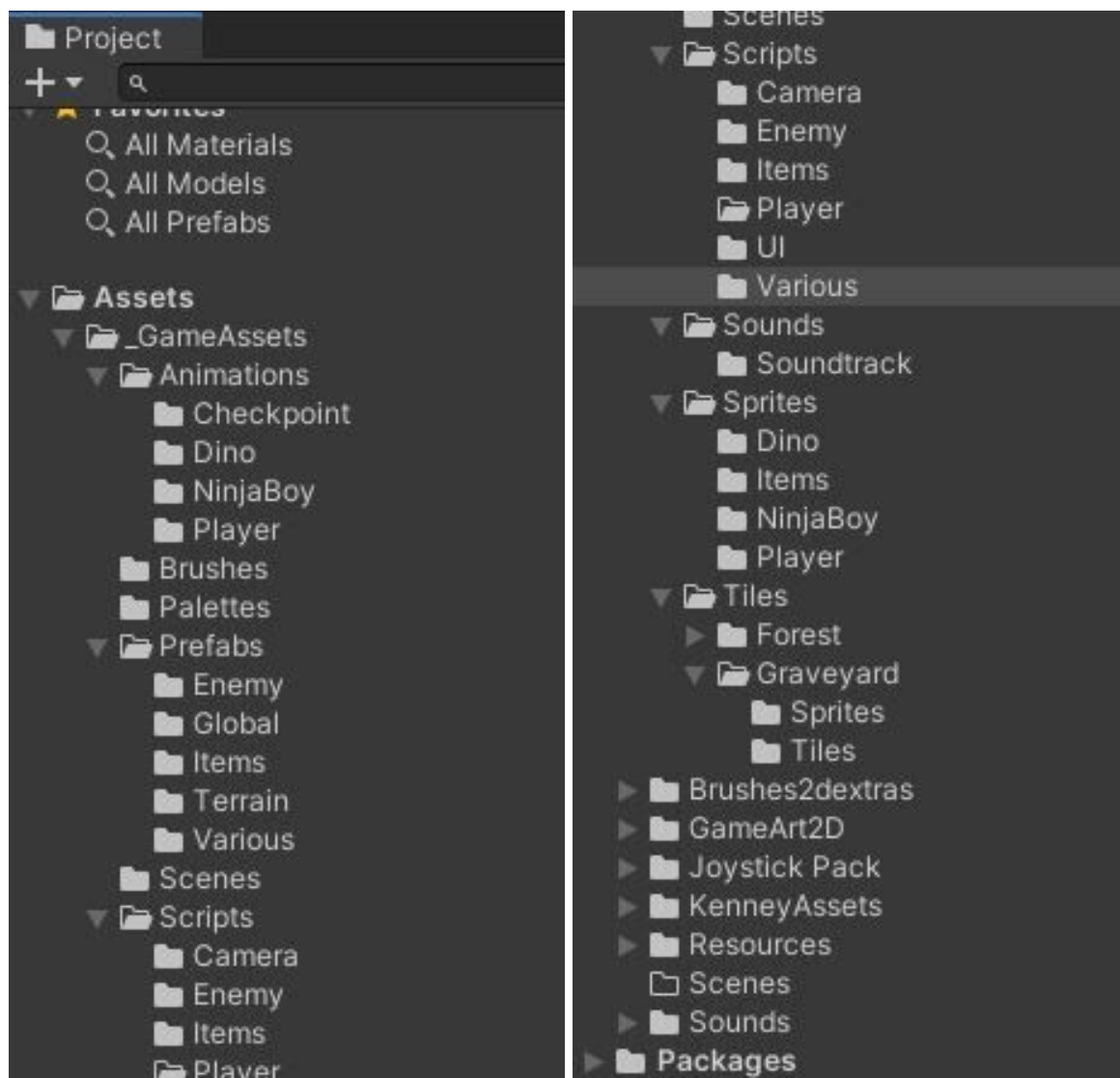
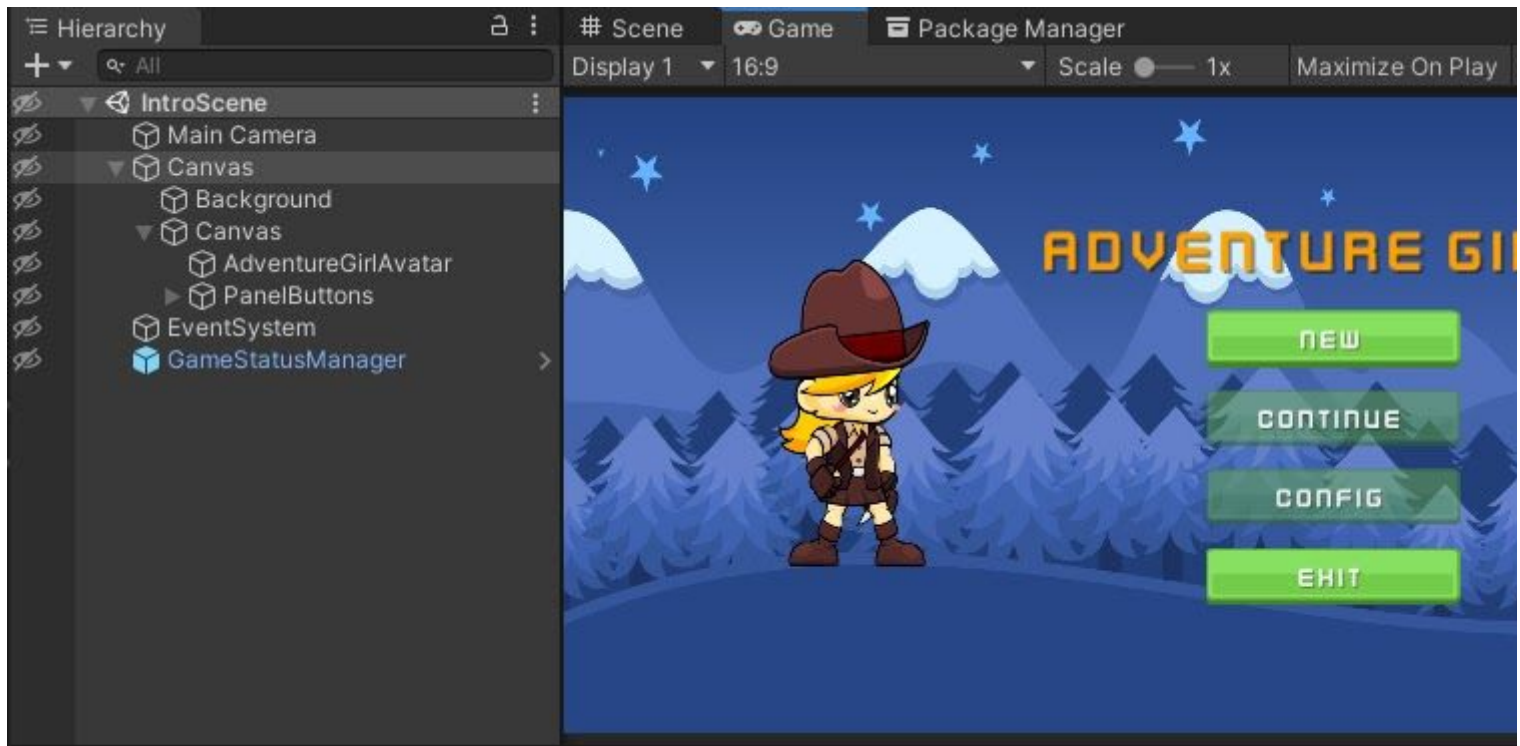


Captura del contenido de la carpeta Project.

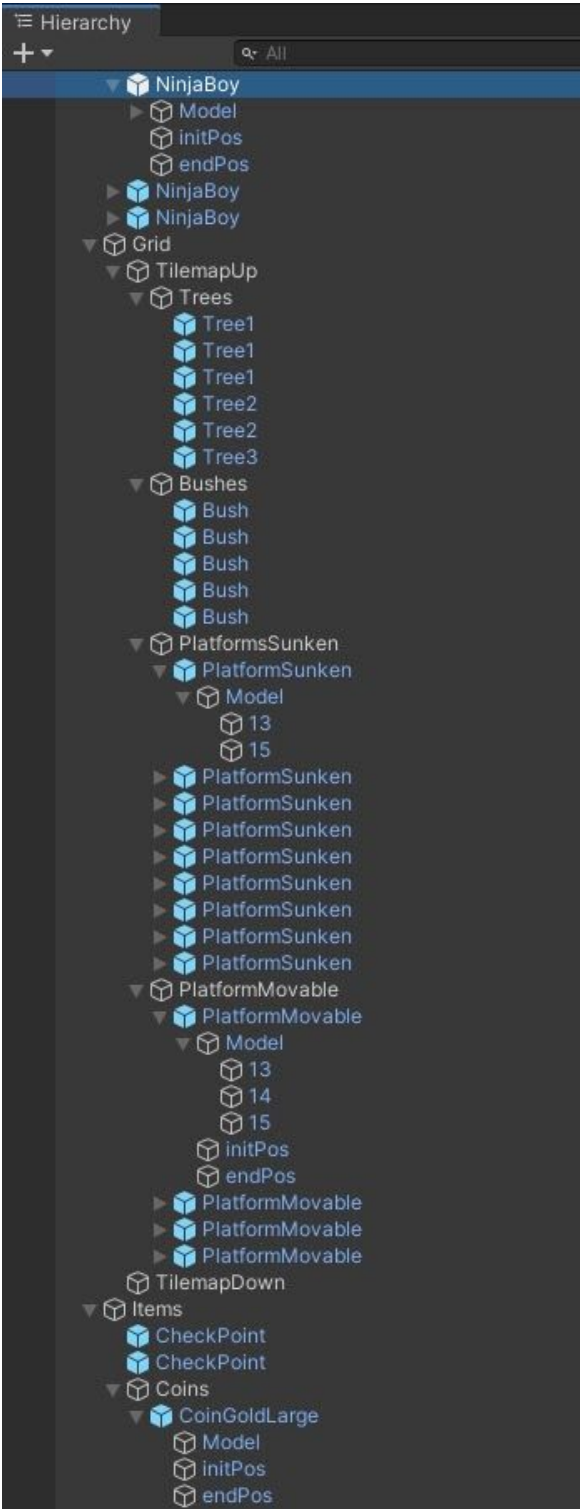
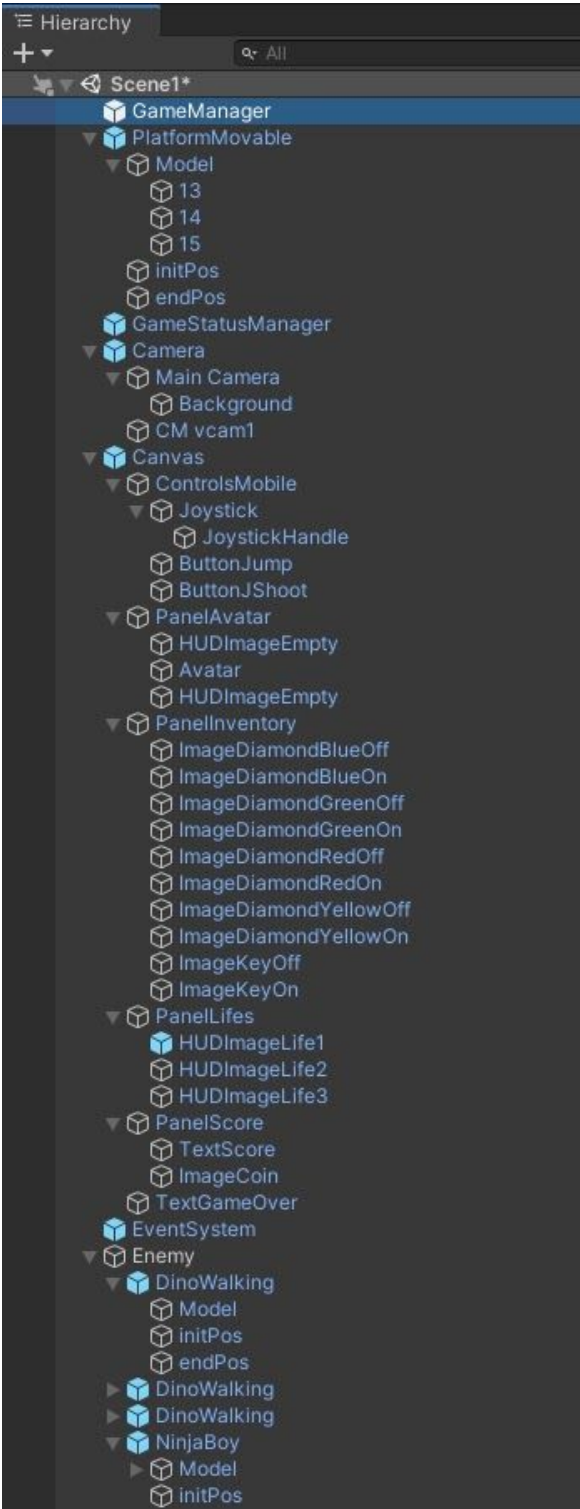


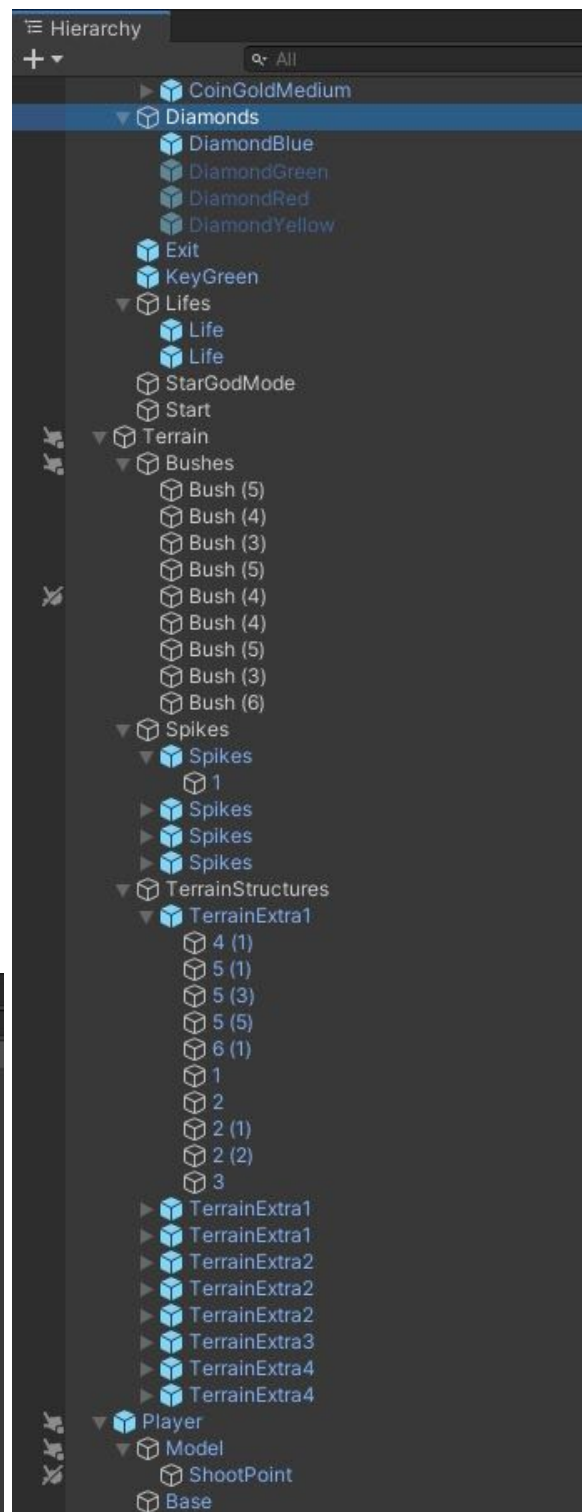
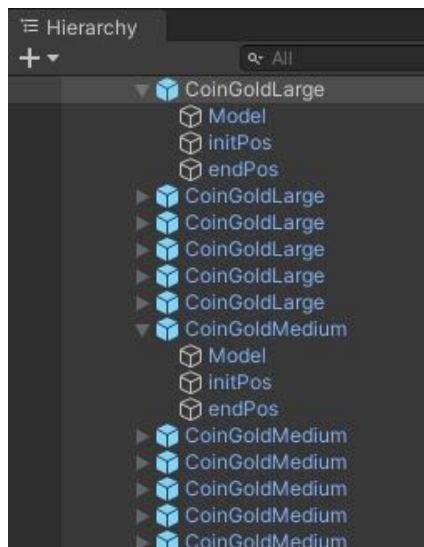
Captura del contenido de la carpeta Hierarchy.

IntroScene



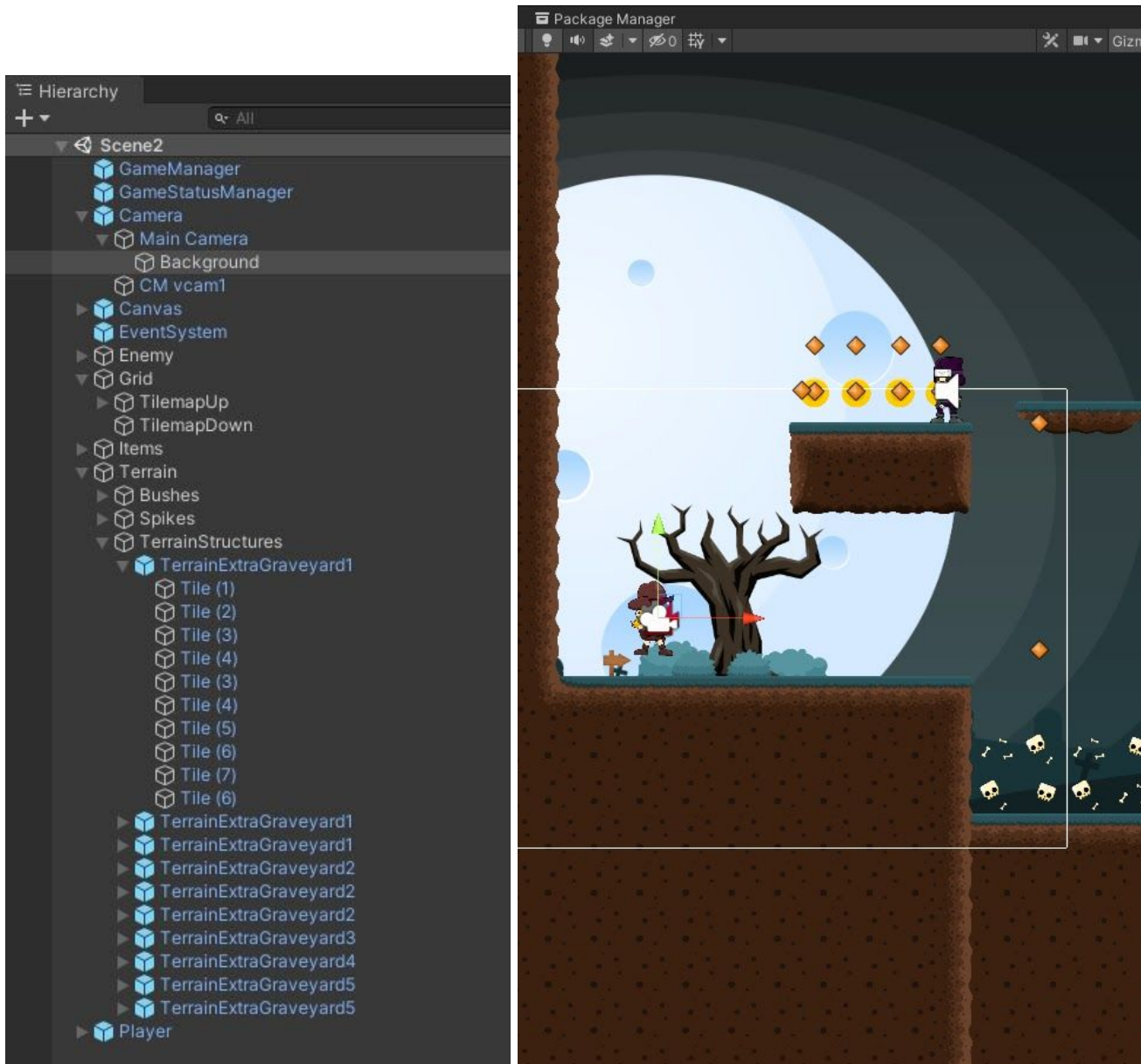
Scene1





Scene2

Contiene la misma estructura salvo que el escenario es distinto. Distinto background, distinto terreno y en lugar de agua, representa a un cementerio con restos de esqueletos



EndScene



Listado de requisitos obligatorios y opcionales

Requisitos obligatorios:

- **ROB1. 1. Player.** Puede destruir enemigos disparando y/o saltando encima.
 - Usado en:
 - Scene1
 - Scene2
- **ROB2. Menú principal y de fin de juego.**
 - Usado en:
 - IntroScene
 - EndScene
- **ROB3. Un nivel.** Deberá incluir:

- 3.1 Plataformas fijas.
 - 3.2 Plataformas móviles.
 - 3.3 Enemigos. → Ninja Boy (ataca al player), DinoWalking
 - 3.4 Zonas de daño. → Pinchos, Agua y Cementerio
 - 3.5 Una meta.
 - 3.6 Sonidos.
 - 3.7 Efectores.. → Agua y Cementerio
 - 3.8 Trampas con temporizador. → Plataformas hundibles
 - **Usado en:**
 - **Scene1**
 - **Scene2**
- **ROB4. Un sistema de control y visualización del estado del juego (vida, energía, monedas recogidas, puntuación, etc.):**
 - **Usado en:**
 - **Scene1**
 - **Scene2**
- **ROB5. Un sistema de almacenamiento de checkpoints.**
 - **Usado en:**
 - **IntroScene**
 - **Scene1**
 - **Scene2**
 - **EndScene**

Requisitos opcionales:

- **ROP1. Mecánicas extra diseñadas por el alumno.**
 - **Usado en:**
 - **Scene1**
 - **Scene2**
 - Control de ataque del NinjaBoy
- **ROP2: Crear un menú de selección de niveles en el que se indique la puntuación máxima obtenida por nivel.**
- **ROP3. Crear un objeto estrella que otorgue al jugador invulnerabilidad durante un tiempo.**
 - **Usado en:**
 - **Scene1**
 - **Scene2**
 - Estrella que da inmunidad/Modo dios
- **ROP4. Escenas extras.**