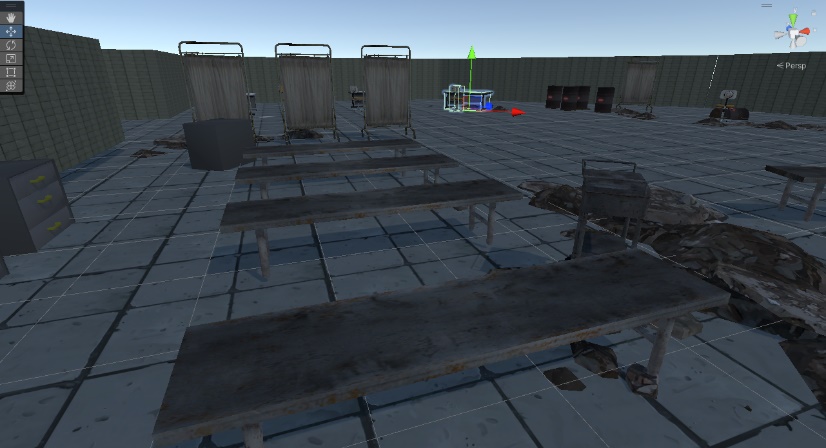
Entrega de Avances 2.

* Se añadieron 11 modelos de objetos que se pueden encontrar en un laboratorio u hospital para la ambientación de los niveles.



* Se añadió la clase Char que es la clase base de los personajes dentro del juego, tanto el jugador, como enemigos, a partir de extender esta clase se formaran los enemigos.
* Los personajes(Char) tienen una maquina de estados que regula el movimiento del personaje, para el movimiento del personaje se agregaron estados de “Iddle”, “Moving” y “Shooting”.
* Se añadió el código para el movimiento del personaje.
  + El personaje se mueve en línea recta hacia el lugar donde se le dé click.
  + El personaje principal puede disparar dando click, el disparó saldrá en la dirección a la que se encuentre el mouse, dependiendo del rango de la bala esta desaparecerá luego de determinada distancia recorrida.



* Se añadió un script para mantener la cámara a la misma altura en un plano, siguiendo al personaje.