**Informe proyecto Unity - Good Boy**

Avances de la semana - entrega 13/06/208

* Personaje principal: se arregló la animación cuando este caminaba, se le agrego vida siendo esta de 100, al llegar a 0 se muere. Cuando éste colisiona con un enemigo se le restan 10 de vida. Se le agregó un ataque al perro el cual es de burbujas y puede disparar siempre, cuenta con un máximo de 100 burbujas para disparar.
* Se agregaron sonidos para colisiones con enemigos, colisiones con powerups, colisiones con los portales/basureros y al disparar burbujas.
* Enemigos: se agregó como primer enemigo un *spike* el cual está fijado en una parte de las tiles de la escena, cuando el perro se acerca a un radio de 4 del *spike* este lo comienza a perseguir mientras el perro se encuentre en el radio de visión de este; si el spike logra pegarle al perro este se destruye de lo contrario regresa su posición inicial. De igual forma se implementó un árbol que es el enemigo principal, este a diferencia del *spike* cuenta con un radio más grande, pero se mueve de forma más lenta y cuenta con cierta vida que el perro puede combatir con las burbujas. En la entrega final se piensa poner más enemigos en distintas partes de las escenas y mundos con las mismas mecánicas.
* Powerups: se implementó un power up de vida que le da 5 de vida al perro y uno que lo hace ir más rápido.
* Se arregló la vista de ciertos elementos como los botones de movimiento y se ajustó para que no se moviera de lugar sin importar la resolucion del telefono.

Assets que se utilizaron:

1. TextMesh Pro, Extraída de: https://assetstore.unity.com/packages/essentials/beta-projects/textmesh-pro-84126
2. Free Platform Games (incluye los tiles de grama, el spike, el mace, agua y arboles), autor: Bayat Games. Extraído de: <https://assetstore.unity.com/packages/2d/environments/free-platform-game-assets-85838>
3. Sprite del perrito: Jing Jing Zen Graphic Design <http://www.jingzhengdesign.com/pug.html>
4. Fondos: obtenidos de imágenes de Google de stock y proyectos previos.

Efectos de Sonido

1. Powerup de Vida: Sonic Ring Sound Effect de Em F Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=FRgfAPe5s3U>
2. Powerup de velocidad: Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=cge1QAxgWXg>
3. Burbujas: Bubble Pop Sound Effect de Sounds Recorded Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=5ZCahoiTIds>
4. Aullido del perro: Young Dog Whimper de BerlinAtmospheres Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=tW51nATNtIA>
5. Sonido al ganar: <https://www.youtube.com/watch?v=lDdfvgSGcck>
6. Sonido al perder: <https://www.youtube.com/watch?v=2z5-bb2bFRI>