

Proyecto Final

Primera Evaluación - Grupo 1

- ❖ Crea un nuevo repositorio público en GitHub llamado proyecto final evaluación 1 con el archivo `.gitignore` que haga uso de la plantilla de Unity.
- ❖ Crea un nuevo proyecto de Unity (asegúrate de usar la versión 2020.3 LTS) y guárdalo de forma que el proyecto de Unity sea el repositorio creado en el paso anterior.
- ❖ Asegúrate de tener importado en el proyecto el paquete llamado `Cinemachine` antes de importar los Assets.
- ❖ Importa el archivo `.unitypackage` y abre la nueva escena que encontrarás en la carpeta `Scenes`. Asegúrate de que el proyecto solamente tiene una escena.
 - Verás que la cámara ya está configurada para que siga al player.
- (2 pt) Crea un Game Object que represente un helicóptero. Será el Player.
 - Debes hacer uso de Game Objects básicos (Cubo, Esfera, Cilindro, Cápsula...)
 - Debe tener aspas
 - Asigna el Game Object a las variables `Follow` y `LookAt` de la componente `CinemachineVirtualCamera` de la Virtual Camera que encontrarás en la escena
- (1 pt) Crea un script llamado `PlayerController` que permita controlar al helicóptero
 - Con el eje "Horizontal" rotas sobre el eje Y
 - Con el eje "Vertical" rotas sobre el eje X
 - Debes desplazarte en todo momento hacia adelante
 - El movimiento en horizontal va de -200 a 200
 - El movimiento en vertical va de 0 a 200
 - El movimiento en el eje z va de -200 a 200
- (1 pt) Crea un script llamado `RotateObject` que haga rotar constantemente un Game Object.
 - Con el script `RotateObject` debes hacer rotar las aspas del helicóptero.
- (0.5 pt) Crea un Game Object que represente un recolectable (monedas, gemas, bidones de gasolina...)
 - Debes hacer un prefab de dicho Game Object
 - Con el script `RotateObject` debes hacer rotar el recolectable.
- (0.5 pt) Crea un Game Object que represente un obstáculo (rocas, cajas...)
 - Debes hacer un prefab de dicho Game Object
 - Con el script `RotateObject` debes hacer rotar el obstáculo.
- (0.5 pt) Crea un Game Object que represente un proyectil
 - Debes hacer un prefab de dicho Game Object
 - El jugador dispara un proyectil cada vez que se pulsa la tecla Control del lado derecho del teclado
- Gameplay del juego:
 - (0.5 pt) El helicóptero empieza en la posición (0, 100, 0)
 - (2 pt) El jugador debe manejar el helicóptero e ir recogiendo los recolectables. Debe haber un total de 10 recolectables en escena. En `PlayerController` debe haber un contador que sume 1 cada vez que se recoge un recolectable. Cuando el contador llegue a 10, hemos ganado el juego.
 - (2 pt) Si te chocas contra un obstáculo, GAME OVER. Los obstáculos se pueden destruir disparándoles un proyectil. Los obstáculos irán apareciendo en escena cada 5 segundos en una posición aleatoria.

- ❖ Sube el enlace del repositorio creado en el primer paso a la tarea que encontrarás disponible en moodle.
- ❖ La fecha límite es el 14 de Diciembre de 2021 a las 23:55