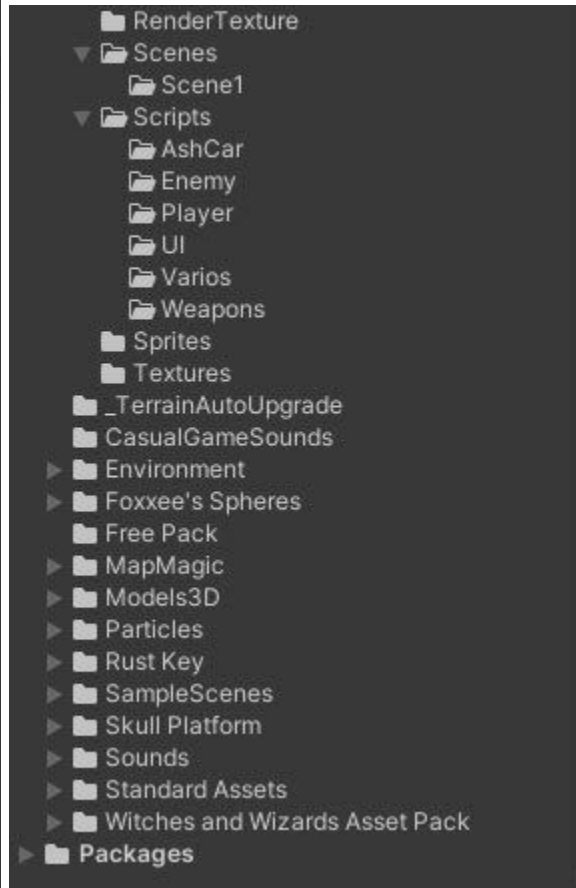
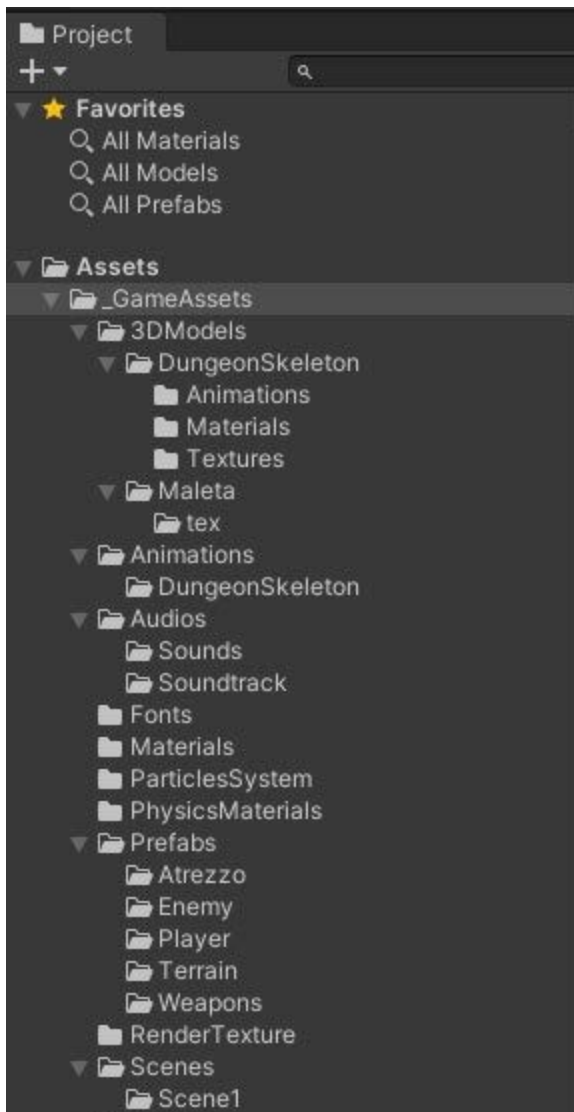
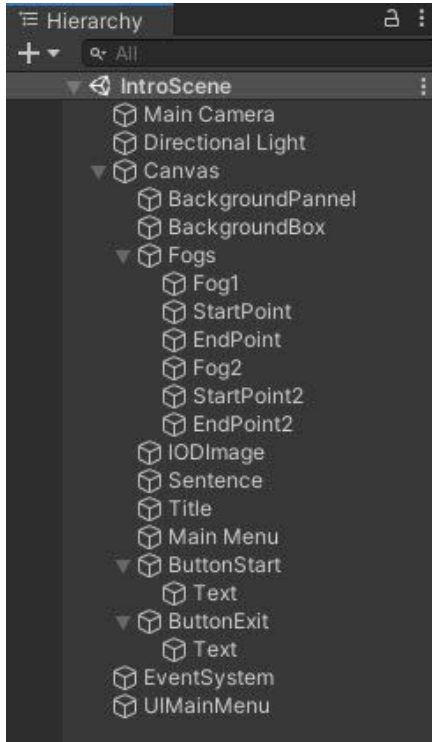


## Captura del contenido de la carpeta Project.

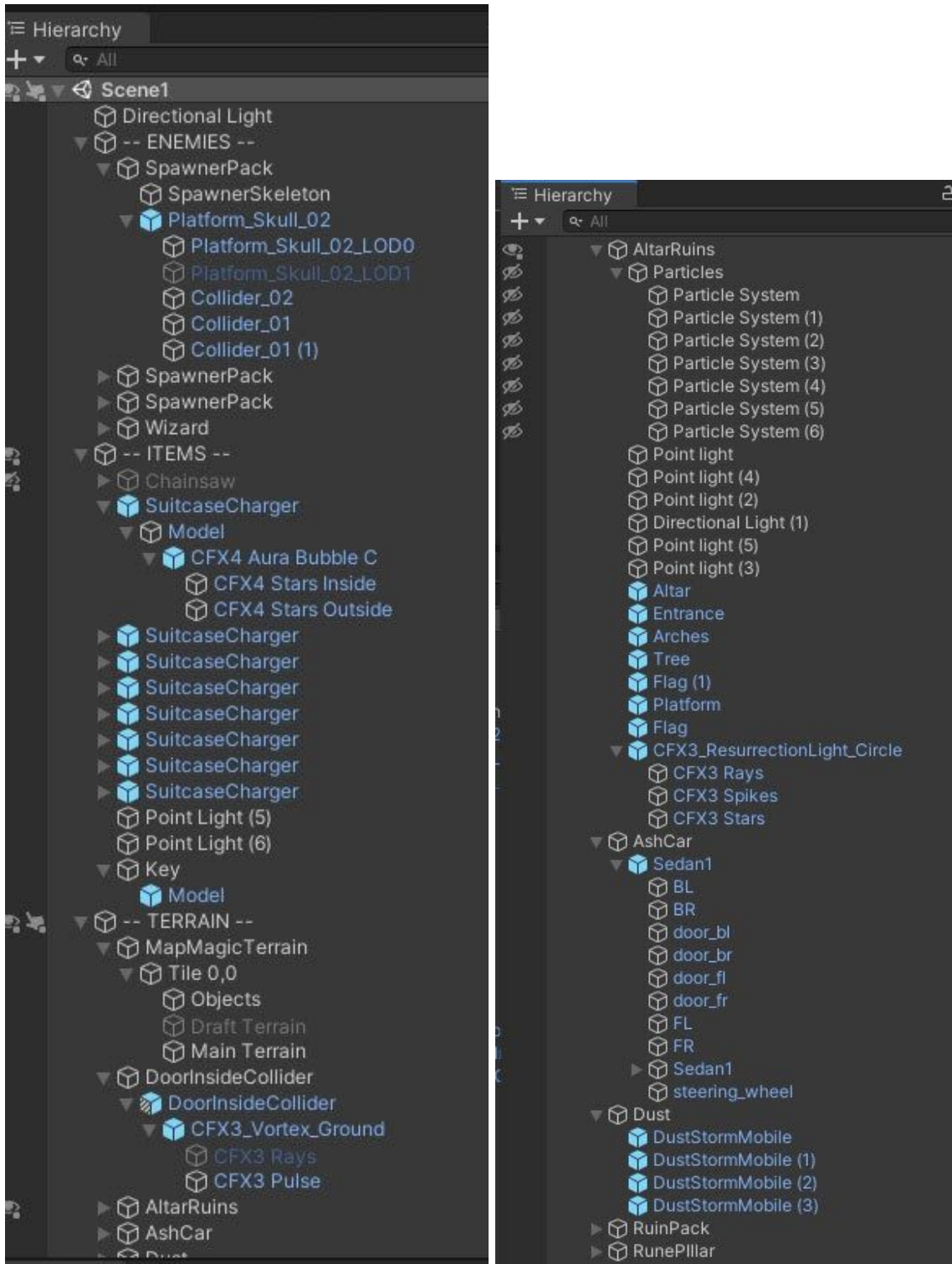


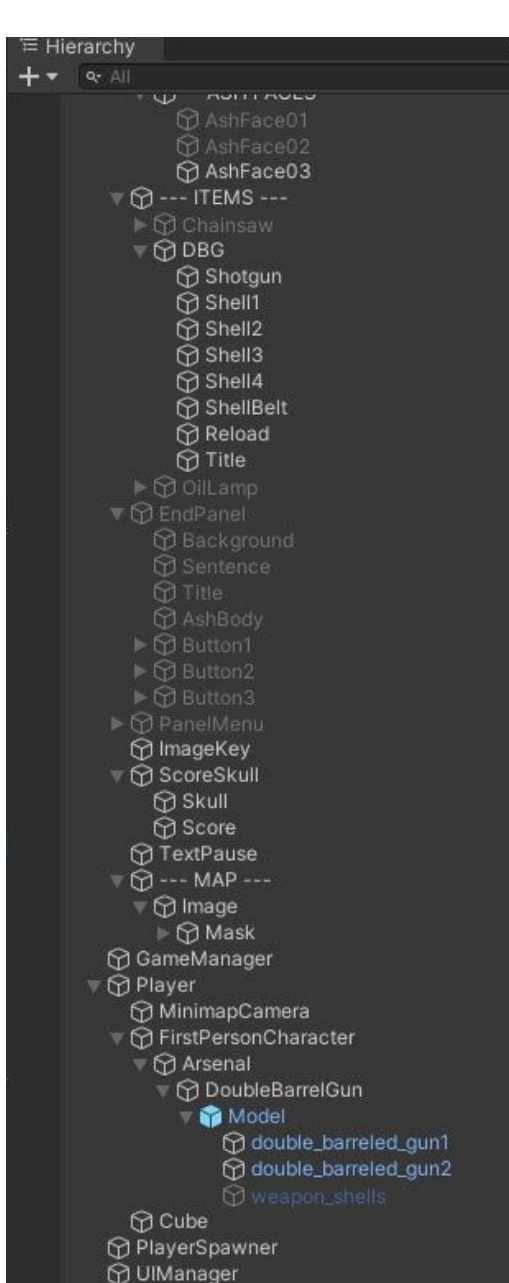
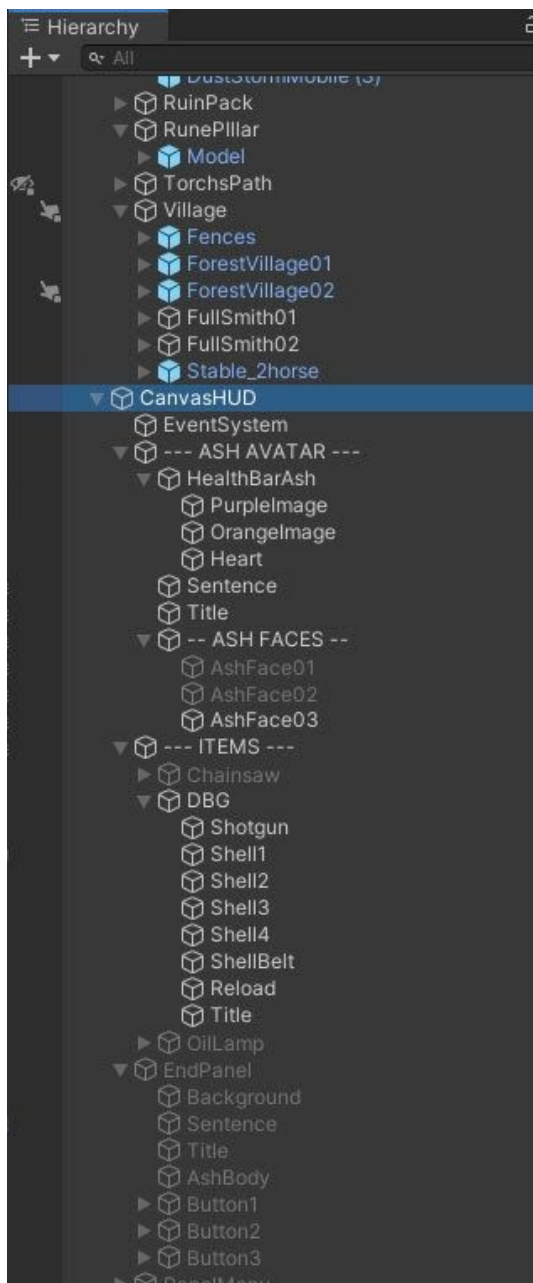
# Captura del contenido de la carpeta Hierarchy.

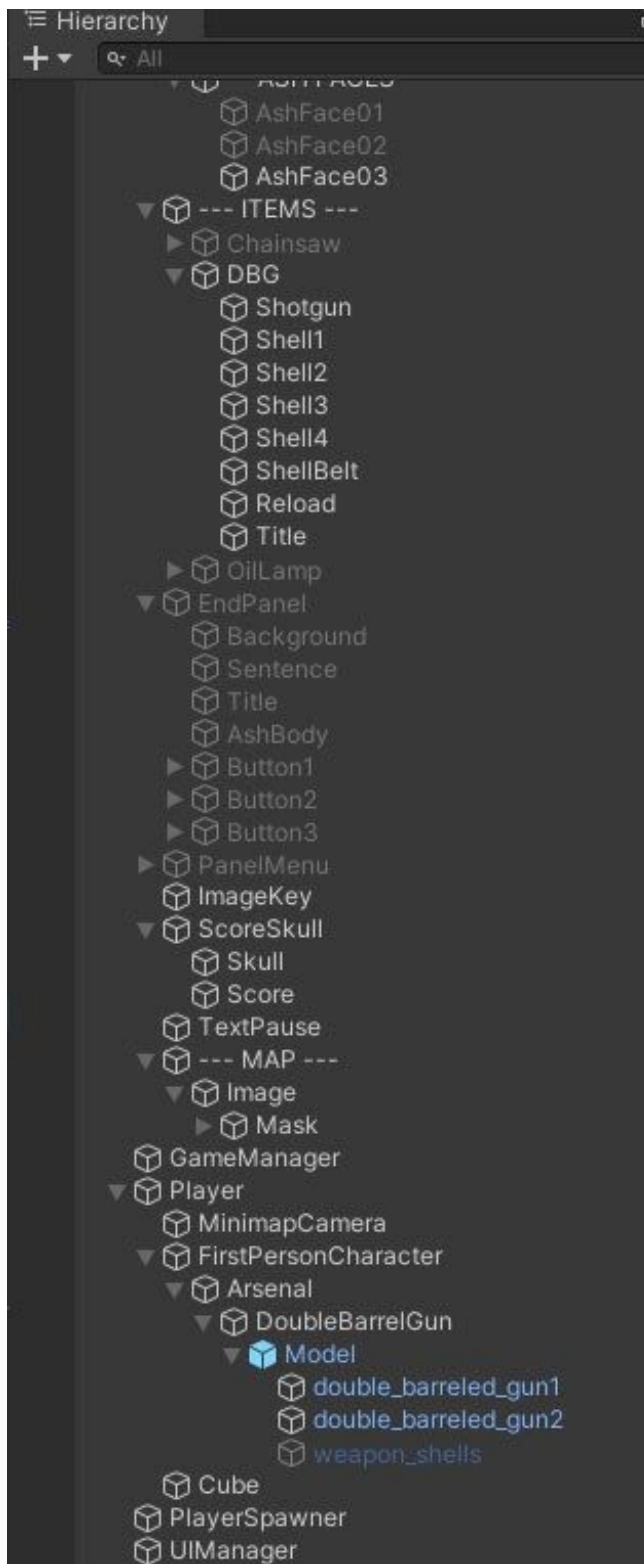
## IntroScene



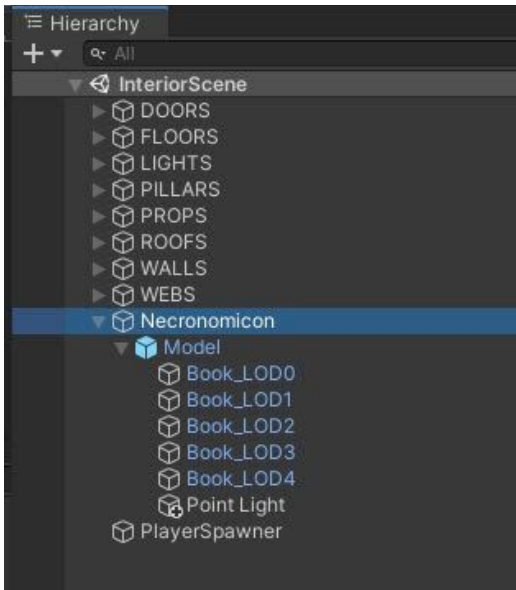
Scene1



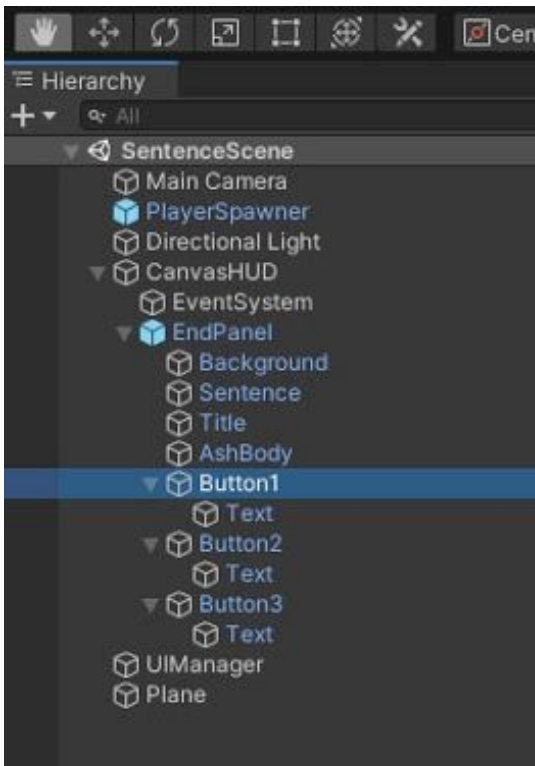




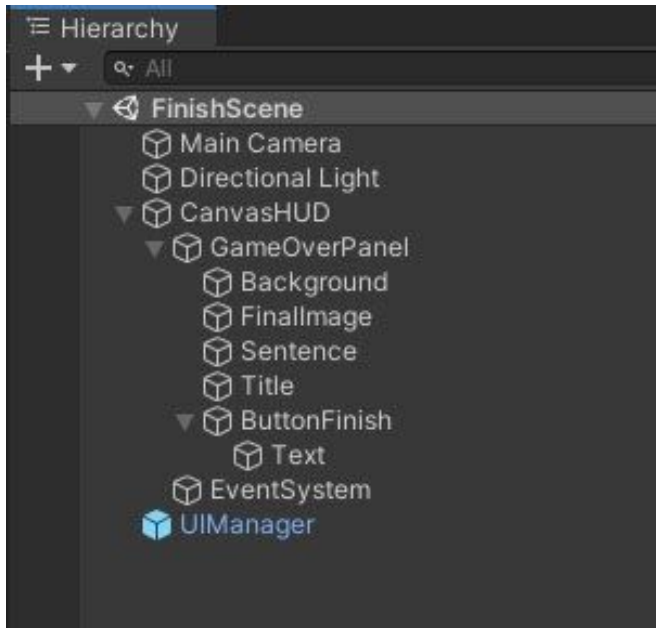
# InteriorScene



# SentenceScene



# FinishScene



## Listado de requisitos obligatorios y opcionales

### Requisitos obligatorios:

- RO1. Escenario creado con las herramientas de Unity, incluyendo SkyBox, árboles de tipo SpeedTrees, hierba, zonas de viento, zonas de agua y el resto de elementos que formen parte de la escena. **Usado en:**
  - **IntroScene**
  - **Scene1**
  - **InteriorScene**
- RO2. Al menos un sistema de iluminación (Point, Spot lights). **Usado en:**
  - **Scene1**
  - **InteriorScene**
- RO3. Control de la vida del protagonista. **Usado en:**
  - **Scene1**
- RO4. Control de munición disponible. **Usado en:**
  - **Scene1**
- RO5. Control de cadencia de disparo de las armas. **Usado en:**
  - **Scene1**

- RO6. Objetos de recarga de puntos salud. **Usado en:**

- **Scene1**

- RO7. Objetos de recarga de munición. **Usado en:**

- **Scene1**

- RO8. Puntos de creación de los enemigos (spawner). **Usado en:**

- **Scene1**

- RO9. Al menos dos tipos de enemigos: **Usado en:**

- **Scene1**

1. Enemigo suicida listo: Este enemigo detecta al jugador a una distancia y se lanza a por él, al contacto explotará haciendo daño al jugador.

2. Enemigo suicida torpe: Este enemigo explotará al hacer contacto con el jugador, pero su movimiento es aleatorio.

- RO10. Un jefe final (sólo disponible tras destruir al resto de enemigos). **Usado en:**

- **Scene1**

- RO11. Al menos un sistema de partículas creado por el alumno. **Usado en:**

- **Scene1**
- **InteriorScene**

- RO12. Al menos un audio asociados a alguna de las acciones del juego. **Usado en:**

- **IntroScene**
- **Scene1**
- **InteriorScene**
- **SentenceScene**
- **FinalScene**

## Requisitos opcionales:

- ROP1: Zonas de agua (o similar) que causan daño al protagonista. **Usado en:**

- **Scene1**

- ROP2: Apertura de puertas cuando se recoge un elemento. **Usado en:**

- **Scene1**

- 

- ROP3: Enemigos que disparan. **Usado en:**

- **Scene1**

- ROP4: Ayudas en el mapa para indicar donde está la salida. **Usado en:**

- **Scene1**