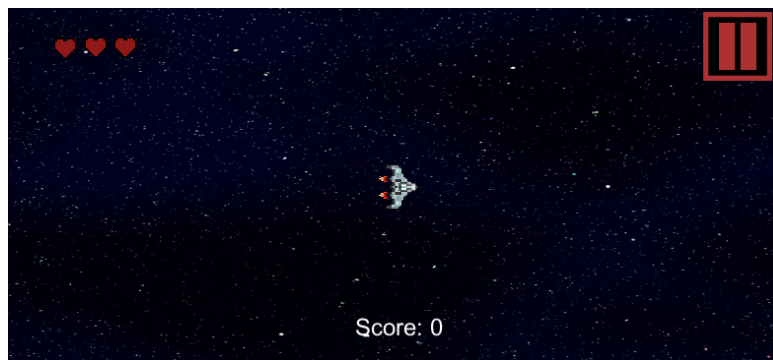


MICROJUEGO ASTEROIDS

Overview

Interacción

El juego empieza directamente al ejecutar el .exe. En resumen, trata de esquivar los asteroides y dispararles para destruirlos. Se puede controlar al jugador (la nave) mediante las flechas del teclado y disparar balas mediante la tecla “espacio”.



Durante la partida se puede consultar la puntuación indicada como “score”, las vidas restantes (representadas con los corazones), pausar la partida si pulsas el botón situado arriba a la derecha “pause”.



Una vez pulsado el botón de pausa además de parar la partida, se hace visible el menú que te permite retomar la partida o reiniciarla.

Mecánicas

Acciones

Movimiento de la nave

El manejo de la nave se hace con las cuatro flechas del teclado. Se puede rotar, ir hacia delante y hacia atrás. Además, si la nave sale de la pantalla por alguno de los extremos, reaparece en el extremo opuesto dando la sensación de estar en un universo infinito.

Disparo

Una de las mecánicas clave es poder destruir meteoritos, para ello, se dispara desde la nave mediante la tecla “espacio”.

Cada vez que se destruye un asteroide, el score se incrementa en un punto.

Spawn de enemigos

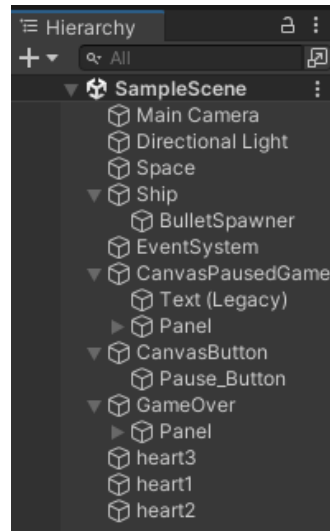
Los asteroides son enemigos que van creándose poco a poco y caen aleatoriamente.

Si el jugador no logra esquivar o destruir a los enemigos y se chocan, ésto provoca la pérdida de una vida.

Reglas del juego

Al iniciar cada partida el jugador dispone de tres vidas. La idea es que aguante lo máximo posible, consiguiendo la mayor puntuación posible. En el caso de que perdiese sus tres vidas iniciales, perdería la partida (game over).





Escenas

Hay una única escena principal que consta de varios menús. La escena principal es donde ocurre toda la acción y los menús son de pausa y de game over.

Space, ship, BulletSpawner son los principales GameObjects de este juego. El resto de Canvas y Paneles se usan para los menús.

Assets y GameObjects

Respecto a los Sprites, los usados para el ship, space, bullet y meteor son los proporcionados por el profesor. El resto, usados para los menús los he hecho usando Aseprite.

Los Scripts usados son Player, Panel, EnemySpawner y Bullet.

Los Prefabs usados son el del asteroide y la bala.

Scripts

Bullet: controla el movimiento de la bala, el conteo de la puntuación y sus colisiones con los asteroides.

Player: es el controlador del movimiento del jugador y los disparos. A través de él se lleva el conteo de las vidas restantes, panel del game over y el reinicio.

Panel: para la pantalla de pausa.

EnemySpawner: controla la creación y destrucción (pasado su tiempo máximo de vida) de los asteroides.

Enlace al repositorio

Dejo el link al proyecto de Unity en **Github**. En la carpeta exported se encuentra el ejecutable.

https://github.com/vickynnni/asteroids_game