

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 (hecho en clase)
- Cuando la nave se acerca a un planeta este se vuelve ligeramente transparente (RenderingMode del material en Fade).
- 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 (implosiona).
- El sol tiene una Point Light que varía su intensidad. (Mathf.Sin())
- La Tierra debe tener una atmósfera visible (RenderingMode del material en Fade).
- Adicional: Estelas. Planetas, nave?

Tip: "Inspector->Add Component->Trail Renderer".

- Adicional: la nave tiene una velocidad de rotación hacia donde mira esta.

Puntos bonus al usar AnimationCurve donde sea interesante usar.

(<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/AnimationCurve-ctor.html>)

La entrega será mediante git.

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