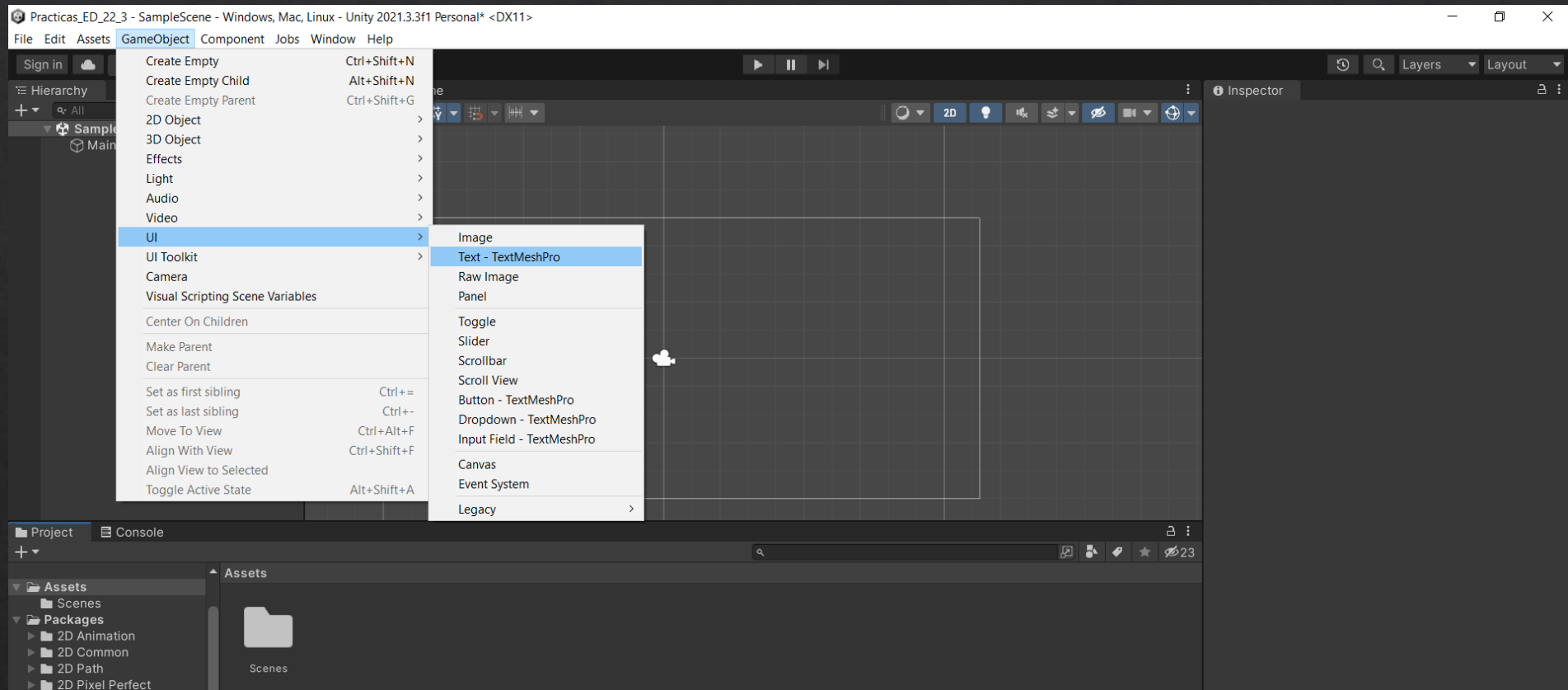


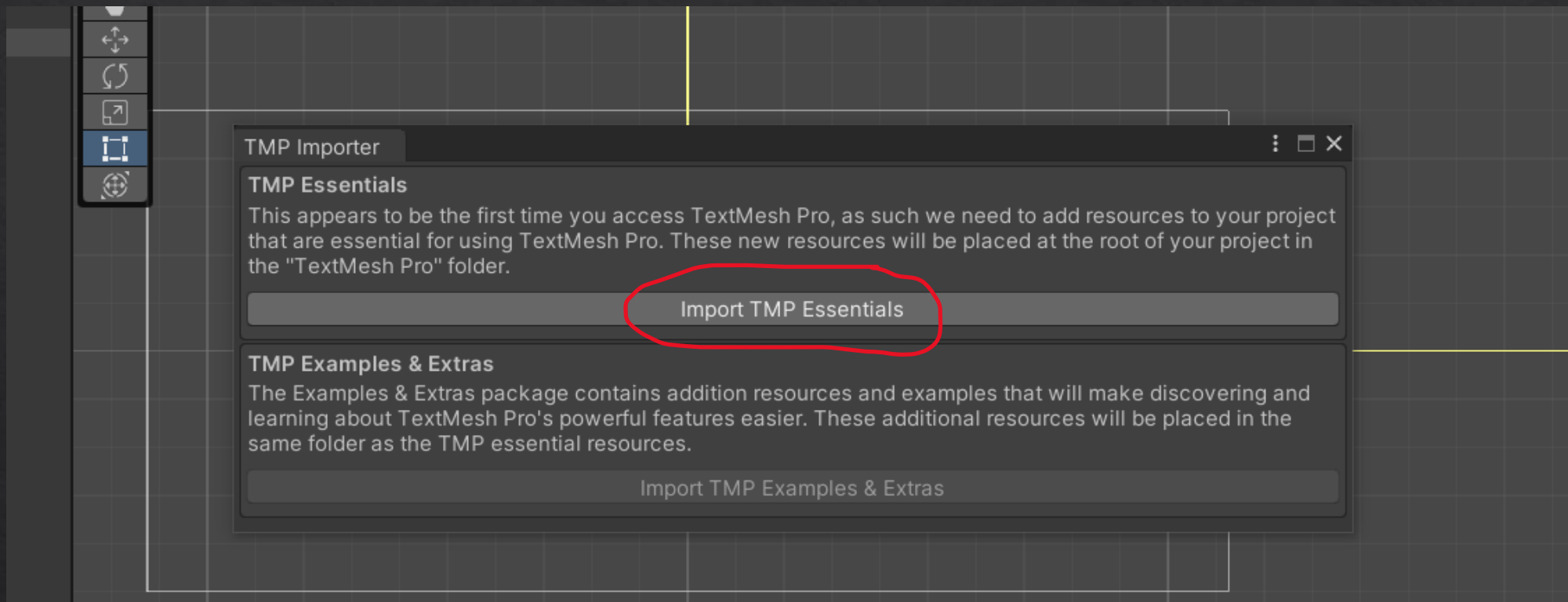
Selecciona la carpeta que clonaste de GitHub

De preferencia la que es pública.

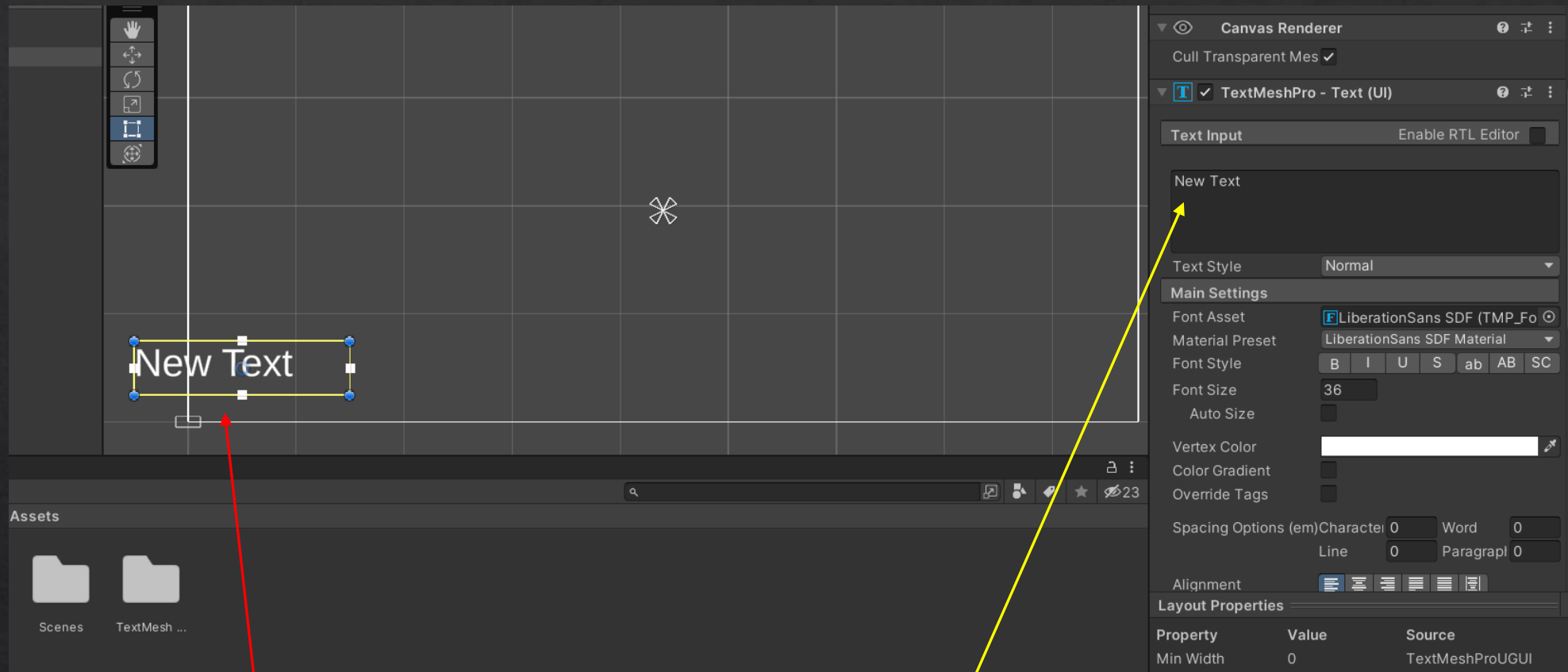


Una vez que entres a la interfaz, ve a la pestaña de GameObject – UI y selecciona Text-TextMeshPro

Recuerden que deben de establecer Visual Code como su programa de preferencia.



Seleccionen únicamente esa opción.



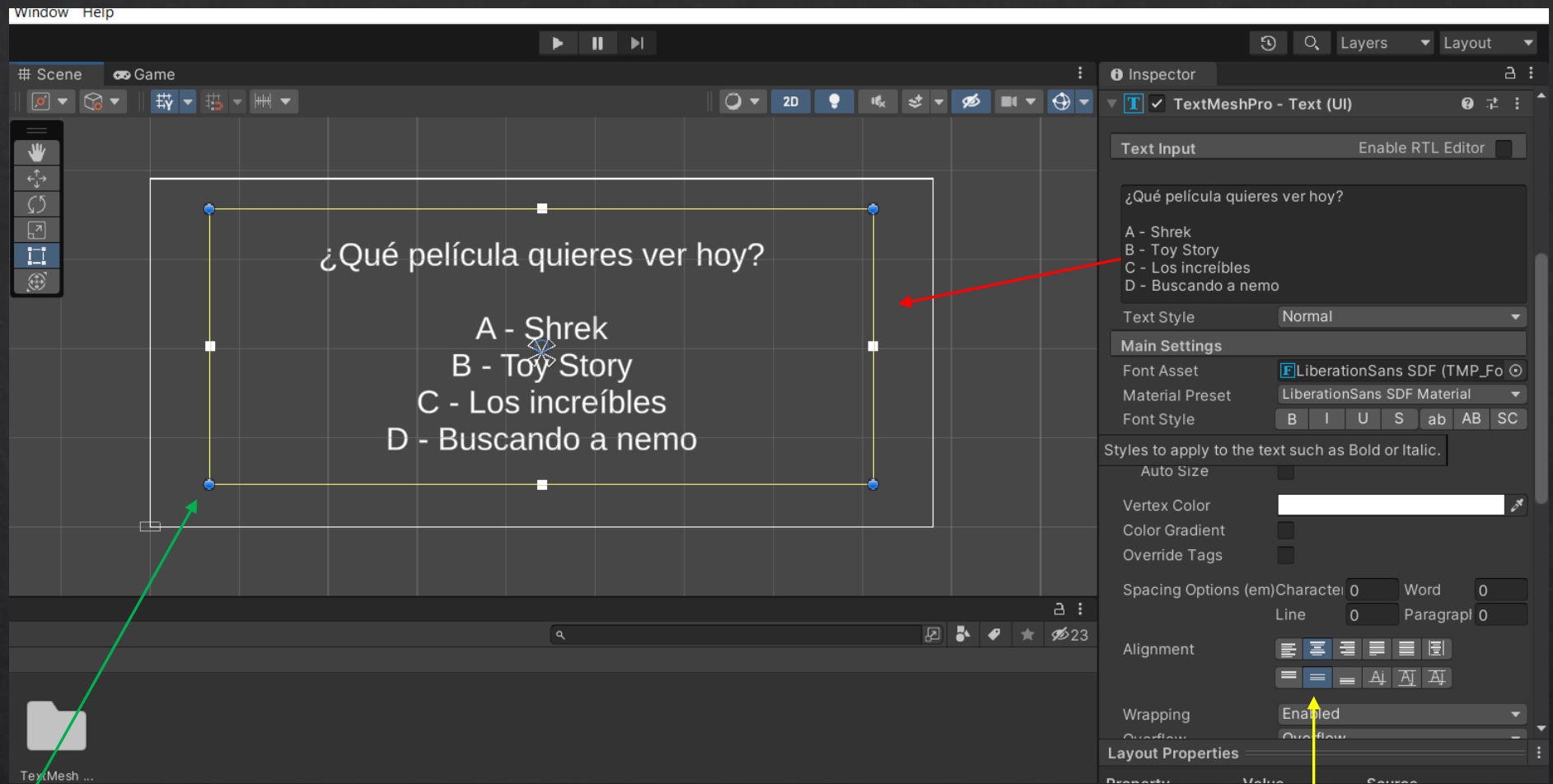
Allí les aparecerá “New tex”

A continuación diríjense a Text Input y escriban la pregunta de su ejercicio.

Como ejemplo yo puse:

¿Qué película quieres ver hoy?

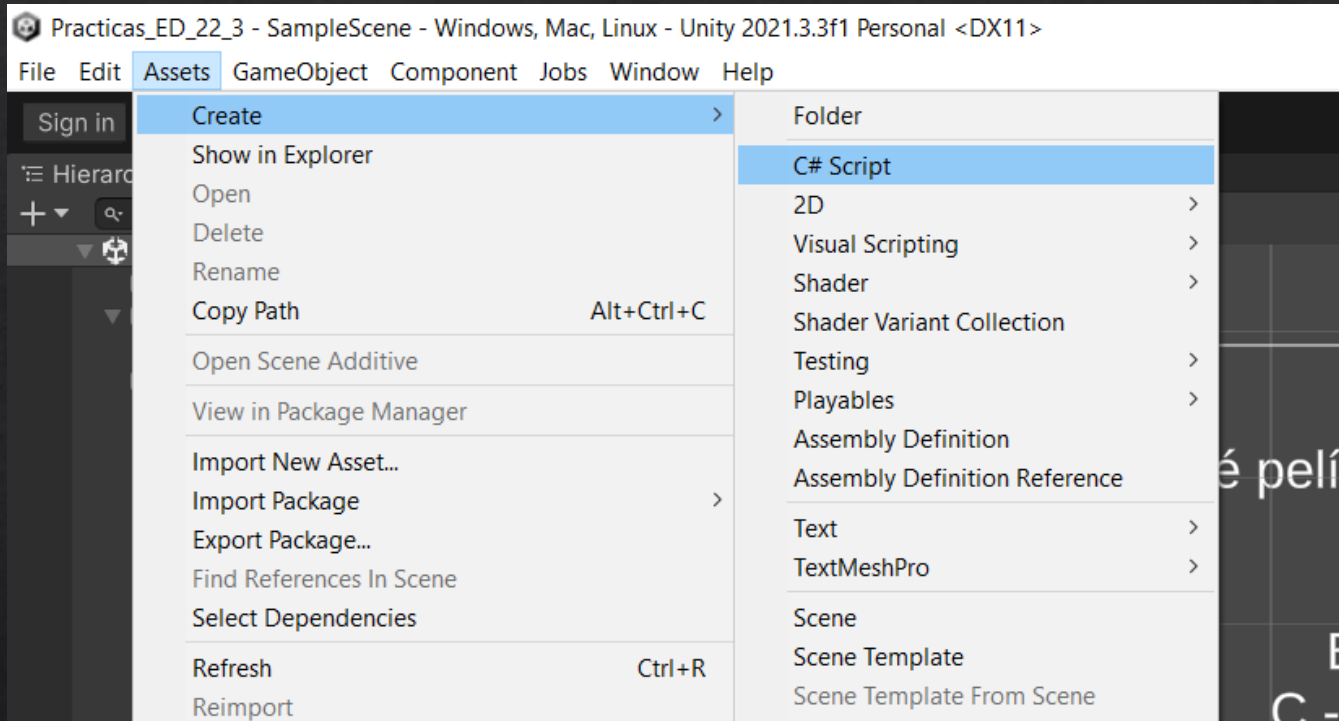
- A - Shrek
- B - Toy Story
- C - Los increíbles
- D - Buscando a Nemo



Recuerden agrandar el cuadro de texto con las bolitas azules. De igual forma hagan que el cuadro este centrado en el plano de la cámara.

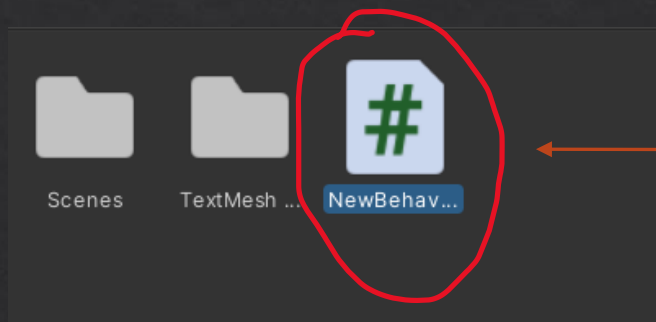
Aquí centré el contenido de mi texto con estas opciones.

Una vez hechos los pasos anteriores le dan a guardar.



Después van a crear el C# Script

Assets – Create y seleccionan
C# Script.



En este punto deben de abrir la carpeta del Script (con doble click).

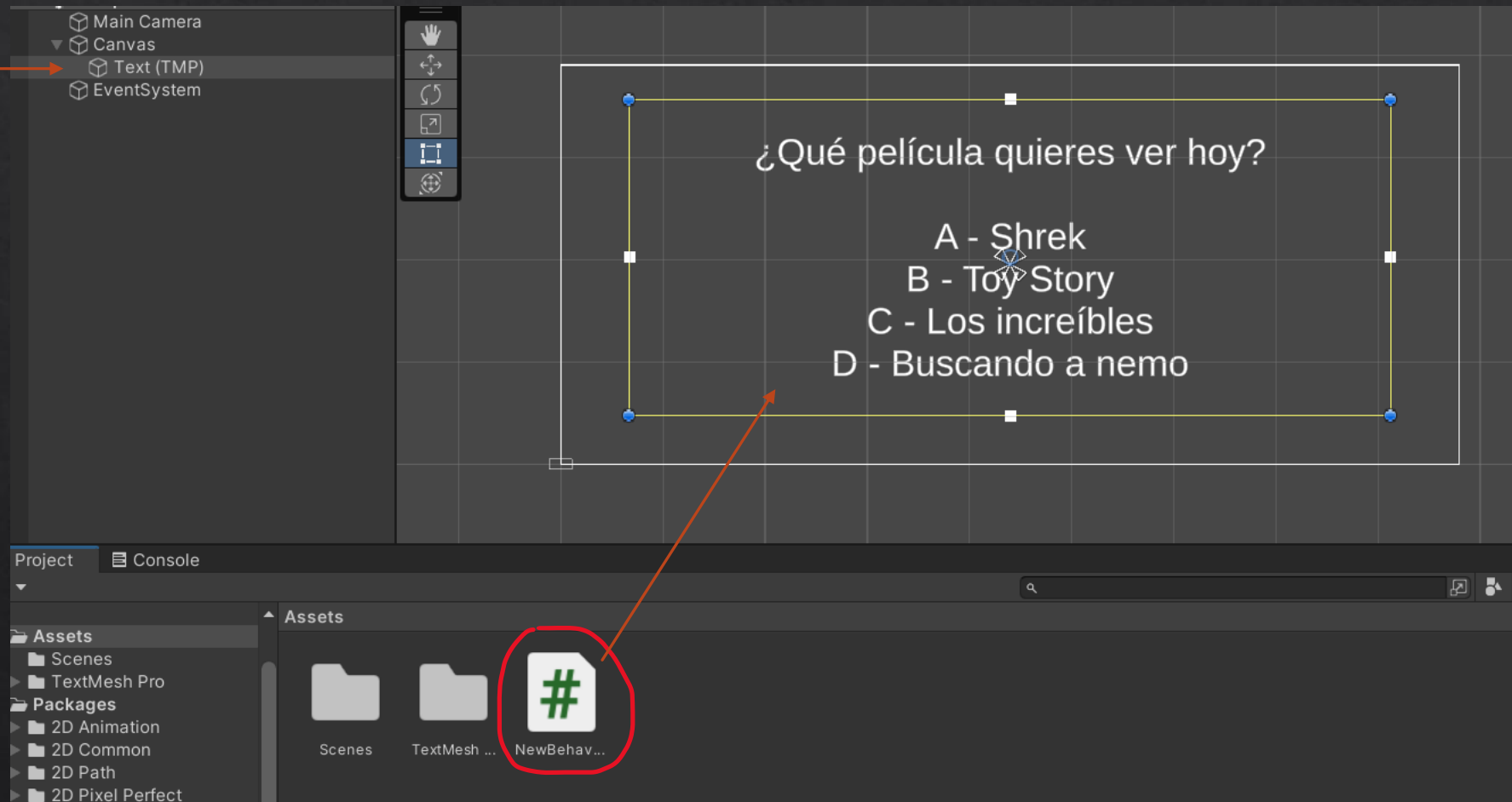
En visual code deberán escribir estos caracteres, tal como se muestra en la imagen, respetando las letras mayúsculas y minúsculas.

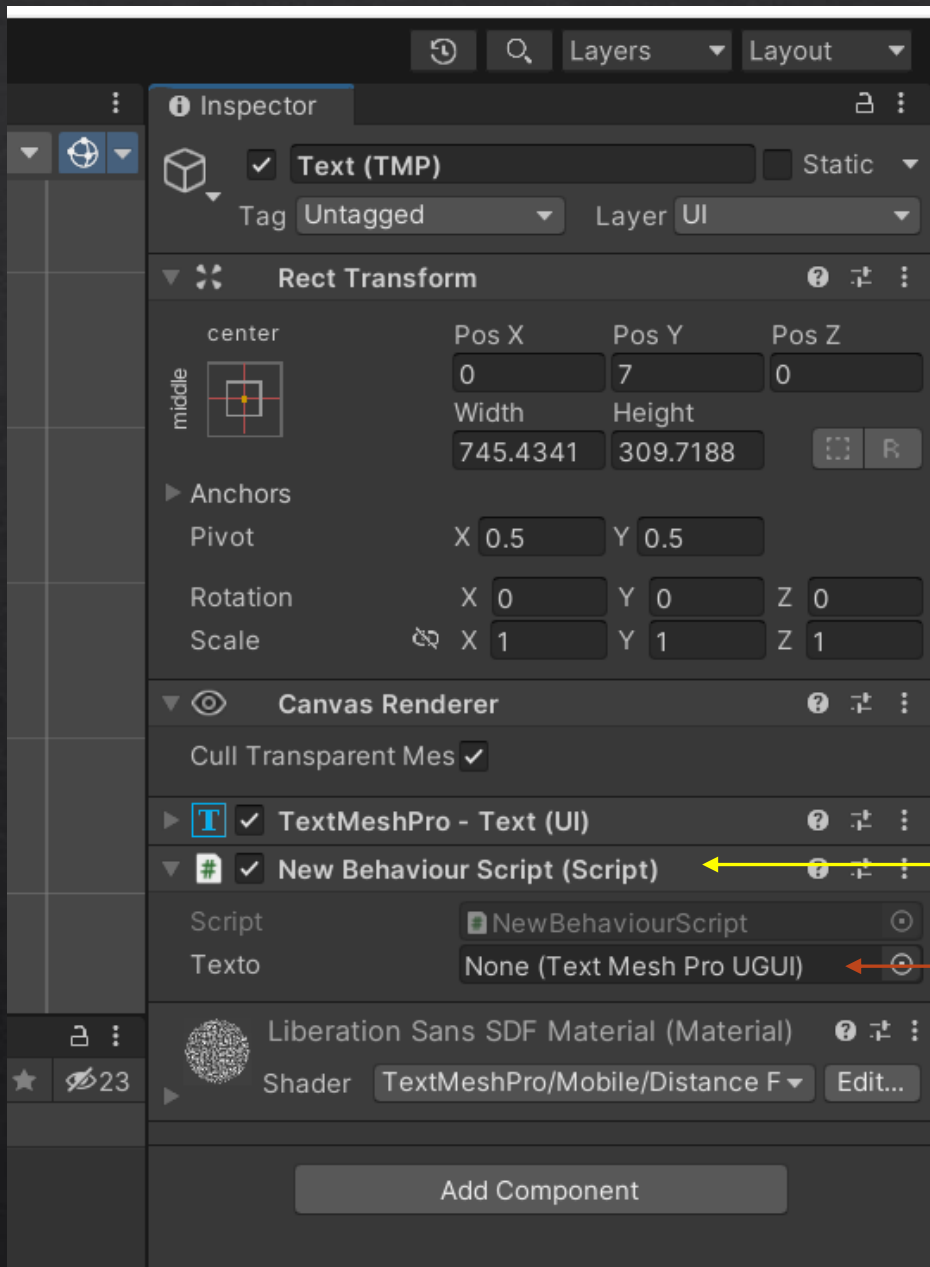
Una vez hecho esto, deben guardar el script.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using TMPro;
5
6 public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
7 {
8     public TextMeshProUGUI texto;
9     // Start is called before the first frame update
10    void Start()
11    {
12
13    }
14
15    // Update is called once per frame
16    void Update()
17    {
18
19    }
20 }
21
```

Ahora deberás arrastrar la carpeta del Script hacia el cuadro de texto de tu ejercicio.

PD. Debes de tener seleccionado el texto (Text(TMP)).

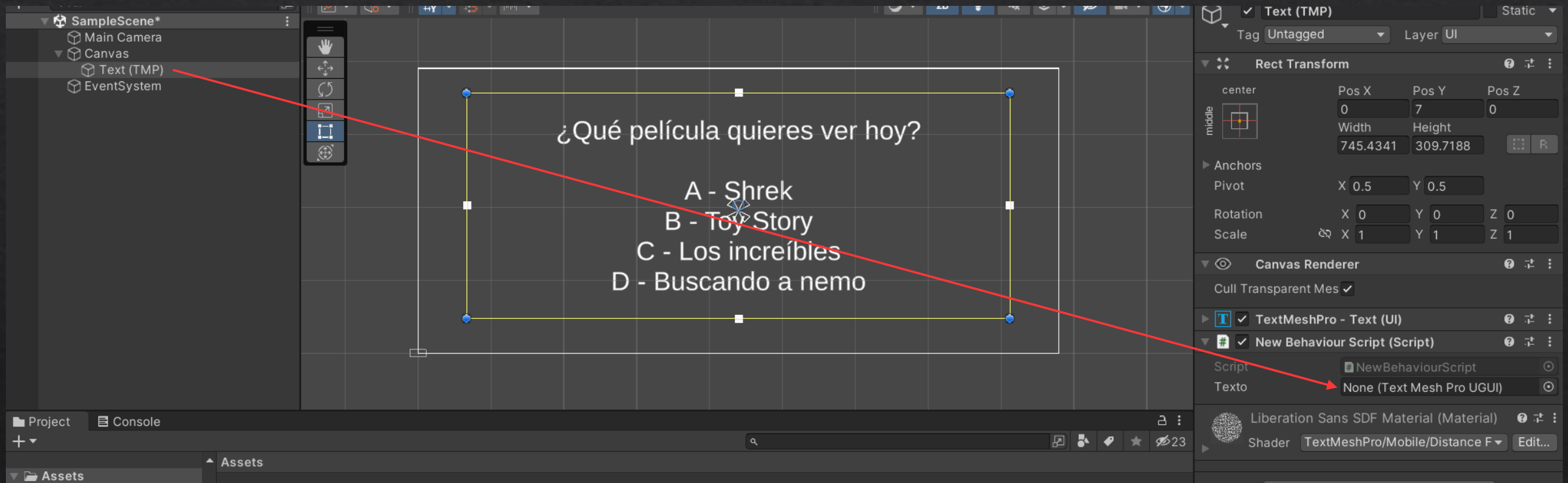


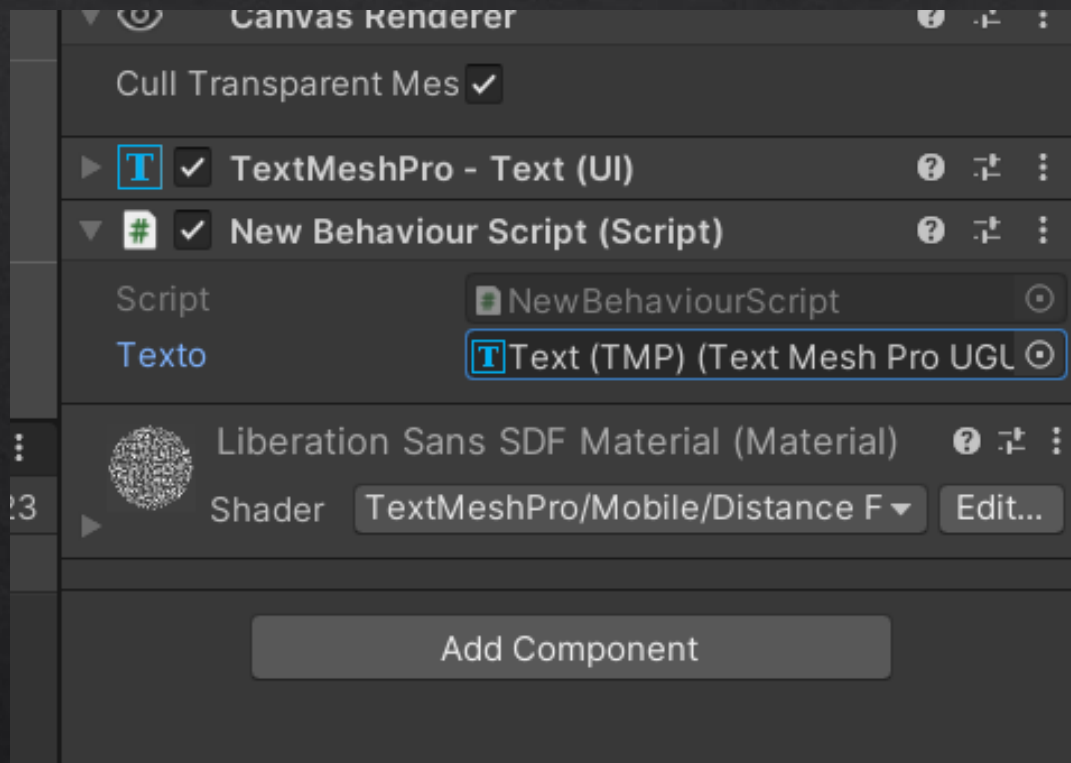


Si lo hiciste correctamente, te aparecerá esta pestaña justo debajo de TextMeshPro – Text (UI)

También nos aparecerá esta casilla.

Ahora debes arrastrar “Text (TMP)” hacia la casilla que nos apareció previamente.





Esto te deberá aparecer si lo hiciste correctamente.

A continuación guarda el proyecto.

```
File Edit Selection View Go Run Terminal Help NewBehav

NewBehaviourScript.cs M X

Assets > NewBehaviourScript.cs > NewBehaviourScript > Start()
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4 using TMPro;
5
6 0 references
7 public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour
8 {
9     4 references
10    public TextMeshProUGUI texto;
11    // Start is called before the first frame update
12    0 references
13    void Start()
14    {
15
16    // Update is called once per frame
17    0 references
18    void Update()
19    {
20        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.A))
21        {
22            texto.text = "Mejor afuera que adentro";
23        }
24        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.B))
25        {
26            texto.text = "Hay una serpiente en mi bota";
27        }
28        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.C))
29        {
30            texto.text = "Soy Mr. Increíble";
31        }
32        if(Input.GetKeyDown(KeyCode.D))
33        {
34            texto.text = "Nadaremos en el mar";
35        }
36    }
37 }
```

Ahora tendrás que regresar a Visual Code.

El código que esta dentro del recuadro rojo es la solución al ejercicio.

Recuerda que las letras son las interacciones que tendrá el usuario con tu ejercicio, pues con ellas seleccionara la respuesta que quiera. Yo elegí las letras A, B, C y D para cada extensión del **if**.

Dentro de las comillas deberás ingresar tus opciones de texto, estas deberán estar relacionadas con tus respuestas del ejercicio. Recuerda que en mi caso fue sobre películas.

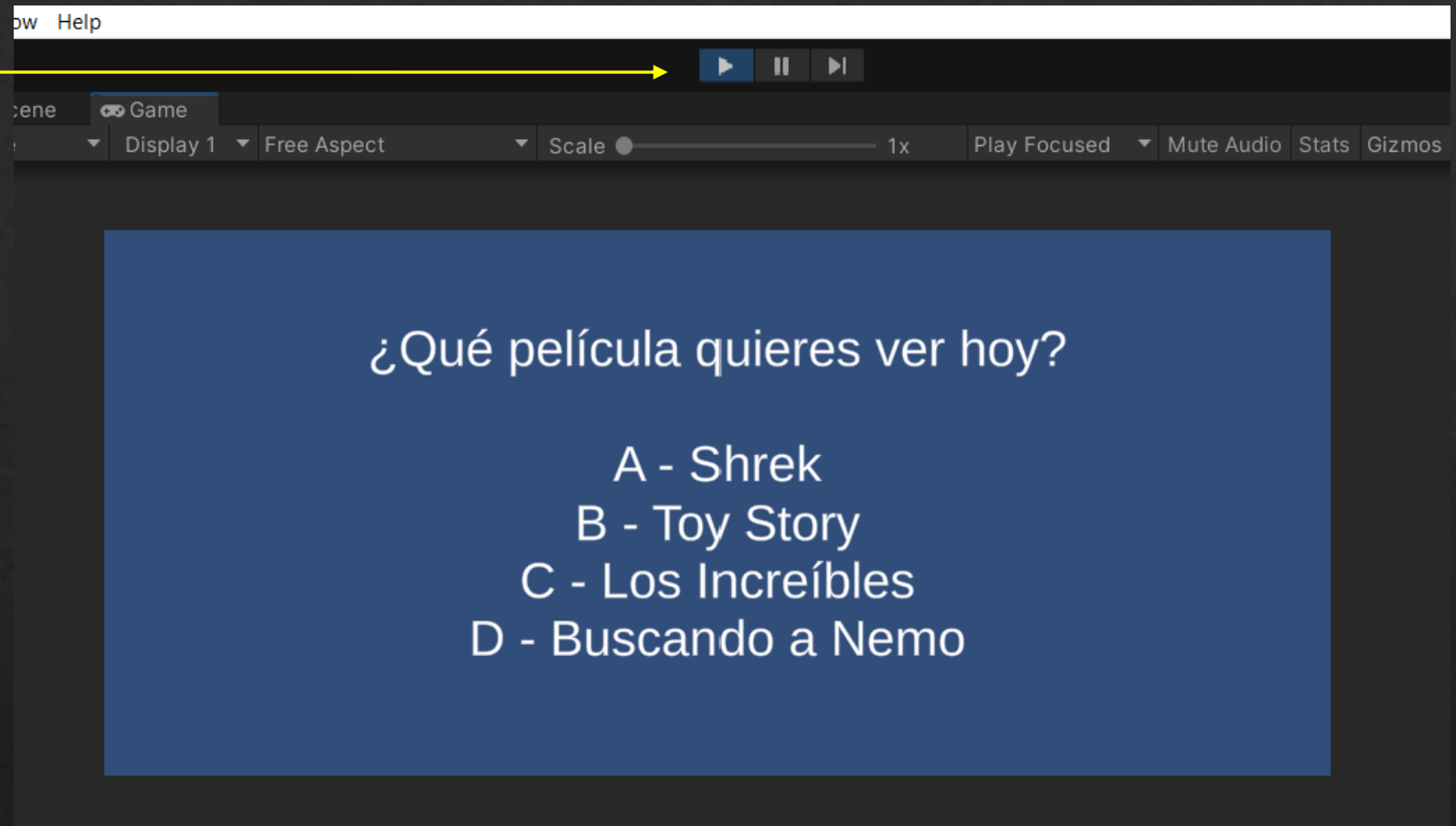
Cuando termines asegúrate de guardar.

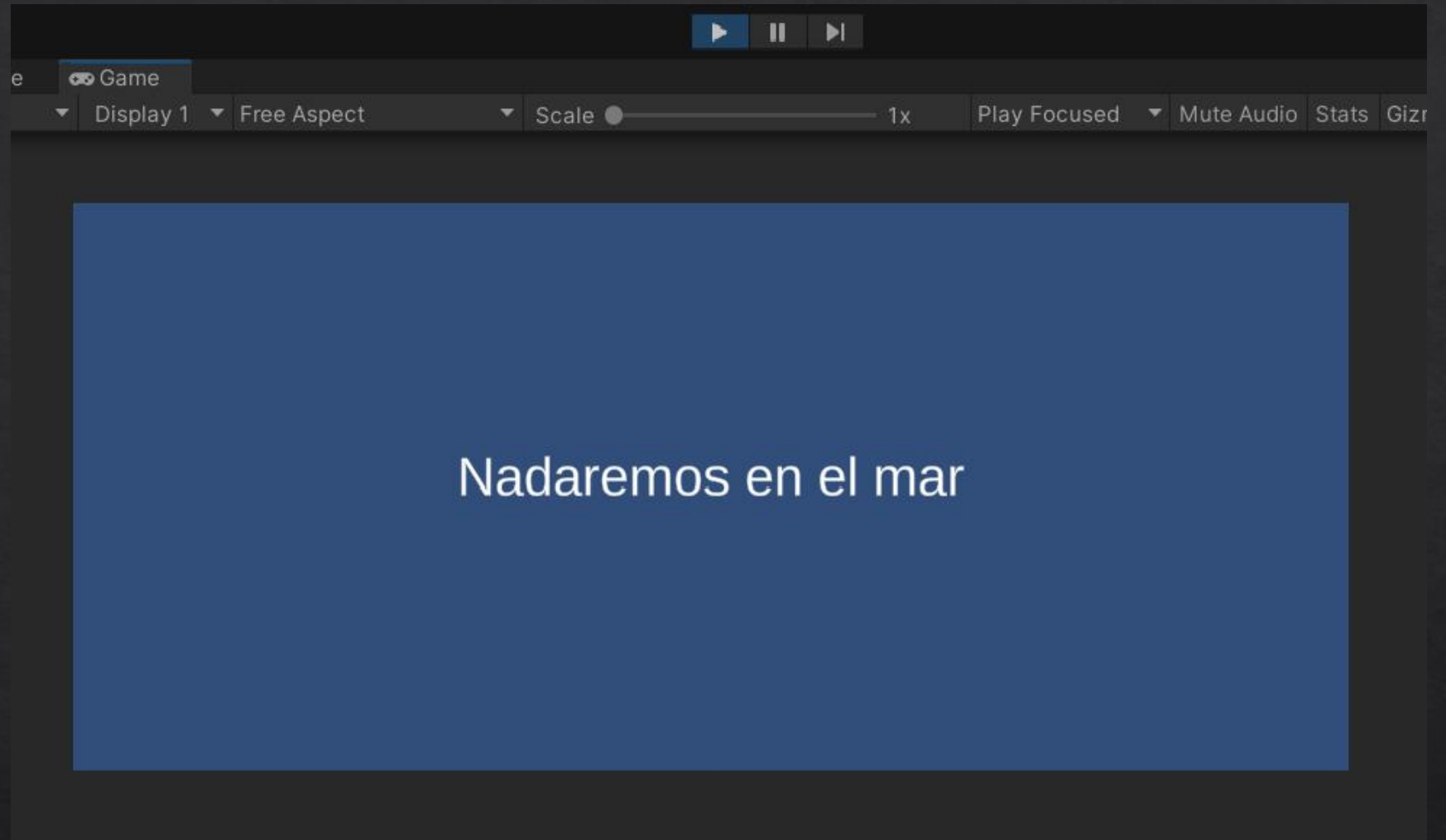
Ahora le darás a play.

Tu ejercicio esta completo.
Ahora sólo tienes que
seleccionar la opción que
prefieras.

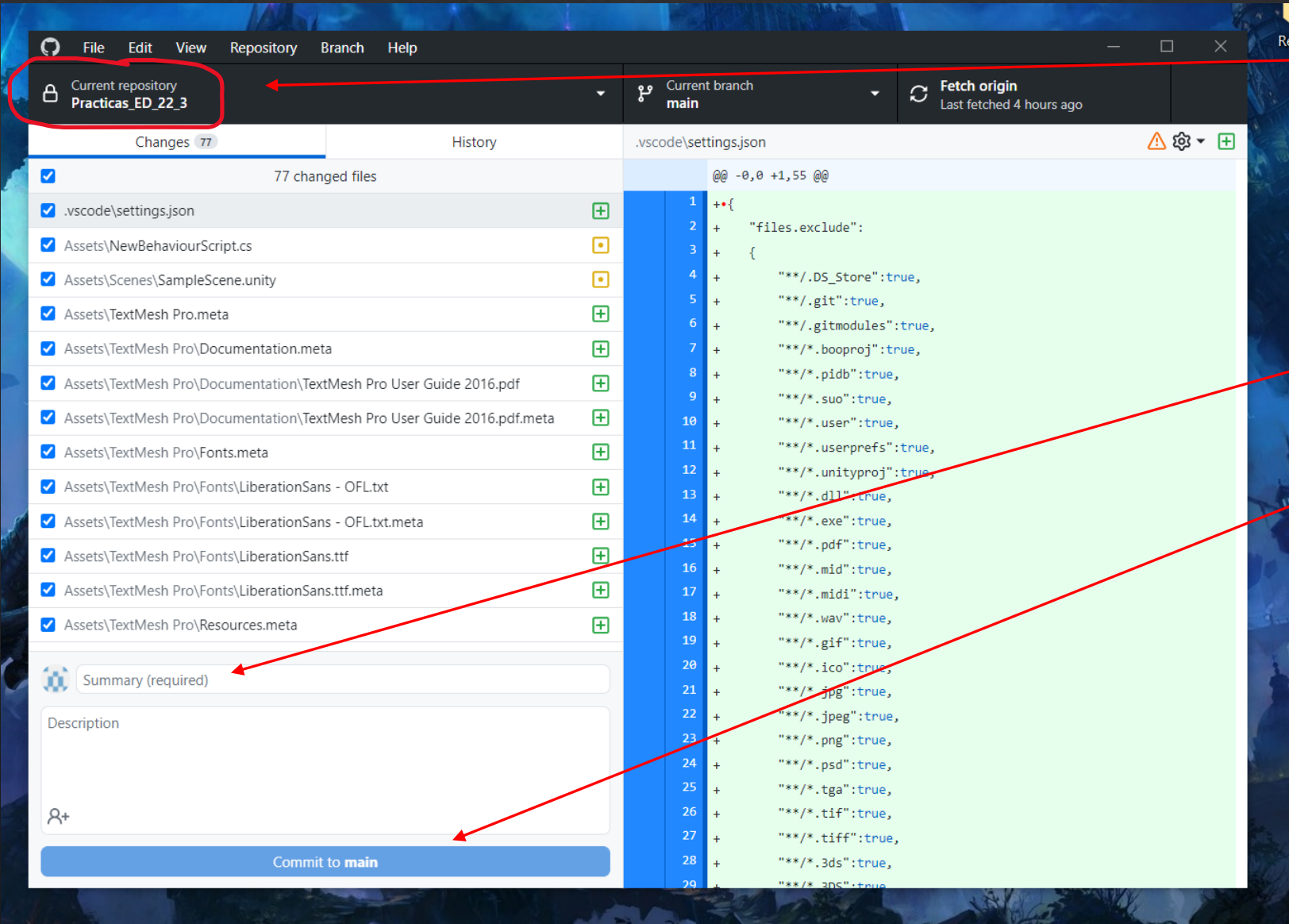
Presiona la tecla de la letra
que elegiste.

Yo elegí “d”.





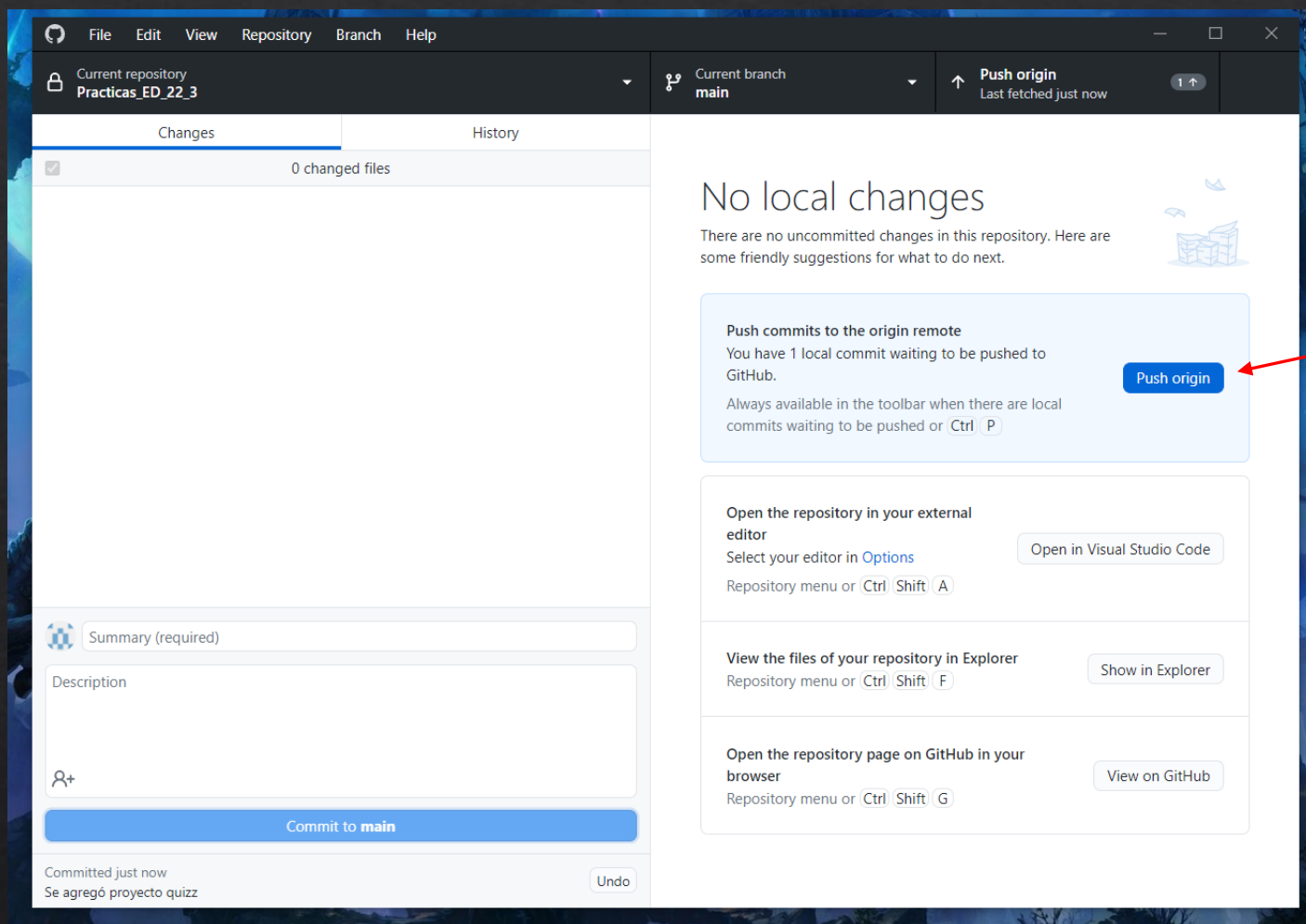
Por último guarda el archivo y cierra las pestañas.



Inicia sesión en GitHub Desktop y selecciona la carpeta del repositorio que seleccionaste para tu proyecto.

Escribe “Se agregó proyecto quizz”.

Después dale click a “Commit to main”.



Por último pícale a “Push origin”.

Esto hará que tu proyecto quedé guardado en la nube de GitHub.

No olvides entrar a la página oficial de GitHub y refrescarla para que se actualicen tus repositorios.