**REQUISITOS PROYECTO DESARROLLO DE PRÁCTICAS IFCT0609**

**Objetivo.**

* Desarrollo de un videojuego “Tron”, en el que dos jugadores pilotan vehículos, con el objetivo de hacer colisionar al otro contra la estela que dejan atrás en su recorrido.

**Plataforma.**

* La plataforma elegida para el desarrollo del proyecto es **UNITY**.

**Especificaciones de requisitos.**

Versión 0.1.

* Implementar menú de inicio del juego, con las opciones:
* Iniciar partida.
* Configurar velocidad.
* Salir del juego.

Versión 0.1.1.

* Implementar cierre de la aplicación al seleccionar la opción “Salir” en el menú inicial.

Versión 0.1.2.

* Implementar cargar pantalla de juego al seleccionar opción de menú “Iniciar partida”.

Versión 0.2.

* Posicionamiento y dimensionado del mapa por el que se va a desplazar los jugadores.

Versión 0.3.

* Posicionamiento aleatorio de un vehículo en la zona de juego.

Versión 0.3.1.

* Desplazamiento del vehículo por la zona de juego, puesta en movimiento automático en una dirección aleatoria.

Versión 0.3.2.

* Control del desplazamiento del vehículo con las teclas correspondientes para los cambios de dirección.

Versión 0.3.3.

* Implementar opción de menú “Configurar velocidad” para aumentar la velocidad de desplazamiento del vehículo por el mapa de juego y la dificultad de la partida.

Versión 0.4.

* Implementación del rastro/estela que un vehículo va dejando tras de sí en su recorrido.

Versión 0.4.1.

* Implementar colisiones para detectar que el vehículo choca con el rastro/estela que deja a su paso y con los bordes de la zona de juego.

Versión 0.5.

* Implementar segundo vehículo.

Versión 0.6.

* Control de desplazamiento del segundo vehículo con las teclas correspondientes para los cambios de dirección.

Versión 0.7.

* Implementación del rastro/estela que el segundo vehículo va dejando tras de sí en su recorrido.

Versión 0.8.

* Implementar colisiones para detectar que ambos vehículos chocan con el rastro/estela que dejan a su paso y con el que deja el otro vehículo y con los márgenes de la zona de juego.

Versión 0.9.

* Control de finalización de partida cuando uno de los vehículos colisionen contra la estela de su oponente, la suya propia o los bordes de la zona de juego.

**Versión 1.0.**

* Colocación de 2 jugadores simultáneos en una misma máquina, que puedan controlar sus respectivos vehículos con 2 teclas direccionales para intentar derrotar al oponente provocando su colisión contra alguno de los rastros que dejan a su paso los vehículos o contra los límites de la zona de juego.

Versión 1.1.0.

* Desarrollar funcionalidad para juego en red local (cada jugador en una maquina diferente).

Versión 1.2.0.

* Implementar un número mayor de jugadores para el juego en red (4, 6 u 8).

Versión 1.3.0.

* Ampliación del tamaño del mapa de juego en función del número de jugadores.

Versión 1.4.0.

* Personalización del nombre de los jugadores en la partida para poder implementar una tabla de marcadores y/o records.
* Añadir opción al menú inicial para ver tabla de marcadores.

Versión 1.5.0.

* Implementar un radar en la pantalla de juego donde se pueda visualizar la posición de todos los vehículos y el rastro que van dejando en tiempo real.