Dia 1 (Menu)

Obtenemos diseños y sprites de internet.

Analizamos requisitos

Compatibilizacion con VS (preferences, external tolos, visual studio)

Creamos un menú con piezas separads y le metemos un script

El script en función del tag del objeto (click objeto, lista de tags, creas tag, lo añades) pues lo detecta y le hace lo correspondiente (escalarlo un poco para que sea mas grande, o mover la flechita-espada

Dia 2 (Movimiento)

Añadimos un Sprite de un personaje, le metemos animaciones con el animation studio

Le metemos movimiento y con eso una animación, normalizamos el movimiento para que en diagonal no se sumen los vectores de velocidades.

Ya he hecho el dash usando una corrutina

Planeamos los personajes…

4 personajes, cada uno tiene su habilidad especial:

* Knight (Clava espada y hace terremoto)
* Plague doc (Veneno dots)
* Dino (Buff velocidad y daño)
* Mago (Bola de fuego)

Hay que hacer escenarios, sacar los 4 personajes y hacer los controles básicos