

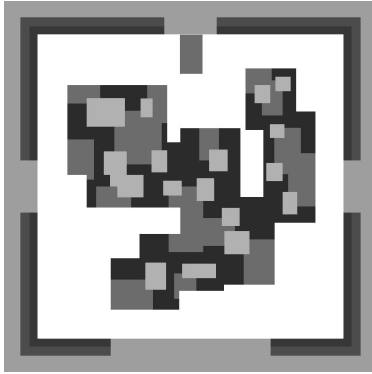
La aplicación de AR consiste en un combate entre un perro caballero y un astuto zorro. Cada uno tiene vida y puede atacar al enemigo. El objetivo es derrotar al rival.

La aplicación no incluye turnos de ataque ya que se considera que las reglas las definen los jugadores (ya sea mediante dados o en otros contextos). En nuestro caso hemos pensado en jugar usando dados. Cada jugador tira un dado. El que tenga el número más grande ataca. El juego continúa hasta que algún personaje se queda sin vida.

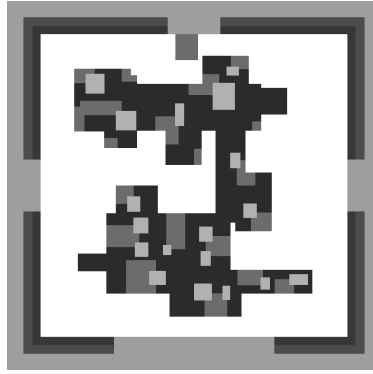
La aplicación contiene:

- Manipulación e interacción individual con todos los objetos, además de un extra, interacción cubriendo parte de un marcador.
 - Rotación
 - Traslación
 - Escalado
- Menú
 - **Atacar:** Cada personaje puede atacar usando un botón. El ataque infligido varía entre 1 y 9 de forma aleatoria.
 - El móvil vibra como señal de interacción cada vez que se ataca, resultando en una experiencia más inmersiva.
 - **Reiniciar escena:** Un tercer tracker nos permite reiniciar la escena cuando ponemos la mano encima del tracker físico. Un cubo gira (señal de loading) durante 3 segundos mientras se reinicia la escena.
- Vida
 - Los personajes tienen una vida inicial, cuando su vida llega a 0 ya no pueden atacar, es decir, se debilitan.
- Animaciones
 - Animaciones de los assets
 - Ataques, estado idle y muerte tanto para el perro caballero como para el astuto zorro.
 - La animación del cubo que gira como señal de loading en para reiniciar la escena.

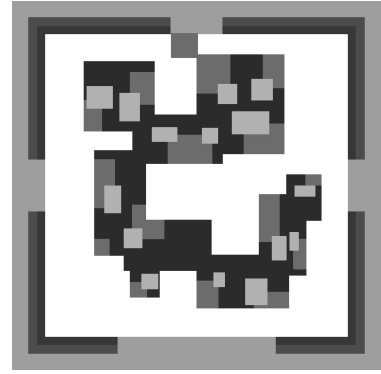
Los trackers usados son los siguientes:



Zorro



Perro caballero



Cubo reinicia escena

El rectángulo superior, tocando el borde indica la orientación del tracker.

Los trackers de Astuto Zorro y Perro Caballero deben mirarse mutuamente, estando el zorro a la derecha y el perro caballero a la izquierda.