

Mazmorras 3D

Alumno: Lorena Roa

Profesor: Roberto Cherreton

Códigos:

#Instanciador: Este se puede resumir en que es el aquel que pone la primera piedra. Genera un objeto del tipo "HorizontalPasillo" que es el que se encarga de ir duplicandose a si mismo para crear el mapa. Este codigo llamado "Instanciador" solo pone el primer pasillo. El resto de pasillos se duplican a si mismos

* #HorizontalPasillo: este es el código que crea el nivel como tal. Este objeto se duplica a si mismo un numero aleatorio de veces, dando lugar a un área más grande o más pequeña.

* Cada vez que se genera un pasillo hay un 25% de probabilidades de que se abra la sala de la izquierda, un 25% de que se abra una a la derecha, un 25% de que se abran las dos salas y un 25% de que no se abra ninguna sala y sea simplemente un pasillo.

* En el propio código hay mas notas. Este código básicamente apaga o enciende las salas laterales, en función de parámetros aleatorios. La cantidad de salas es aleatoria entre 5 y 38.

*

* En la carpeta "Prefab" tienes un objeto llamado "PasilloHorizontal", ese objeto es el que genera la sala (junto con su código "HorizontalPasillo"), si lo abres podrás ver que dentro tiene algunas salas apagadas

* esas salas apagadas se encenderán solas por el código. Cuidado con tocar algo en este objeto porque podría romperse.

*

* #DestruirVecino: este código lo llevan los muros, sirve para destruir dos muros que estén juntos, permitiendo así crear salas mas amplias e interconectadas.

* #Reiniciar: es el código que reinicia el mapa. Lo ejecuta el botón blanco. Básicamente recarga la escena.

* #SalaExtra: las salas laterales tienen este código. Este código puede permitir que una sala creada en un lateral se haga mas grande. Hay un 50% de probabilidad de que se haga mas grande, un 50% de que no pase nada.

*