uniDevlog 1: Comence buscando los sprites en opengamemarkt luego de eso prepare mi proyecto en en unity y empece el maquetado del proyecto. Cree las carpetas de scripts y Sprintes luego de eso disene la movilidad del jugador (Nave) luego de eso configure los moviminetos de la nave abajo y arriba izquierdad y derecha a la hora de desarrolar los movimento tuve un impace con la movidad de la nave ya que por la orientacion del eje se fue a otra direcion lo que replantie el uso de la nave como jugador . puede solocionar el tema para no tener que estar cambiando el eje creando un hijo al player que este seria la nave y este pernacerioa con los ejes principales. Estuve viendo varios fondo del juego lo cual tome uno para la prueba. Luego de eso subi a github el proyecto

A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Devlog 2:

Realice el disparo y cree tambien el sistema de pool para manejar el tema de reciclar el disparo tambien cree el void awake a su vez utilice un obecto vacio llamado FirPoint para poner de donde va a salir el disparo. Este dia iba a realizar el disparo de la forma Instantiate ad destroy pero por suerte tuve clase de desarrollo de videojuego I y ahi pude aprender el tema Object pooling. Mas tarde cambie mi estrategia. Ya dispara :D

A screen shot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Devlog 3:

Cuando estaba haciando la prueba del juego me di cuenta que no era fluido y que se movia una casilla cada toque de los botones de las flechas, debido a esto busque una alternativa para que cuando dejara los botones presionados se moviera reflejando esto. Entre a la api de unity <https://docs.unity3d.com/6000.0/Documentation/ScriptReference/Input.GetAxis.html> y aca encontre el metodo Input.GetAxis(“”) el cual permite detectar si se mantiene la tecla presionada o no.

A screen shot of a computer program

AI-generated content may be incorrect.

Luego cambie el fondo por un material con shader que encontre en internet para que se movieran las extrellas y se vea mas de galaxia:

A space ship in the sky

AI-generated content may be incorrect.

Hoy decidi hacer diferente y planificar las proximas tareas que hare en los proximas dias

1. Asi arriba es de 4.18 y -4.18 abajo para la izquirda es de 8.17 0 8.18 y para la -18. (Desarrollar idea y porque se cambio)
2. Collider: listo
3. Enemigos: object pooling – listo
   * Collider de enemigos listo
   * Rigidbody Listo
4. Efectos visuales: explosion - Listo
   * Explosion enemigo Listo
   * Limpiado de explosion Listo
   * Sistema de vida de la nave player para manejo de explosion - Listo
     + Cada golpe recibido te descuenta una vida – se cambio a otra logica
     + 3 vidas - se cambio a otra logica de 3 golpes por porcentaje
     + Canvas de UI de vida – hud de vida
     + Canvas de UI de Score – hud de score
     + Canvas de UI de weapon upgrade – hud de weapon shoot
     + Explosion player despues de 3 golpes
5. Power up: object pooling con timer random (tiro con efecto) - Listo
   * Utilizare una piscina aca Tambien volviendolo prefab - Listo
   * La logica es que despues de 15 puntos el tiro sale - Listo
   * Si me dan un golpe el tirpo desaparece y aparece cuando acumule 15 puntos mas - Listo
   * Si no me dan me quedo con el siiempre y no aparece un nuevo item - Listo
   * Se hara un sprite en esfera para representarlo animado - Listo
6. Intrucciones - Listo
   * Tiene un boton de start en la esquina inferior derecha uqe te lleva a la scena del juego
7. Menu de inicio version 1 dummy
   * Botones
     + Play -> Scena de instrucciions
     + Quit
8. Efectos de Sonido (explosion, disparo, etc) y Mscia:
9. Efecto de daño en player y enemigo
10. Enemigo final ‘
11. Menu de inicio version 2
12. Game over
13. Menu de pausa

Dos niveles (primero 100 puntos y nivel final)

Devlog 4: Se agregaron lo colliders a traves de unos cuadrados/muros blancos (imágenes)

A screen shot of a computer screen

AI-generated content may be incorrect.

Devlog 5:

Hoy se intrudujo el enemigo al juego tamabien cree la piscina para el elemigo con su piscina tambien agrege los collider y el regibody2D cree un rando para que salieran de diferentes lugares. Alcolocar el disparo no funcionaba asi que tuve que crear capas de collision o collision layer para que pudiera coliciona los que tenia que colicionar

agrege el regibody 2d y el colleder para en enemigo y el disparo (Projectile) con la solicion d elas capas esto soluciono con lo que habia comcentado de las capas asi que aprendi a utilizar las capas de unity. Al enemigo le cree un patron de movimiento randon para que las naves salieran de diferentes lugares con un tiempo de 2 segundo esto le dara al juego un poco de diversion ya que podemos ver al enemigo y dispararle.

Tambien se agrego el ui para el sistema de vida, powerup y puntos

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.

Devlog 6:se completo la UI de Score y de vidad tabien se realizo el sistema de UI\_WeaponUpgrade elimando asi el de powerup se crearon metodos para que este realizara una mejor funcion en los llamados.se corrijieron bug ya que las naves empezaron a cambiar el sistema de Score, tambien se coloco sistema de daño para las naves enemigas y para el player