

P0: Prototip d'un Clicker

L'objectiu de la pràctica és el de prototipar un joc estil tipus clicker emprant l'eina *Defold*. En cap cas s'espera, ni s'avalua, l'apartat artístic del prototip entregat a excepció dels punts on sigui explícit. No s'espera un joc acabat.

Requisits d'entrega (només cal fer una entrega per equip):

- El codi font (projecte de Defold) **comprimit en .rar o .zip** i anomenat ***cognomNom1_cognomNom2_P0***
- Un enllaç a un vídeo informe de la pràctica **penjat a youtube (o similars)** on s'exposi:
 - Els punts implementats
 - Com s'ha realitzat la implementació dels punts
 - Qui ha implementat cada punt
 - Anàlisi comparativa de la solució final respecte a una possible solució en l'eina Unity 5

La falta d'un sol requisit comporta la no-avaluació de la pràctica i conseqüent suspens amb un 0.

- **1p (obligatori):** Implementació d'un GameObject amb un component sprite que reaccioni en cas de fer-li click amb el mouse.
- **1p (obligatori):** Mostrar el nombre de clicks en una gui dintre d'un node text
- **2p:** Cada 10 clicks spawnjar un GameObject amb un component sprite
- **2p:** Mostrar una gui amb un node *pie* que reflecteixi el percentatge de clicks que portem per spawnjar un nou objecte.
- **2p:** Fer que els objectes spawnjats sumin clicks extres cada 3 segons
- **0.5p:** Fer almenys 3 variables editables des de la pestanya properties
- **1p:** Sonoritzar el joc amb almenys 3 sons
- **2p:** Crear i implementar l'ús d'alguna animació (és igual quin tipus feu)
- **0.5p:** Crear i entregar l'executable del joc

Exemple anàlisi comparatiu:

"El punt 3 a implementar, fer que dos objectes col·lisionin i creïn unes partícules al separar-se, hem optat per implementar-lo de la forma següent. El game object A ha estat dotat d'un component *collision* que té tres *shapes* al seu interior, com ha de ser controlable des d'un script els seus *colliders* estan en mode *kinematic*. El game object B, en canvi, té tan sols una *shape* i el component *collision* en estàtic. En separar-se després de col·lisionar, envien un missatge, "*collision_ended*", a un tercer objecte C que té un component *factory*. Aquest és qui crea les partícules. Si la implementació s'hagués fet a Unity, hauríem creat dos objectes que haurien tingut un component *collider*, l'objecte A, més a més, tindria un *rigidbody2D* en mode *kinematic* i un script (*ParticleSpawnerComponent*) que instanciaria les partícules, prèviament creades com un prefab, a l'escena."