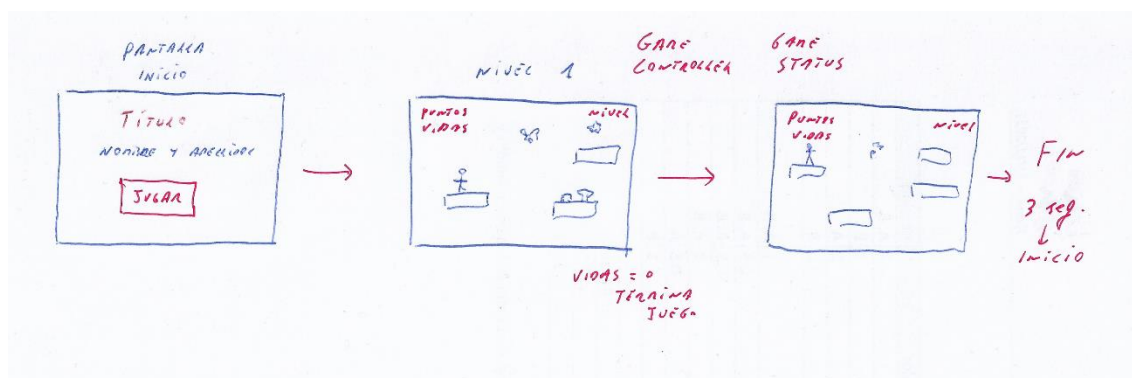


Unity – Práctica 3

Realizar un juego de plataformas siguiendo las indicaciones del tema 4.

- Tendremos **una pantalla inicial de bienvenida** en el que aparecerá vuestro nombre y un botón de Inicio del Juego.
- A continuación, pasaremos **al nivel 1**.
- En el nivel 1 tendremos una serie de **ítems**. Al recogerlos todos aparecerá un **ítem “especial”** que nos permitirá pasar al siguiente nivel.
- El nivel 2 terminará al recoger todos los ítems que tenga el mismo.



Aspectos que deberás tener en cuenta a la hora del desarrollo.

- Añade una pantalla de bienvenida, en la que aparezca tu nombre y apellidos, con la opción **Jugar** para dar paso al juego.
- En los niveles de juego **se valorará utilizar sprites distintos** a los utilizados en el tema. Por ejemplo, el personaje, los ítems, enemigos, tilemaps...
- Movimientos del jugador y uso de *WayPoints* para los enemigos.
- Uso de la cámara *Cinemachine*.
- El paso del nivel 1 al nivel 2 se producirá cuando se recoja un ítem distintivo a tu elección (una llave, una puerta, una escalera, etc). Este ítem estará oculto hasta que se recojan todos los ítems restantes.
- El cambio de nivel supondrá un aumento de velocidad de los enemigos.
- Utilización de *TileMaps* en alguno de los niveles.
- Chocar con un enemigo o caer al vacío supondrá la pérdida de una vida y el reinicio de la posición. El jugador dispondrá de **3 vidas** para superar el juego.
- Al perder las tres vidas, estando en cualquiera de los niveles, aparecerá el texto **“Game Over”** en pantalla.

- El juego terminará cuando en el último nivel se consiga recoger todos los ítems, apareciendo el texto ***“Fin”*** y la **puntuación obtenida**.
- Al terminar (ganando o perdiendo) tras 3 segundos ralentizados, se volverá a la pantalla de inicio.
- Añade **UI a los niveles de forma que en la esquina superior izquierda** se indique el nivel actual, los puntos obtenidos y el número de vidas disponibles.
- Los puntos y las vidas se mantendrán al pasar de nivel (no se reinician).
- Utilización de animaciones
- Utilización de sonidos al recoger ítems o chocar con enemigos.
- Uso de ***GameManager*** y ***prefabs***.
- Comentarios del código y nombre alumno.
- Se valorará la **creatividad y personalización** del juego.

Para entregar el proyecto deberás enviar el **directorio completo** del proyecto (excepto las carpetas *Build*, *Library* y *Temp*) Unity comprimido, así como un **vídeo en el que se recorra completamente el juego**, mostrando las distintas situaciones y un **pdf** en el que se expliquen los detalles de implementación que consideréis interesantes.