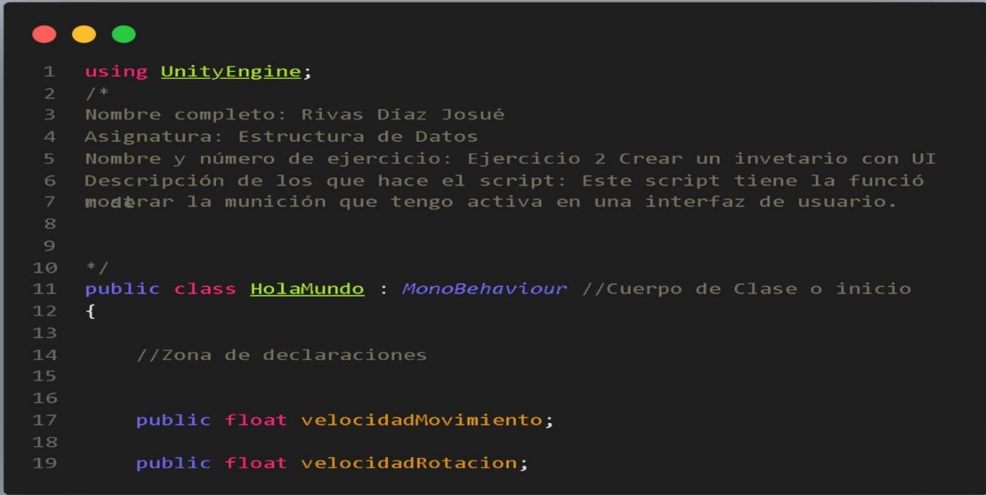


Examen Práctico	Valor en puntos: 2.0	Puntos Obtenidos:
<b>Fecha del examen y entrega:</b> <b>27/06/2022</b>		
<b>Instrucciones del examen:</b>		
<p>Paso 1: Vas a generar un screen record de tu pantalla cuando este resolviendo cada ejercicio este video será un resumen rápido (Timelapse) de los pasos que realizaste para resolver el ejercicio dentro del video explicarás brevemente como obtuviste el resultado, el tiempo maximo por video es de 2 minutos.</p> <p>Paso 2: Para asegurar que eres tú el que está resolviendo el examen, antes de iniciar cada ejercicio deberás grabar los datos y nombre de tu sistema, esto lo haces en Windows dando botón derecho sobre el icono de Windows-sistema, en el caso de mac es click sobre el icono de la manzana – propiedades sistema, para cada video tendrás que hacer este paso.</p> <p>Paso 3: El nombre del proyecto donde almacenaras cada ejercicio será tu nombre completo empezando por apellidopaterno_apellidomaterno_nombre_abreviatura de la asignatura más la palabra examen ejemplo:  Rivas_Diaz_Josué_ED_Examen</p> <p>Paso 4: dentro del proyecto crearas una escena por cada ejercicio, pero podrás utilizar la misma base de assets para resolverlos todos.</p> <p>Paso 5: Cada script deberá contener un encabezado en formato de comentario, donde incluirás los siguientes datos:  Nombre completo:  Asignatura:  Nombre y número de ejercicio:  Descripción de los que hace el script:  Ejemplo:</p>		
 <pre> 1  using UnityEngine; 2  /* 3   Nombre completo: Rivas Díaz Josué 4   Asignatura: Estructura de Datos 5   Nombre y número de ejercicio: Ejercicio 2 Crear un inventario con UI 6   Descripción de los que hace el script: Este script tiene la función 7   modificar la munición que tengo activa en una interfaz de usuario. 8 9 10 */ 11 public class HolaMundo : MonoBehaviour //Cuerpo de Clase o inicio 12 { 13 14     //Zona de declaraciones 15 16 17     public float velocidadMovimiento; 18 19     public float velocidadRotacion; </pre>		

Paso 6: En cada script deberás anexar comentarios pertinentes indicando para que sirve una línea compleja en específico, descarta en comentarios la inicialización de componentes (GetComponent)

```

1  void Start() // inicial o de cargas
2  {
3      //El Cursor.lockState nos permite acceder a los estados o fases que puede te
4  ner // el cursor de mouse en pantalla
5      Cursor.lockState = CursorLockMode.Locked;
6  }

```

Paso 7: Al ser un examen al estilo libro abierto en las líneas de código que hayas sacado de alguna página debes incluir un link de donde sacaste la información sea un canal de youtube, página web o libro, e indicar brevemente que entendiste de la fuente y como lo aplicaste en el ejercicio:

```

1  /*
2      El siguiente algoritmo lo extraje del video menu de selección de canal
3      Code Monkey, en el cual se explica como hacer un recorrido de elementos
4      atraves de indice dentro de un array, yo lo aplique para poder seleccio
5      nar entre un tipo de munición a la vez.
6
7      */
8      if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Alpha2)){
9          armas[tipoArma].SetActive(false);
10
11         tipoArma++;
12
13         armas[tipoArma].SetActive(true);
14     }
15
16

```

Paso 8: Subirás los videos o el link donde los tienes almacenados, junto con los scripts y el unity package de todo el proyecto a la plataforma blackboard en el rubro examen práctico dentro de la carpeta de entregables y tareas de la semana 7, el almacenamiento de todo puede ser en un drive o onedrive, el cual deberás convertir en archivo de compartición publica y una vez lo vuelvas público en compartir te dará un link que publicarás en la actividad de entrega en blackboard.

Paso 9: Anexa la bibliografía de los documentos, paginas o videos que utilizaste para resolver los ejercicios, esto es el enlace en caso de ser una página, o canal de youtube, Autor: y tema del cual trato lo que investigaste y fecha de publicación, la ficha biográfica en caso de ser algún libro con el siguiente formato Autor, Nombre de la obra, Fecha de publicación, Editorial.

Adicional a los ejercicios deberás entregas la practicas realizadas durante el cuatrimestre en un zip, solo los códigos resueltos.

Evidencias:

Código de ejercicios resuelto en formato zip, Código de prácticas resueltas, videos de los ejercicios, ejecutable y/o unitypackage

## Ejercicios:

1. Crea un quiz con más de tres preguntas.	<b>Puntos por obtener: 0.40 puntos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A partir de la creación de objetos y el uso de arreglos o/y listas generaras una versión mejora de la aplicación de quiz               <ol style="list-style-type: none"> <li>Tú eliges el tema de las preguntas y las posibles respuestas</li> <li>Deberás generar en pantalla un UI button por repuesta en donde solo una de ellas será la correcta</li> <li>Una vez elegida la respuesta correcta en el lugar del texto que antes enseñaba la pregunta deberá aparecer la leyenda, Correcto.</li> <li>las preguntas deberán aparecer de forma aleatoria o random</li> <li>puedes usar cualquier arte que decidas para personalizar la pantalla e interfaces.</li> </ol> </li> </ul>	
2. Crea una tienda de props (inventario de items) a través de UI GameObject en Unity	<b>Puntos por obtener: 0.40 puntos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Diseñarás a través de elementos UI una tienda o inventario con al menos tres casillas que estarán activas en pantalla y que podrás seleccionar con tres teclas distintas:               <ol style="list-style-type: none"> <li>Diseñarás con UI un menú simple de selección de objetos, deben ser al menos 3.</li> <li>Cada objeto tendrá asignado una tecla o botón de ui para ser seleccionado.</li> </ol> </li> </ul>	

3.- Cuando presiones la tecla el objeto seleccionado se desactivará en la pantalla y en la parte de arriba del menú aparecerá la frase "seleccionaste el item "más el nombre de dicho item.

3. Genera una conversación entre dos personajes

**Puntos por obtener:  
0.40 puntos**

Deberás crear una pequeña conversación entre dos personajes.

1. Para ambos personajes debes crear un objeto que contenga el nombre del personaje, Sprite que lo represente en pantalla y un arreglo con al menos 4 diálogos.
2. La conversación puede ser por fases, es decir primero termina un personaje y luego se activa el otro
3. Cada personaje puede tener un contenedor tipo canvas para su utilización, al llegar al último elemento de su índice de diálogos el primer canvas se desactivará y el segundo entrará en estado de activación.
4. Recuerda crear la operación del aumento del índice por una tecla que tu elijas, y ponerle un algoritmo que le indique al índice cuando debe detenerse.

4. Crea una hoja de perfil o ficha de personajes con estructuras de datos

**Puntos por obtener:  
0.40 puntos**

Debes crear una pantalla de perfil de personaje:

1. Crearas una ficha con interfaces de usuario esta deberá contener los siguientes datos:  
Nombre, edad, sexo, y descripción breve del personaje e imagen del personaje.
2. A través de un objeto (script) asignaras los valores de estas interfaces
3. Deben ser al menos tres personajes, estos deben estar incluidos en una lista o arreglo y cuando presiones alguna tecla un índice deberá recorrer el conjunto de arriba hacia abajo y regresar al primer elemento del conjunto cuando llegue al ultimo
4. Cada vez que se haga un cambio la interfaz cambiara con el personaje activo en el arreglo.





Niveles de rendimiento: Rubrica de evaluación por ejercicio					
Criterios	No cumple	Regular	Bien	Muy bien	Puntos a Obtener
Resolución de cada ejercicio con entrega de script comentados, ejecutable y/o unity package más paquete de prácticas.  Total, de ejercicios: 4	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	
	No entrega ejercicio resuelto o comentado.	Entrega el ejercicio resuelto con una solución parcial que no se ejecuta al 100% y sin comentarios.  Además del paquete de prácticas.	Entrega el ejercicio resuelto en su totalidad con ejecución en unity pero sin comentarios  Además del paquete de prácticas.	Entrega el script del ejercicio resuelto en su totalidad cada parte del ejercicio puede ser ejecutada o probada en unity y agrega los comentarios como fueron solicitados.  Además del paquete de prácticas.	
Video de los ejercicios  (La rúbrica del video indica la cantidad de ejercicios a ser calificados)	0 puntos	0.10 puntos	0.20 puntos	0.40 puntos	
	No entrega ningún ejercicio en video	Entrega al menos 2 ejercicios en video	Entrega al menos 3 ejercicios en video	Entrega los 4 ejercicios en video.	
SUMA TOTAL de los					2 puntos

4 ejercicios					
--------------	--	--	--	--	--

El total de los ejercicios son 4 si consigues la puntuación máxima sumarias 1.60 puntos de 2 puntos posibles del bimestre, las 0.40 décimas faltantes las consigues entregando el video de cada ejercicio.

**Nota:** Para ser considerados los puntos del ejercicio este tendrá que ejecutarse en unity, aunque en el video se muestre que, si lo terminaste y que este tiene funcionalidad, si no es posible ejecutar el ejercicio en unity no sumara puntos, el video solo tiene la finalidad de mostrar brevemente el proceso que seguiste para solucionar el problema que te fue asignado y ya tiene calificación asignada.