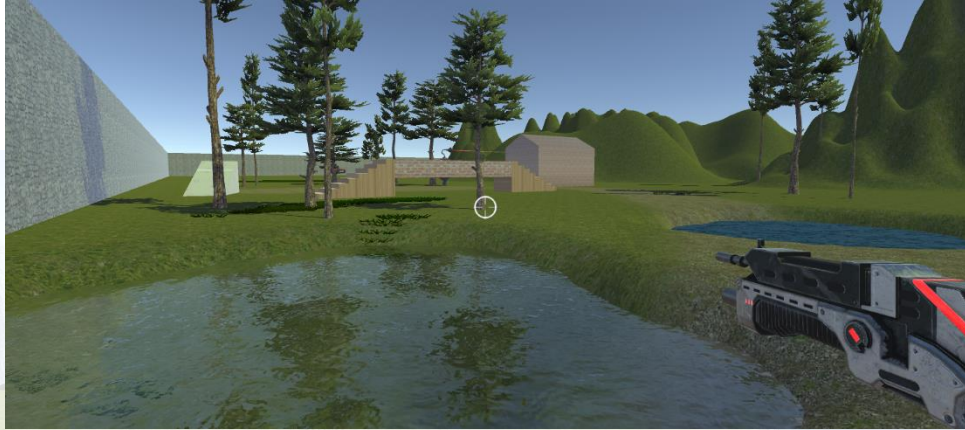


Unity – Proyecto

- El proyecto a realizar consistirá **en un juego FPS en 3D**, implementando los puntos que se desarrollan en el **tema 5**.



- Algunos de esos **puntos** a desarrollar:

Utilización de FPS controller, importación de Starter Assets, utilización de assets predefinidos, texturas sobre elementos, creación de terrenos irregulares, pintura de hierba y árboles, zonas de viento, agua, añadir arma, enemigos que se mueven independientemente mediante caminos y hacia nosotros cuando nos acerquemos a una distancia determinada, estos enemigos pueden tener vidas (o energía), TextMeshPro, guardar configuración entre niveles...

- El juego tendrá una pantalla de bienvenida, y después al menos **dos niveles**.
- El **primer nivel** puede ser más sencillo siguiendo los pasos del tema 5, y en el **segundo nivel** se puede simplemente hacer algo parecido “más grande” (mayor terreno, más enemigos y más rápidos, recoger objetos...), o **podéis utilizar vuestra creatividad** tanto como deseéis...

Para la entrega del proyecto eliminad las carpetas Library, Temp y Build...

Como el proyecto ocupará más de 50 Mb, subidlo a One Drive y **compartid** el enlace con el profesor.

En **la entrega de aules**, poned un fichero de texto con ese enlace y también con el enlace al vídeo (Recordad que tenéis que hacer un **vídeo** en el que ejecutéis el juego y juguéis demostrando todo lo que habéis implementado en el mismo).

También debéis **realizar un pdf** en el que hagáis una breve descripción de distintos apartados del juego:

Concepto del juego, clases más importantes utilizadas y descripción, assets utilizados, animaciones...

