

## TP04

### Bowling Explosion

Utilizando el **TP03** como base se debe:

Pasar la funcionalidad de menú principal, escena de juego y menú de final de partida a diferentes escenas. Deberá haber un objeto persistente entre escenas que maneje los datos necesarios del juego.

Modificar el código del juego utilizando los conceptos vistos en clase de: generalización de código, correcto nombrado de scripts, escenas, métodos y variables. Así como también convertir valores numéricos dentro del código a variables modificables desde el inspector (cuando tenga sentido esto).

Generar un modo de juego diferente seleccionable desde el menú principal (otro botón básicamente) que tenga la siguiente funcionalidad:

- Pistola: Mediante el uso de raycast se podrá disparar a los pinos (click). Al hacer esto los pinos explotarán e instanciarán otros pinos más chicos que saldrán volando por el aire. (Se debe poder modificar desde el inspector la cantidad de pinos que se spawnen al explotar el principal, su fuerza hacia arriba y demás valores pertinentes).  
Si disparo a algo que no sea un pino (léase: cualquier otra cosa) terminará la partida.

Se debe agregar una pantalla de créditos accesible desde el menú principal. Si se usaron recursos de terceros, este es el lugar donde referenciarlos.

El proyecto completo de Unity deberá entregarse mediante un link a repositorio git (**utilizar el repo del TP03**).

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)