|  |  |
| --- | --- |
| Unity  GRÁFICOS POR COMPUTADOR – ETSII, URJC | Pablo Sánchez Gómez y Álvaro Martínez Quiroga  15 de mayo de 2022 |

Contenido

[Introducción y ficheros 2](#_Toc102929035)

[Idea principal 2](#_Toc102929036)

# Introducción y ficheros

En esta memoria se van a desarrollar los diferentes puntos de la práctica realizada con el software de desarrollo de videojuegos conocido como [**Unity**](https://unity.com/es) para la asignatura de gráficos por computador, del Grado de Ingeniería Informática y de Computadores de la Universidad Rey Juan Carlos.

La entrega se compone de los siguientes archivos:

* Memoria en PDF (documento actual).
* Juego realizado en Unity:
  + Escenas.
  + Assets.
  + Scripts
* Juego compilado como fichero ejecutable.

# Idea principal

El juego para desarrollar ha sido de libre elección, por esto, nuestro juego se compone de un recorrido de 3 escenas, en diferentes lugares: una isla desierta, un bosque y un desierto.

El jugador ha de encontrar los diferentes teletransportes (simulados con ‘*particle systems*’) y en el momento en el que este llegue a uno de ellos será teletransportado al siguiente nivel. Estos teletransportes son muy visibles para el usuario para evitar confusiones.

A continuación, explicaremos de que objetos se componen las diferentes escenas y los lugares de los teletransportes, si vas a jugar al juego y no quieres saber donde se encuentran, es el momento de comenzar a jugar.

# Escena 1: isla desierta

Como primera escena hemos decidido realizar una isla desierta ya que era una localización sencilla de implementar y dar forma, para entender el sistema de modelado de terreno de Unity, el uso de *assets* bajados del *Asset Store* y los sistemas de FPS proporcionados por estos *assets*.

Ha supuesto todo un reto en un comienzo el entender el sistema de modelado de terreno de Unity, pero una vez se ha experimentado con un terreno, los demás salen prácticamente solos.