensidad. ($\text{Mathf.Sin}()$?)
- Algún planeta debe tener un atmósfera visible.
Tip: Esfera, Standard Shader, Rendering Mode: Fade.
- Estelas. Planetas, nave?
Tip: "Inspector->Add Component->Trail Renderer".

Puntos bonus al usar AnimationCurve donde sea interesante usar.
(<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/AnimationCurve-ctor.html>)

La entrega del proyecto usará el repositorio del TP 02.

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

El repositorio no debe contener carpetas innecesarias como Library, obj, etc