

## TP 08

Click it 'til you make it

**Cachuflito Games Inc.** Vive!

Siguiendo con la pasión del CEO por los Clickers no ha encomendado la tarea de replicar su clicker favorito. Cookie Clicker:

<https://orteil.dashnet.org/cookieclicker/>

Por supuesto, dadas las limitaciones de tiempo, debemos hacer algo más acotado.

Nos ha presentado un mockup (usando como base su juego favorito) de cómo debería verse el juego:



Entonces el juego debería contar con los siguientes requerimientos:

Pantallas:

- Pantalla Inicial: Logo del juego, logo de la empresa, botón para empezar el juego, créditos y exit. (Main Menu) UIMainMenu
- Pantalla de Juego: el juego propiamente dicho.

- Pantalla Pausa: La pantalla de pausa tendrá la opción de volver al main menu o salir directamente del juego.

#### Funcionalidad básica:

Se debe replicar la funcionalidad básica del Cookie Clicker, esto es:

- Poder clicar la galleta gigante para aumentar la cantidad de galletas.
- Poder comprar "Upgrades" que clickeen solos en la galleta.

#### Upgrades:

Deben poder configurarse desde un componente de Unity mediante el inspector.

Nombre, costo por nivel (el cual irá incrementado de manera lineal), cantidad de galletas que genera.

Los upgrades deberán instanciarse en runtime y no estar definidos desde dentro de Unity.

La pantalla de Upgrades debe poder scrollearse (*usar ScrollView*).

#### Aspect Ratio y Resolución:

La UI del juego no debe romperse al cambiar la resolución de este.

#### Arte y estética

Si bien el juego debe mantener la funcionalidad básica del Cookie Clicker, nuestro juego no debe ser sobre galletas. Puede ser sobre dinero, población, mates, zombies, basura, etc (cualquier cosa).

Para esto nuestro CEO recomienda ver que se puede encontrar en el AssetStore de Unity o en <https://opengameart.org/>

#### Punto Bonus:

##### Saves:

El juego mantiene el progreso del jugador a través de las sesiones de juego (*ver documentación y ejercitación provista por Sergio*).

El CTO no ha dejado los siguientes link de Unity para investigar los cuales nos deberían servir para el desarrollo:

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.ugui@1.0/manual/script-VerticalLayoutGroup.html>

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.ugui@1.0/manual/script-LayoutElement.html>

<https://docs.unity3d.com/Packages/com.unity.ugui@1.0/manual/script-ContentSizeFitter.html>

Obviamente esta **primera instancia** del juego debe:

Entregarse en repositorio git en aula virtual.

Abrir sin error, compilar y ejecutar.