**Objetivos de trabajo.**

Mayo 12

* Agregar movimientos básicos del personaje. (Aprox 2 horas)
* Buscar modelos adecuados para el juego. (Aprox 3 horas)
* Crear la cámara para que siga al personaje. (Aprox 2 horas)
* Diseñar las armas. (Aprox 6 horas)

Mayo 19

* Crear los 3 enemigos funcionales. (Aprox 15 horas)
* Crear botones para activar puertas al dispararles en determinado orden. (Aprox 3 horas)
* Crear puzles que consistan en derrotar a los enemigos en determinado orden. (Aprox 2 horas)

Mayo 26

* Crear la pantalla del titulo, los checkpoints, lo que ocurre cuando muere el jugador y el flujo del juego en general. (Aprox 7 horas)
* Crear letreros que muestren pistas al jugador en forma de textos en la pantalla. (Aprox 2 horas)
* Elaborar los primeros 3 niveles del juego. (Aprox 11 horas)

Junio 2

* Elaborar 2 niveles mas del juego. (Aprox 8 horas)
* Agregar sonidos a los disparos y a los enemigos. (Aprox 7 horas).

**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.

A picture containing sky, screenshot, pc game, video game software

Description automatically generated

* 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.

A screenshot of a video game

Description automatically generated

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