

## Trabajo Practico POO

Desarrollar un Videojuego de plataformas 2D en Unity, implementando los cuatro fundamentos de la programación orientada a objetos (Herencia, Polimorfismo, Encapsulamiento, Abstracción) y los siguientes conceptos:

- Interface
- Eventos
- ScriptableObject

Esto último serán los puntos mas importantes a la hora de evaluar el proyecto.

El trabajo debe estar subido en su totalidad a GitHub al momento de evaluarlo.

**Pueden visitar el GitHub de la materia, ahí se encuentra el material y proyectos de Unity donde se aplican los conceptos dictados.**

<https://github.com/ProfeGonza> (o poner ProfeGonza en el buscador de la pág.)

### Pack de assets para trabajar:

Pack principal: <https://www.kenney.nl/assets/platformer-pack-redux>

Pack de Naves: <https://www.kenney.nl/assets/alien-ufo-pack>

Pack Opcional (Creador de jefe): <https://www.kenney.nl/assets/monster-builder-pack>

### Consignas:

- El proyecto será desarrollado en Unity 2D, versión 2020.3 LTS
- Deberá tener 3 niveles.
  - Que sean de una duración lógica, ni muy breve pero tampoco demasiado extenso.
  - Utilizar variedad de tiles.
- El último nivel debe tener un jefe.
- El jugador deberá tener:
  - Movimiento: avanzar, saltar, agacharse, alguna otra a elección.
  - Eliminar enemigos.
  - Morir.
  - Recoger ítems.
  - Mecánica de cambio de personaje: Utilizando los distintos marcianos del paquete. Cuando colisione con "X" objeto o consuma "X" item cambia de jugador (Mínimo dos).
  - Cada personaje con una habilidad distinta.
- Enemigos:
  - Movimiento
  - Recibir daño
  - Hacer daño

- Powers up, (Al menos dos) con los objetos que deseen
- Ítems para recoger. Pueden ser desde monedas, objetos o lo que prefieran ya sea para una utilidad específica o para almacenar.