

## TP03

### Bowling

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 instantánea a la bola en dirección a los pinos, en base a la fuerza modificada previamente 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)

- UI. Deberá haber un menú principal. Este tendrá un logo del juego y un botón para empezar la partida (el cual cargará escena de partida).

Dentro de la partida se deberá mostrar:

- fuerza usada
- cantidad de pinos restantes
- cantidad de tiros restantes

Una vez terminada la partida se mostrará una pantalla de partida terminada (en la misma escena de la partida) con los datos pertinentes.

- 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 en la UI.
- 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)