

# BasicPixelJumper

---

## ◇ 1. Descripción breve

Ejercicio de plataformas 2D es el punto de partida perfecto: combina física básica, input del jugador, diseño de niveles y lógica sencilla. En este proyecto crearás *Basic Pixel Jumper*, un ejercicio basado en un minijuego donde un personaje salta plataformas, recoge monedas, esquiva enemigos y llega a una meta.

---

## ◇ 2. Mecánicas y sistemas del juego

### ☑ Mecánicas principales:

- Movimiento lateral con teclado (A/D o Flechas).
- Saltar sobre enemigos para derrotarlos.
- Recolección de monedas.
- HUD con puntuación y vidas.
- Meta/puerta de salida del nivel.

### 🔧 Sistemas involucrados:

- **Input:** Captura de teclas.
  - **Físicas:** Movimiento con **Rigidbody2D** y saltos.
  - **Colisiones:** Uso de **BoxCollider2D**.
  - **UI:** Mostrar puntos, vidas, botón de reinicio.
  - **Audio:** Sonidos de salto, muerte y monedas.
  - **Animación:** Transiciones entre idle, correr, salto.
  - **Tilemap:** Construcción del mundo fácilmente.
- 

## ◇ 3. Instalación

### 📦 Clona el repositorio:

```
git clone https://github.com/mlidon/BasicPixelJumper.git
```

Abre el proyecto en Unity: 6000.0.32f1

### 🔧 Tecnologías Utilizadas

Tecnología	Uso
Unity	Motor del juego
C#	Lógica y mecánicas

---

## Capturas de Pantalla

En proceso

## ✦ ✦ Créditos

- Programación: **Marc Lidon**
- Arte: Artista [Kenney](#)