juego de zombis

Escenario--Carlos

\*- Escenario con obstáculos

\*- Cajas que puedan ser destruida cono disparo para contener armas / vida

\*- las cajas caen desde el cielo con paracaídas

\*- tanques de combustible que pueden ser arrojados o explotados, la explosión daña tanto al jugador como a los zombis, con rango de radio, que caen igual que las cajas

Jugador--Carlos

\*- Disparos de distintos calibres conforme al arma obtenida

\*- pistola como arma definida con munición infinita

Zombi--Andres

\*- Zombis con distintos niveles de vida, para múltiples disparos, y distintos niveles de daño por tiempo de contacto

\*- cuando se le dispara retrocede por el impacto del disparo

\*- Zombis con posibilidad de disparar hacia el jugador

\*- asignarle un Collaider para evitar la superposición

Entorno de Juego --Andres

\*- almacenar puntaje

\*- almacenar último estado del juego

\*- Mostrar el estado del jugador en pantalla:

Cantidad de municiones

Cantidad vida

Puntos obtenidos

Gabriel realiza los diseños visuales