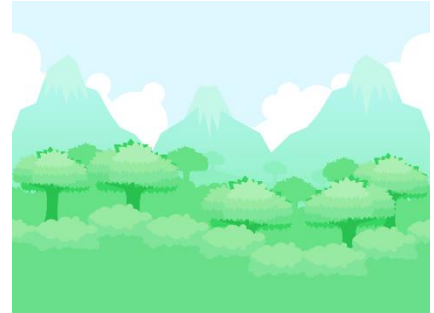


EXAMEN UNITY

Realizaremos un juego con los siguientes condicionantes:

- Coloca el fondo:
- **Movimiento del jugador (2,75 puntos).** La animación del personaje tendrá tres estados (saltar – tecla espacio, correr – cursores der./izq., parado).

Saltar (será amplio, la animación de salto no se repite en bucle, sólo se inicia cuando pulsa saltar):




Correr:



Sin hacer nada con los cursores:



- Coloca plataformas suficientemente largas (2,5 puntos), por toda la pantalla:  Permite que pueda apoyarse el personaje y saltar a las plataformas. No hay problema porque se deforme el componente.
- **Corazones (2,5 puntos):** Cada vez que el jugador coja un corazón (coloca unos 8 por la pantalla), mostrará por consola +1 , y la anotación del número de corazones cogidos hasta el momento. El corazón desaparece al pasar sobre él.
- Los corazones tiene una animación (2,25 puntos) que simula su latido, aumentando y disminuyendo de tamaño. Durará aprox. 1 seg. y se repite en bucle.