

## Práctica 6. Proyecto.

### 6.1. Objetivos

- Diseñar un sistema gráfico interactivo aplicando los conocimientos adquiridos en las prácticas.
- Aplicar otras técnicas vistas en la asignatura (animación, simulación física, diseño de interfaces de usuario..).

### 6.2. Evaluación

- Funcionalidad básica (hasta 6 puntos):
  - Escena
  - Texturas
  - Interacción (selección y creación de objetos sobre superficie)
- Funcionalidad extra:
  - Animación (hasta 2 puntos)
  - Simulación física (hasta 2 puntos)
  - Interfaz de usuario (hasta 1 punto)
  - Shaders (hasta 2 puntos)

### 6.3. Entrega de la práctica

- Subir la carpeta del proyecto godot con todos los archivos necesarios comprimido en un zip. El proyecto debe incluir todos los pasos realizados en la práctica.
- Incluir en la entrega un breve documento explicando el objetivo de la aplicación, su estructura, la justificación de la funcionalidad incluida y como se cubren los diferentes requisitos.