

Tarea 1

Parte 1:

- 1: Asegurarse que tengan la estructura de los folders como en el ejemplo dentro del proyecto de Unity.
 - 2: En su carpeta de Tarea1 o Homework1: Crear un folder para Escenas, crear una Escena con su nombre, ejemplo: Tarea1DiegoClorio
 - 3: En su carpeta de Tarea1 o Homework1: Crear un folder para Scripts, crear un Script de C# para crear una clase de "Player" con su nombre, ejemplo: PlayerDiegoClorio
 - 4: Hacer otra clase que se llame "Actor" con su nombre, ejemplo: ActorDiegoClorio
 - 5: Hacer que "Player" tenga herencia de "Actor"
 - 6: Dentro de su clase "Player", meter 5 variables que podrían ir en una clase de jugador, ejemplo: Un pastel lleva huevos, harina, leche, etc.
 - 7: Dentro de su clase "Actor", meter 5 variables que podrían ir en una clase de Actor.
 - 8: Dentro de su clase "Player", meter 5 funciones que podrían ir en una clase de jugador, ejemplo: Un pastel debe de poderse mezclar los ingredientes, hornear, servir, etc.
 - 9: Dentro de su clase "Actor", meter 5 funciones que podrían ir en una clase de Actor.
- Las funciones pueden estar vacías, a menos que las funciones manden llamar alguna función propia que ustedes hayan agregado ahí mismo. Recuerden que las funciones pueden o no recibir datos de entrada y escupir datos de salida. Queda a su criterio, piensen que necesitaría su función para funcionar o si van a usar las variables globales.

Parte2:

Dentro del editor de Unity, en su propia escena, la que crearon en la parte 1 y asegúrense de darle doble click a la escena que crearon para abrir esa escena. Deberán crear con las formas básicas 3D que les ofrece Unity, crear un nivel (Piso, Obstáculos, Plataformas, Escaleras). Recuerden que pueden usar las herramientas para escalar, posicionar y rotar los objetos que generen. Experimenten con todas las figuras, y si se sienten valientes, ahí está la sección de luces...

Si algo no les gusta, en la jerarquía, click derecho borrar o CTRL + Z para echar un paso para atrás.

(Si llegan a usar las luces, experimenten con las variables y herramientas que les ofrece en el apartado de los componentes)

Siéntanse libres de modificarlo después de la entrega. Este nivel ustedes lo van a usar para el desarrollo de un nivel completo con código y funcionalidades conforme avancemos en las clases! 😊

Mucha Suerte Chavos y diviértanse! GL & HF