

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS EN 3D EVALUACIÓN PERMANENTE - ACTIVIDAD 4

INSTRUCCIONES:

- El alumno deberá leer detenidamente cada una de las indicaciones de la actividad con la finalidad de cumplir con todos los puntos solicitados.
 - Si el alumno tuviera dudas con respecto a lo solicitado en uno o varios puntos deberá comunicarlo oportunamente al docente para que la duda sea aclarada en un plazo prudente y pueda cumplir con los plazos de entrega de la actividad.
-

1. FINALIDAD / OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Poner a prueba los conocimientos, aptitudes, habilidades y capacidades adquiridos durante el transcurso de las sesiones de aprendizaje.

2. CONSIDERACIONES GENERALES PARA EL DESARROLLO DEL TRABAJO

Asegúrese de contar con los siguientes requisitos:

- **UNITY** versión LTS 2020.3.32f1, 2020.3.33f1 o 2021.3.3f1.

3. CONSIDERACIONES DEL ENTREGABLE

Para la presentación de la actividad, debe realizar lo siguiente:

- Crear un archivo RAR o ZIP con los archivos requeridos (*Assets, Packages y ProjectSettings*)
- En caso que el archivo comprimido supere los 100mb, compartir en un block de notas el link al repositorio.

4. INSTRUCCIONES DE LA ACTIVIDAD

Usted comenzó a trabajar para una empresa extranjera que desarrolla videojuegos en 3d y esta empresa le solicita realizar algunas modificaciones a un proyecto que está en desarrollo, específicamente en la fase final de producción, y que solo faltan algunas características a integrar. Para ello, descargue el proyecto *ZigZag* anexo a este formato, evalúe su arquitectura e implemente lo siguiente:

1. El juego no cuenta con música de fondo, por lo que debe implementar una función que permita al jugador escuchar una canción mientras juega. La elección del tema es libre y debe estar acorde al juego. **(3 pts)**
2. Además de la canción de fondo, se debe escuchar un sonido (elección libre) cuando se recoge un objeto de cristal del camino. **(5 pts)**
3. Por un error de programación cada uno de los objetos da 0 puntos al ser chocado. Debe modificarlos de forma que den 3 puntos cada uno. **(2 pts)**
4. Al hacer las pruebas respectivas, se dieron cuenta que la cámara marea al jugador y no muestra completas algunas partes del juego. Debe cambiar la proyección de la cámara y que muestre como fondo un color sólido con el siguiente código hexadecimal #C0E7EC. **(5 pts)**
5. Por un error de diseño, se asignaron materiales aleatorios a los PREFABS PLAYER y CRYSTAL. Para corregir este error, cree un material diferente para cada uno de ellos, asignando un material de color NEGRO a PLAYER y un material de color ROJO a CRYSTAL. **(5 pts)**

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

| CRITERIOS | PUNTAJE |
|--|-----------|
| Características correctamente implementadas. | 20 |
| TOTAL | 20 |