

0. CONTROL DE CANVIS ()

	Realitzat per	Revisat per	Aprovat per
Nom i cognom (últim canvi)	Marc Albareda	Hèctor Mudarra	
Càrrec (últim canvi)	Professor	Professor	
Data (últim canvi)	2023-04-08	2023-04-08	

Llistat de les modificacions (S'inicia i acaba a la mateixa reunió només posar la revisió 0.0 per saber la data de creació del document)

Revisió núm	Data	Descripció de la modificació
0.0	2023-04-...	Creació del document
0.1		
0.2		
0.3		
0.4		

★ *Un cop que imprès el document o descarregat, perd la seva vigència*

Projecte Runner

Riskettos Mínims

S'ha de crear un joc estil runner o similar. El joc ha de poder-se jugar "infinitament" fins a la derrota del personatge. Aquesta pràctica és individual. La temàtica és lliure

- Personatge amb controls de teclat
 - (mitjançant polling, no Input System)
- Moviments per físiques
 - mitjançant Rigidbody2D
- Implementació de col·lisions
 - Ha de tenir col·lisions de collider i col·lisions de trigger
- Condió de derrota amb GameOver
 - El GameOver ha de dur a una altra escena mitjançant SceneManager
- Instanciació i Destrucció d'objectes per codi
- Control temporal mitjançant corrutines
 - Les corrutines s'han de poder invocar, tallar, i han de funcionar amb paràmetres i yield returns
 - No es pot fer servir Invokes
- Concepte d'Aleatorietat
- Puntuació mostrada per pantalla mitjançant canvas i elements d'UI
 - S'ha de fer servir TextMeshPro
- Moviment de la càmera, si s'escau.
- Ús d'events mitjançant delegats
 - S'ha de fer servir el patró observer mitjançant events
 - No es poden fer servir UnityEvents

Crear un estil de joc o d'instanciació idèntic al vist a classe en els exemples penalitzarà la nota final.

Riskettos Addicionals

- Augment progressiu de la dificultat.
 - Especialment mitjançant corrutines avançades
- Escenes extremes
- Ús avançat de físiques
- Accés a components per codi més enllà del Rigidbody i el Transform
- Ús correcte de backgrounds, especialment amb tècniques com Parallax
- Ús de Pool, substituint a la instanciació i destrucció d'objectes
- Ús d'Input System
- Ús d'elements de Canvas més enllà de TextMeshPro, com Images o Botons

Avaluació

Els requisits mínims comptaran un 60% de la nota. En aquesta part de la nota es valora també que el codi funcioni correctament i sigui eficient.

Adicionalment, hi haurà un 30% de la nota que depèn de les ampliacions que es vulguin fer. Es posen algunes suggeriments a Requisits Addicionals, però no és imprescindible que hagin de ser aquests. Totes les ampliacions s'hauran de justificar en un checkpoint presencial que es farà la setmana immediatament posterior a l'entrega del projecte. Qualsevol ampliació no justificada en el checkpoint no comptarà per la nota.

Un 10% de la nota serà la part d'antiterrorisme. Aquesta part demana que el codi sigui clar, eficient, i ben comentat, així com una bona estructura de fitxers que facin que el projecte de Unity sigui entenedor