

## TP04

Utilizando el **TP03** se debe agregar un modo de juego diferente:

### Modo **Turret Destrucción**:

Al inicio del juego (en el menu principal) se decidirá que modo de juego quiere jugarse: el original de bowling y el modo Turret:

El modo Turret se comportará de la siguiente manera:

- Debe haber una torreta que tenga dos objetos que roten independientemente (con sus velocidades editables desde el inspector del componente). La base y el cañón.
- El usuario clickeará en una posición en el nivel y la torreta rotará hacia esa posición.
- Al llegar a la posición indicada esta disparará.
- Al pasar el usuario el mouse por encima de los pinos estos cambiarán de color para volver a su color original al salir de este estado.
- La cantidad de balas a disparar, pinos caídos y diferentes valores pertinentes deben estar representados en la UI del juego.
- Deben aplicarse los mismos puntos del juego original para este modo de juego. Movimiento de cámara, puntaje, etc.

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)