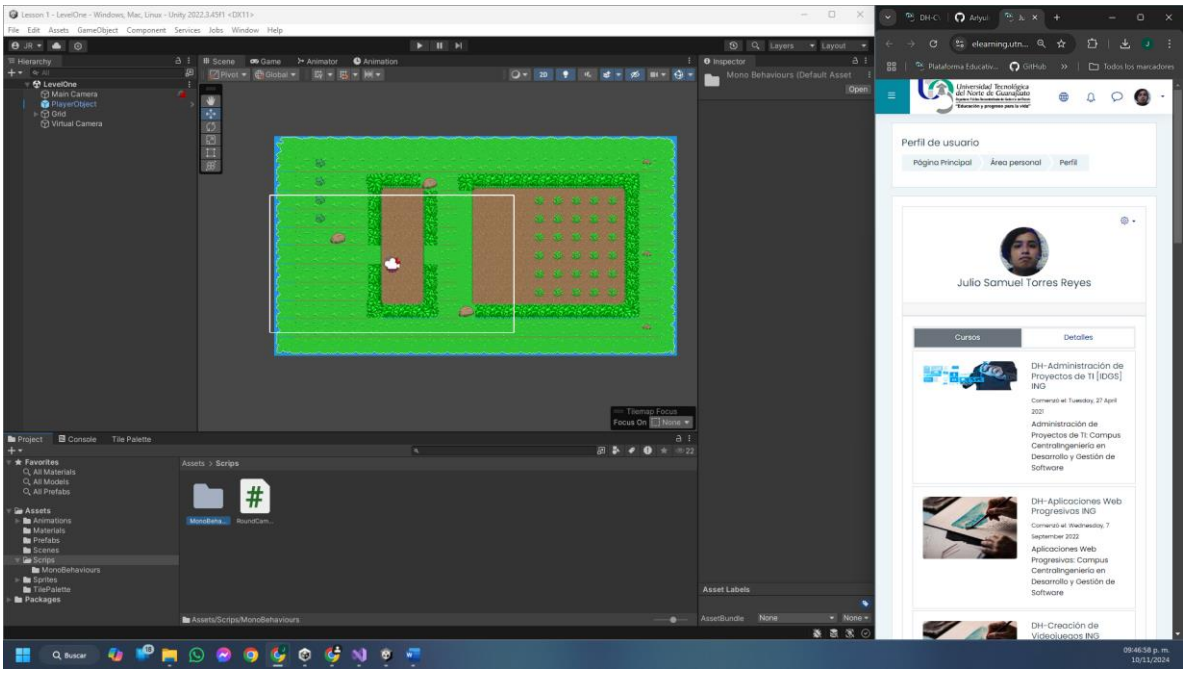
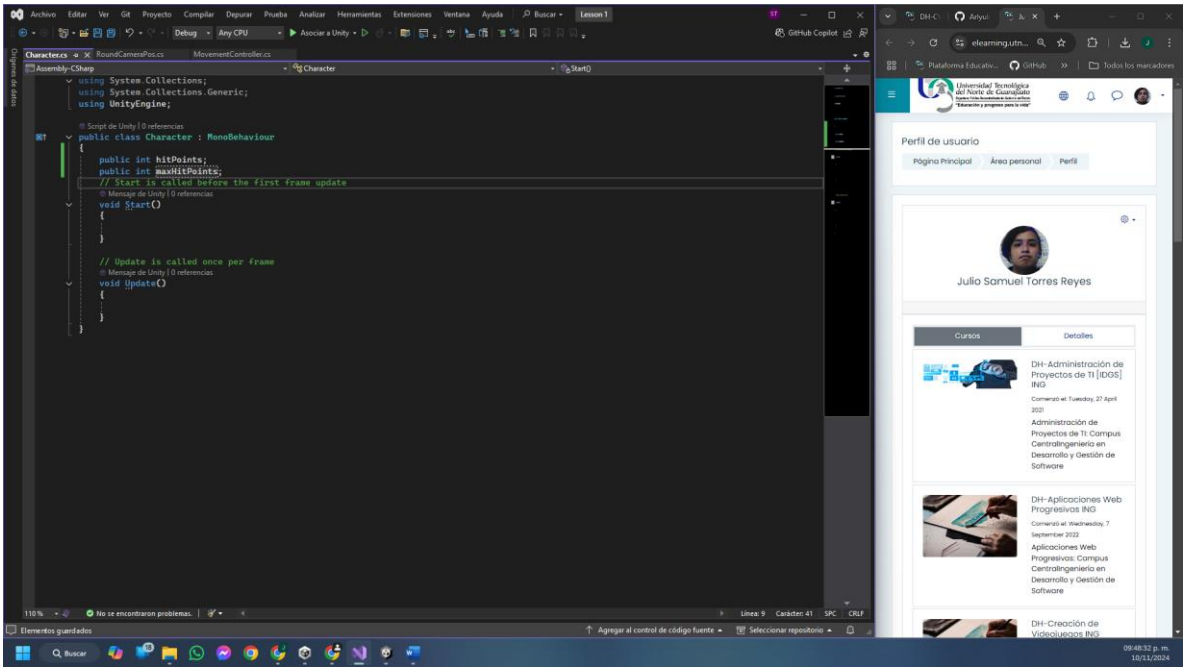
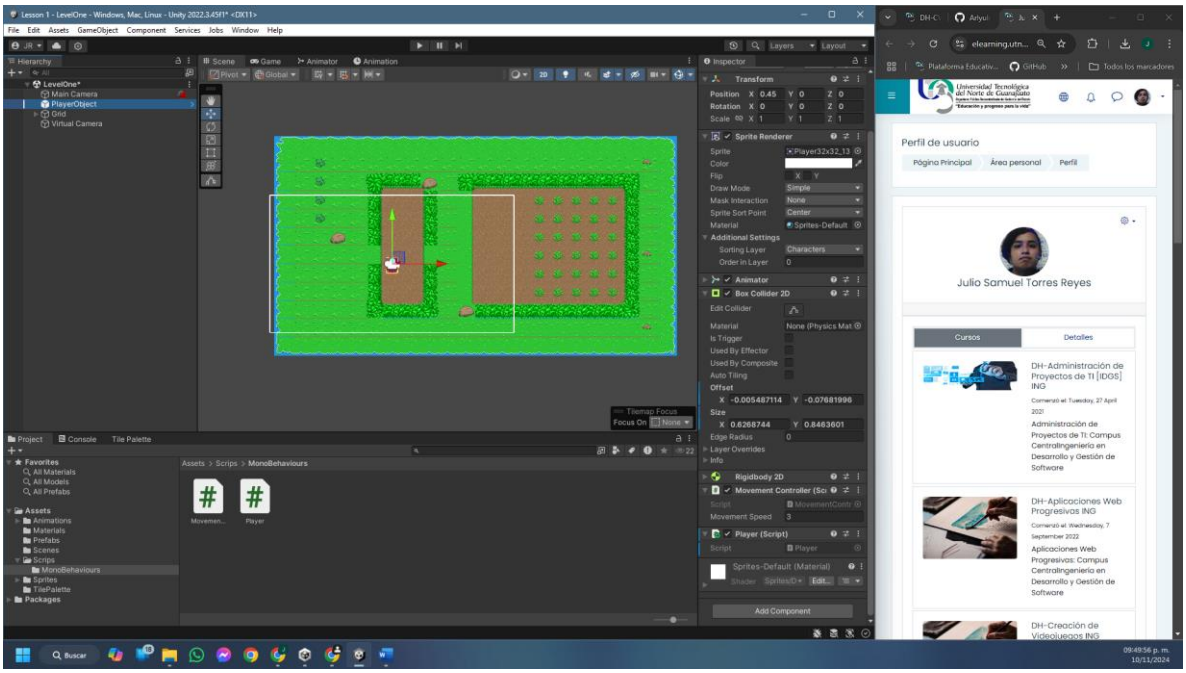
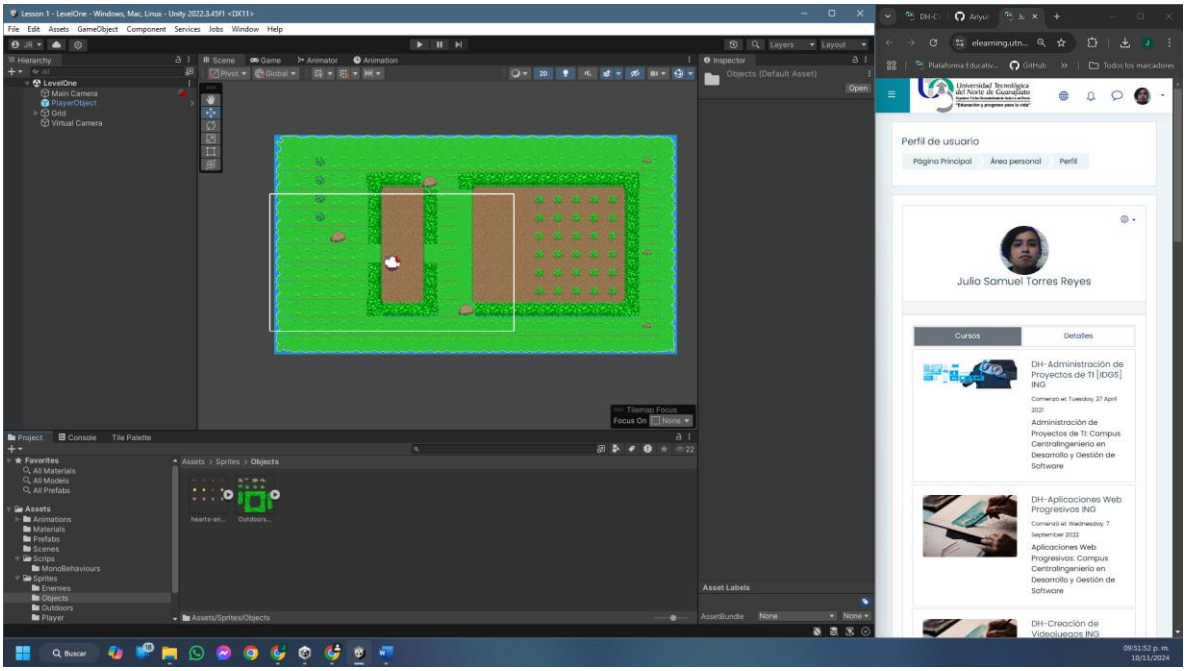
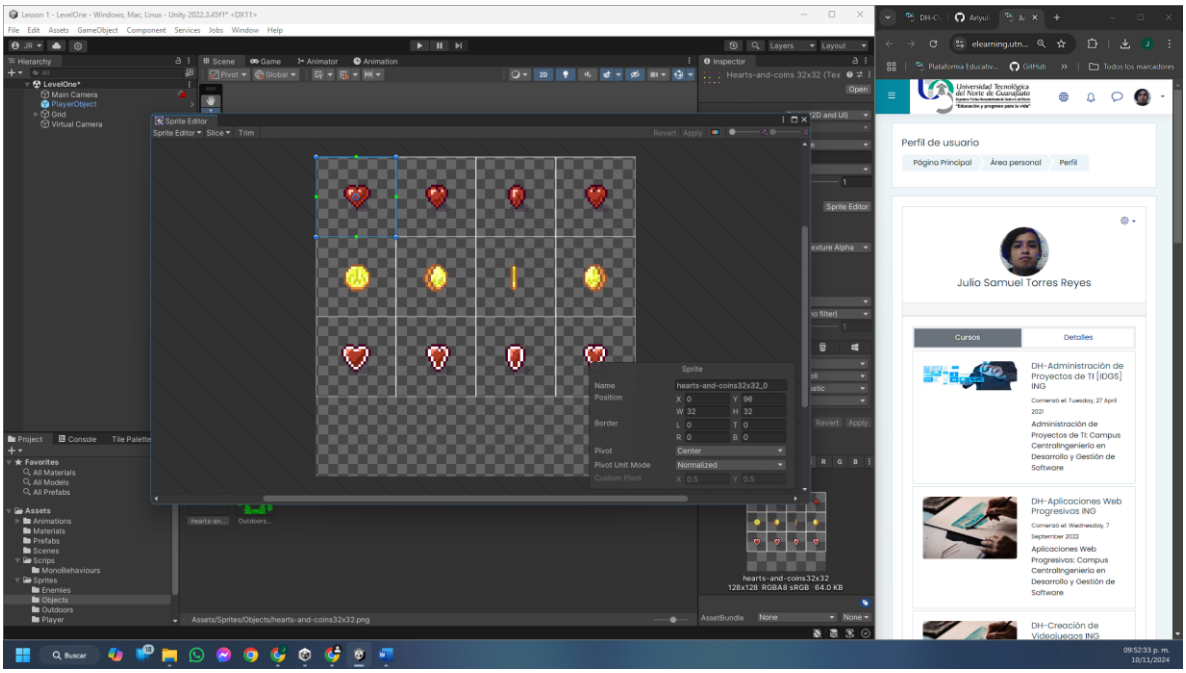
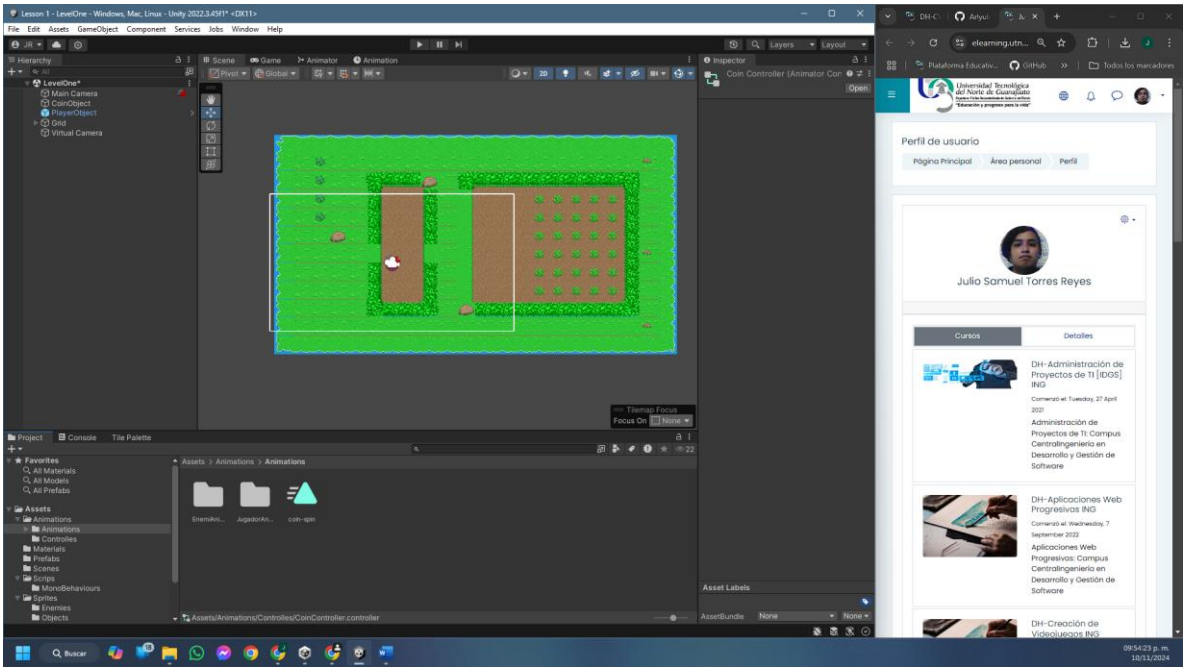

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Mono Behaviours (Default Asset
Project
Console
Tile Palette
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Animations
Materials
Prefabs
Scenes
Scripts
MonoBehaviours
Sprites
TilePalette
Packages
Assets > Scripts
Assets/Scripts/MonoBehaviours
Asset Labels
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

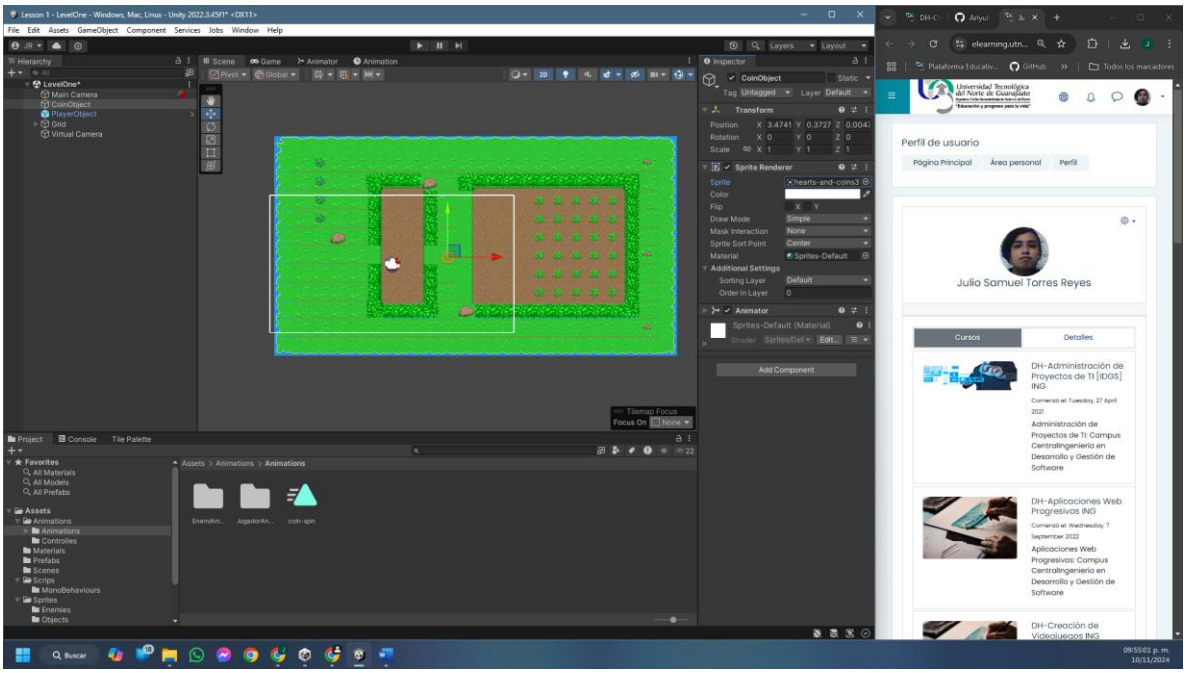

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
Character.cs
RoundCameraPos.cs
MovementController.cs
Assembly-CSharp
Character
Start()
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class Character : MonoBehaviour
{
public int hitPoints;
public int maxHitPoints;
// Start is called before the first frame update
void Start()
{
}
// Update is called once per frame
void Update()
{
}
}
No se encontraron problemas.
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

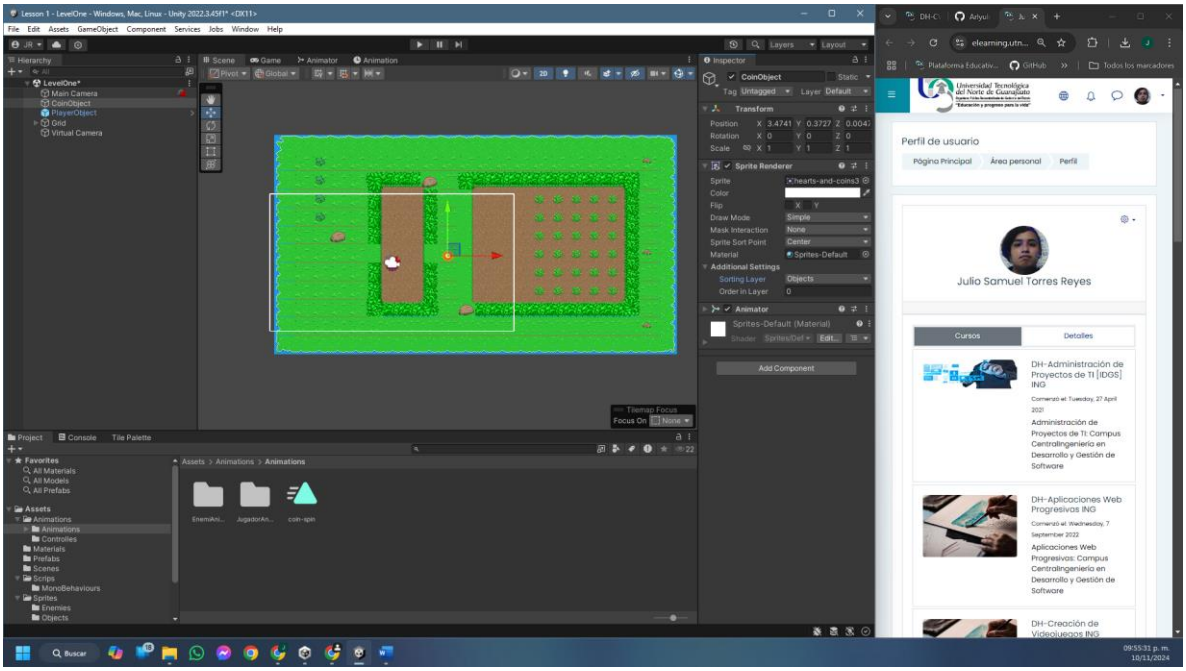

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Transform
Sprite Renderer
Animator
Box Collider 2D
Rigidbody 2D
Movement Controller (Sc
Player (Script)
Add Component
Project
Console
Tile Palette
Assets > Scrips > MonoBehaviours
Movemen...
Player
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

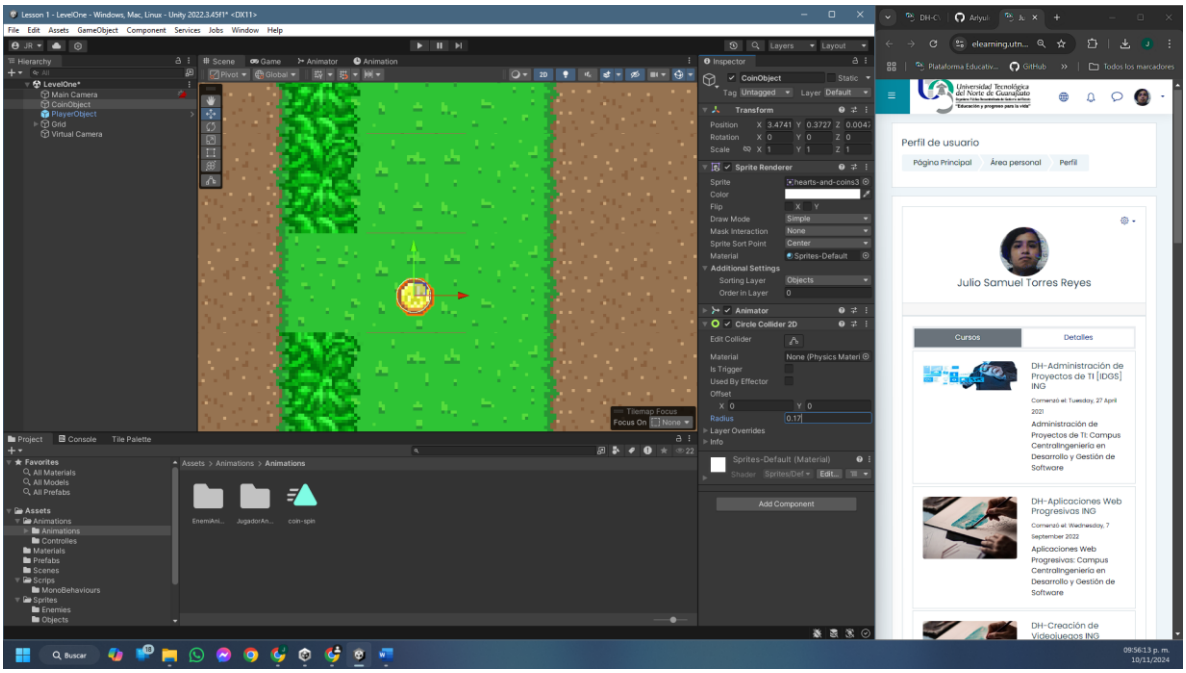

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Objects (Default Asset)
Project
Console
Tile Palette
Assets > Sprites > Objects
Assets/Sprites/Objects
Asset Labels
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

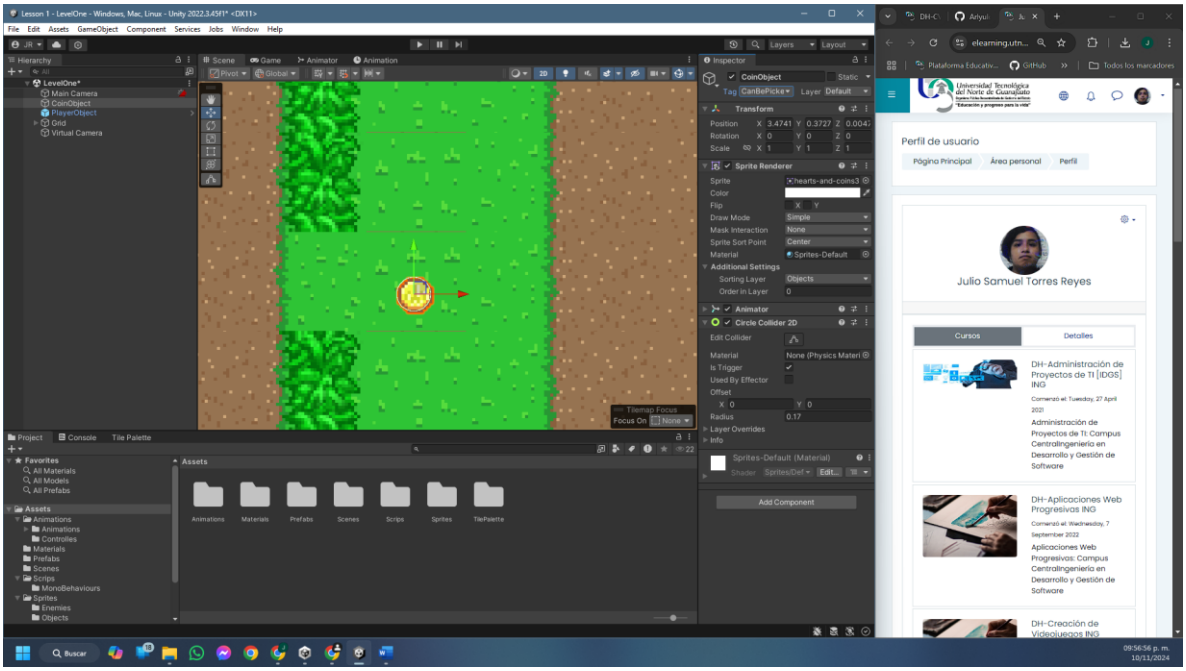

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Sprite Editor
Name
hearts-and-coins32x32_0
Position
Border
Pivot
Center
Pivot Unit Mode
Normalized
Assets/Sprites/Objects/hearts-and-coins32x32.png
hearts-and-coins32x32
128x128 RGBA8 sRGB 64.0 KB
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

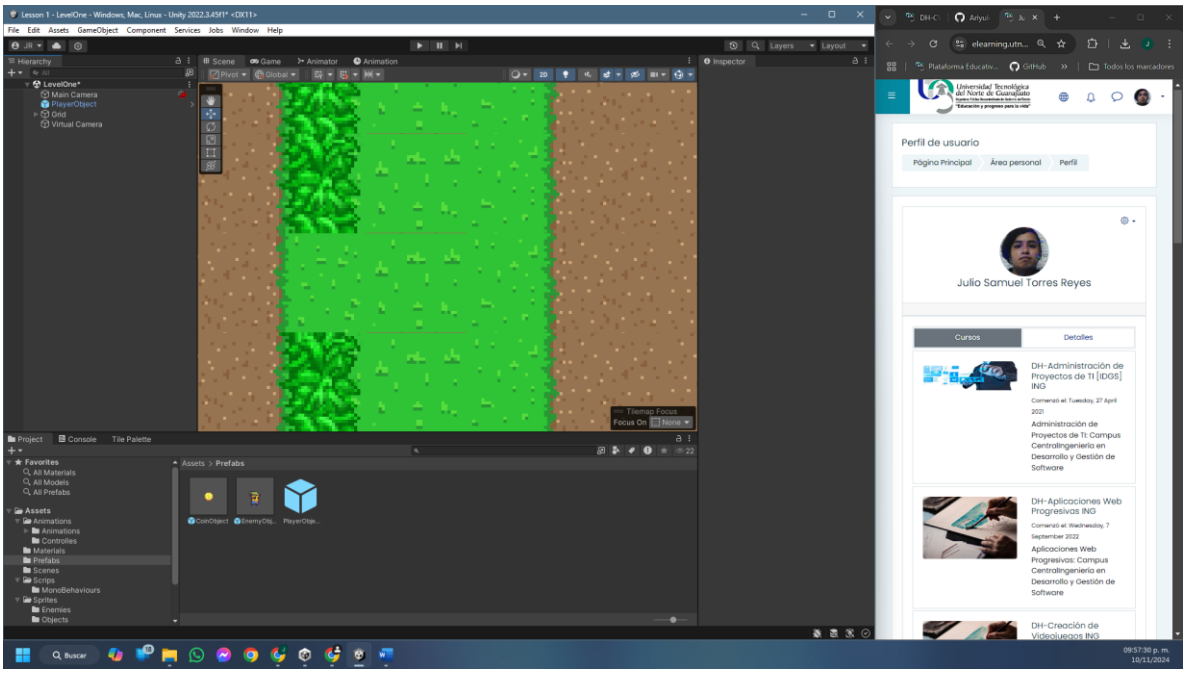

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Assets > Animations > Animations
Assets/Animations/Controllers/CoinController.controller
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

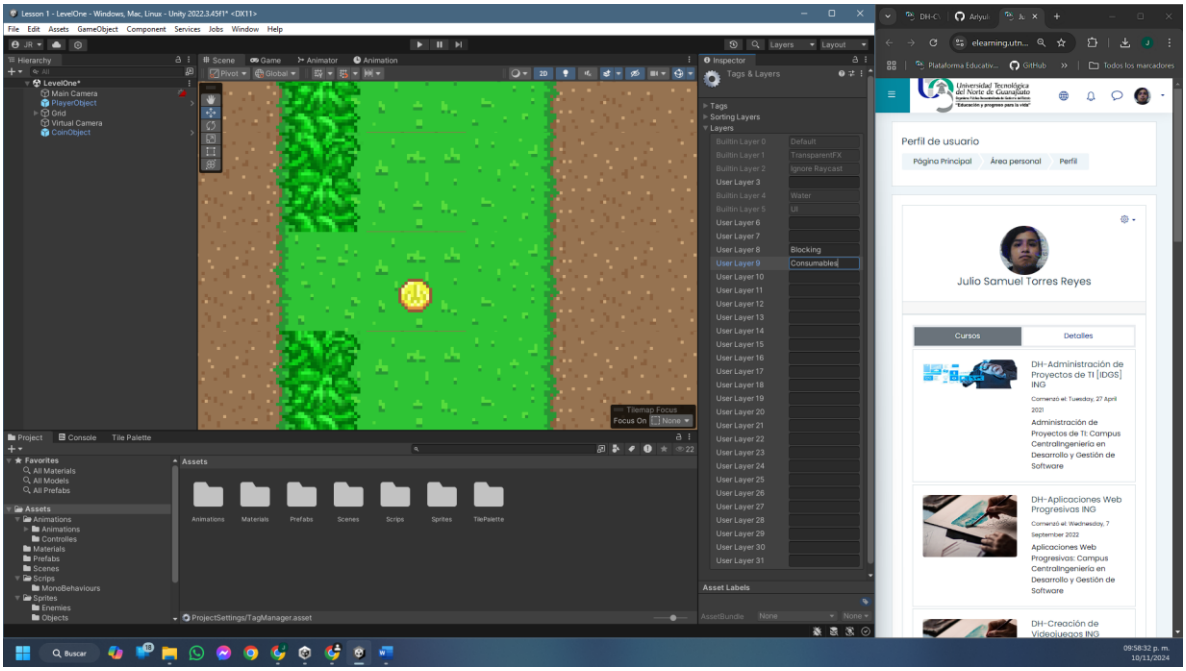

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
CoinObject
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
CoinObject
Transform
Sprite Renderer
Animator
Add Component
Project
Console
Tile Palette
Assets > Animations > Animations
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

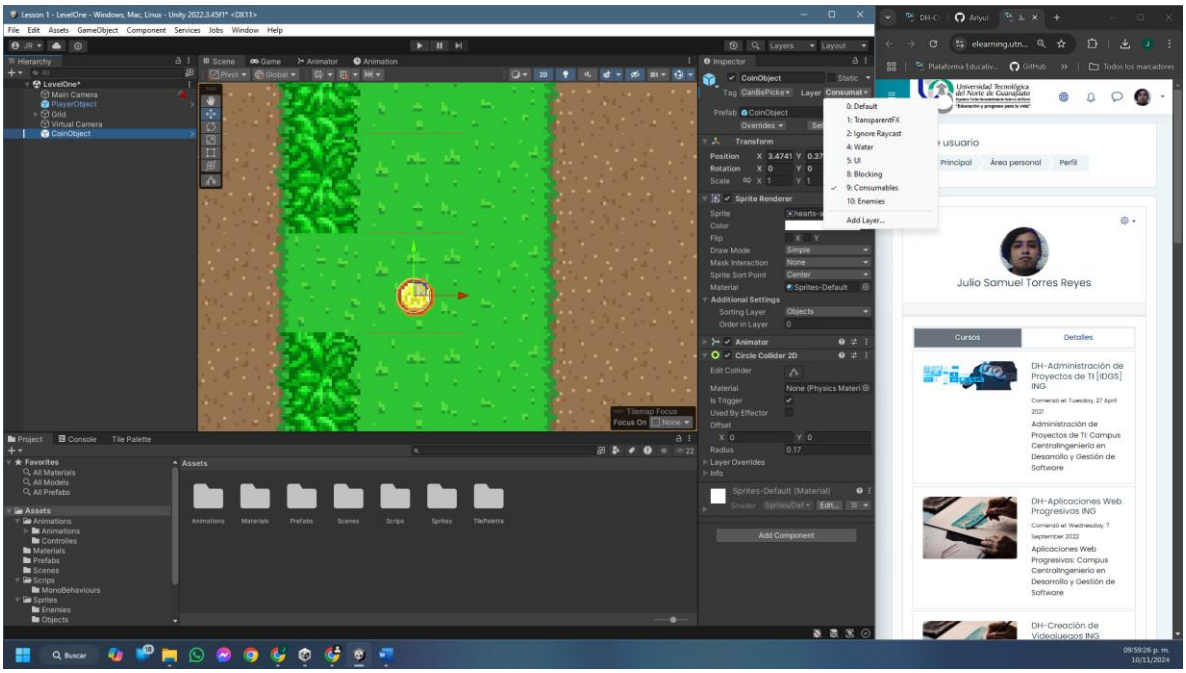

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
CoinObject
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
CoinObject
Transform
Sprite Renderer
Animator
Add Component
Project
Console
Tile Palette
Assets > Animations > Animations
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

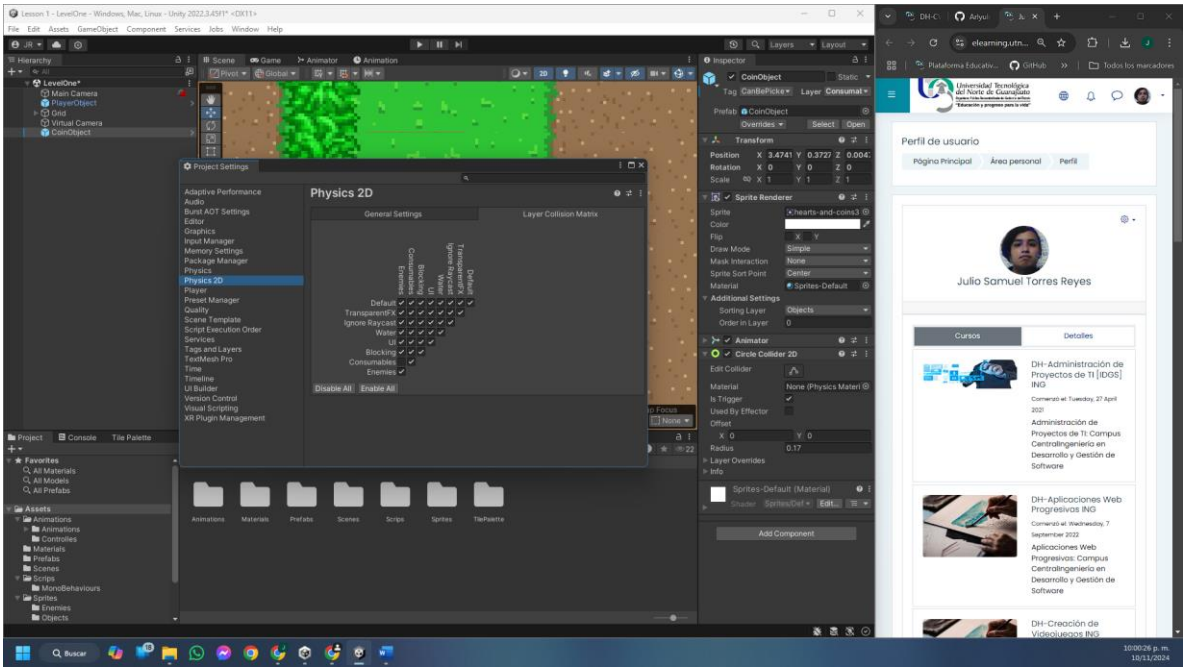

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Perfil de usuario
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles

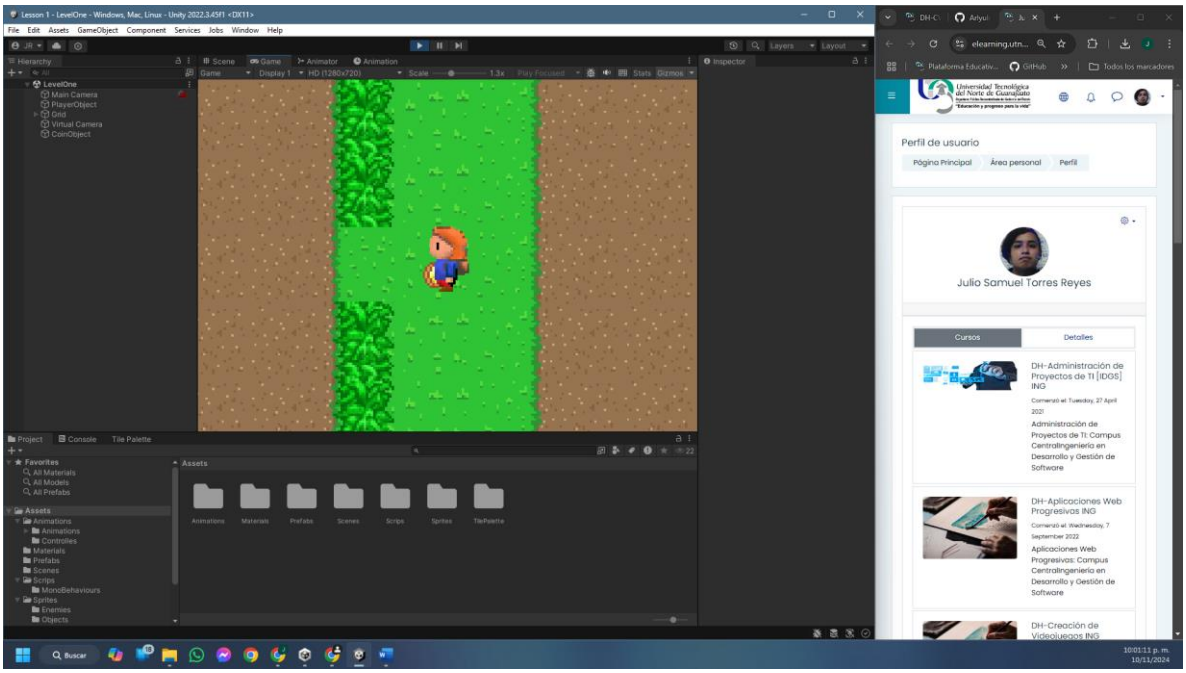

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Perfil de usuario
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles

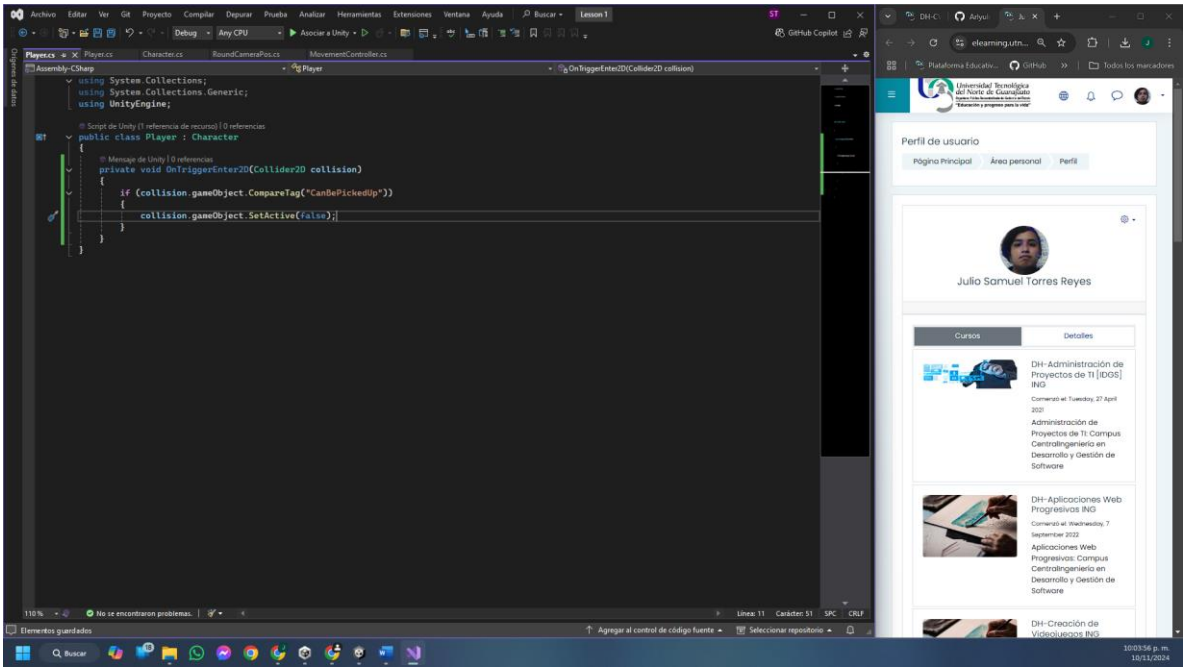

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Project
Console
Tile Palette
Assets > Prefabs
CoinObject
EnemyObj...
PlayerObje...
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

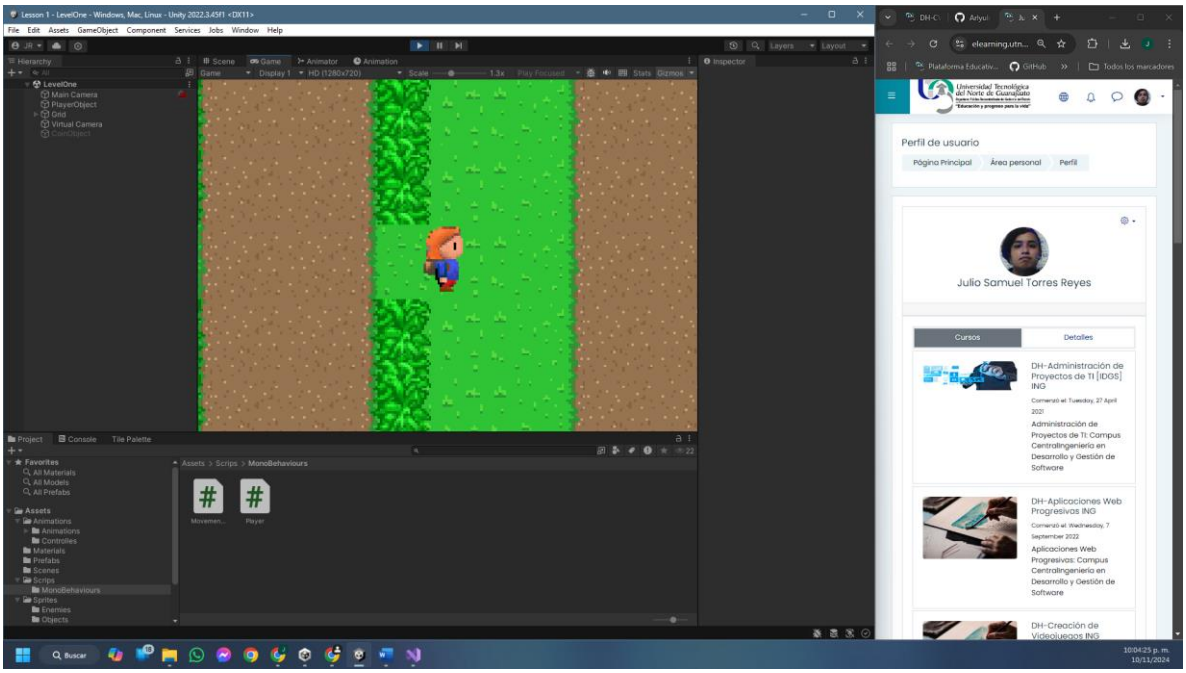

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Tags & Layers
Tags
Sorting Layers
Layers
User Layer 8
Blocking
User Layer 9
Consumables
Asset Labels
Project
Console
Tile Palette
Assets
Animations
Materials
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
TilePalette
ProjectSettings/TagManager.asset
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

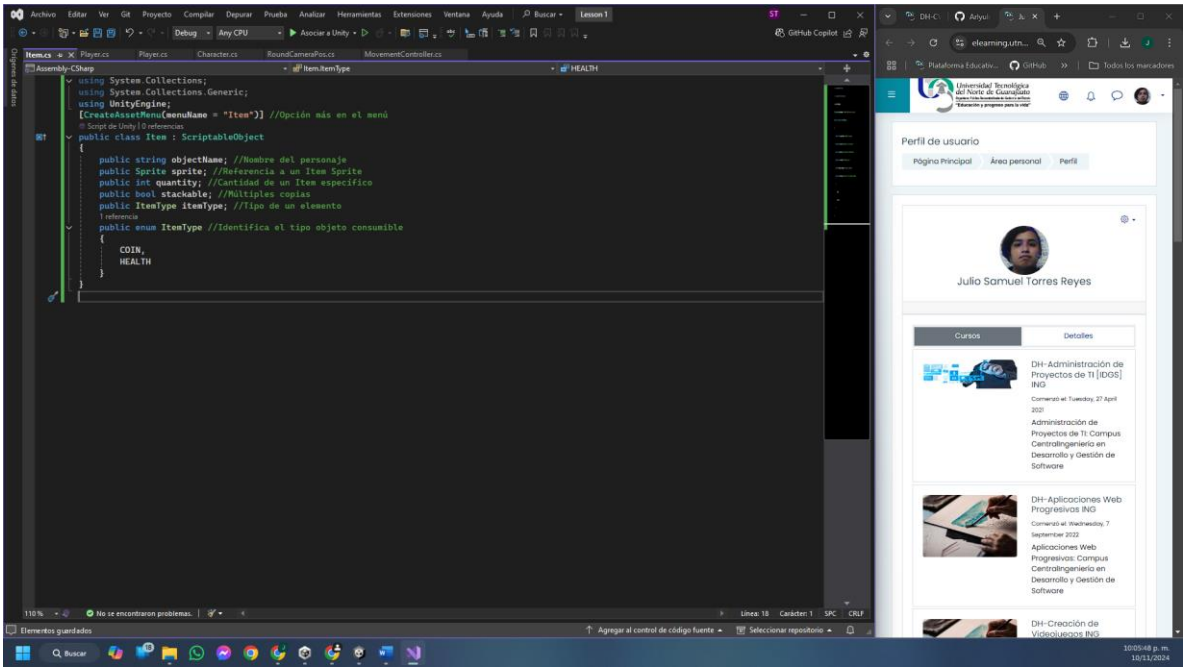

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
Scene Game Animator Animation
Inspector
CoinObject
Tag CanBePicke
Layer Consumal
0: Default
1: TransparentFX
2: Ignore Raycast
4: Water
5: UI
8: Blocking
9: Consumables
10: Enemies
Add Layer...
Transform
Sprite Renderer
Animator
Circle Collider 2D
Add Component
Project Console Tile Palette
Assets
Animations Materials Prefabs Scenes Scrips Sprites TilePalette
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

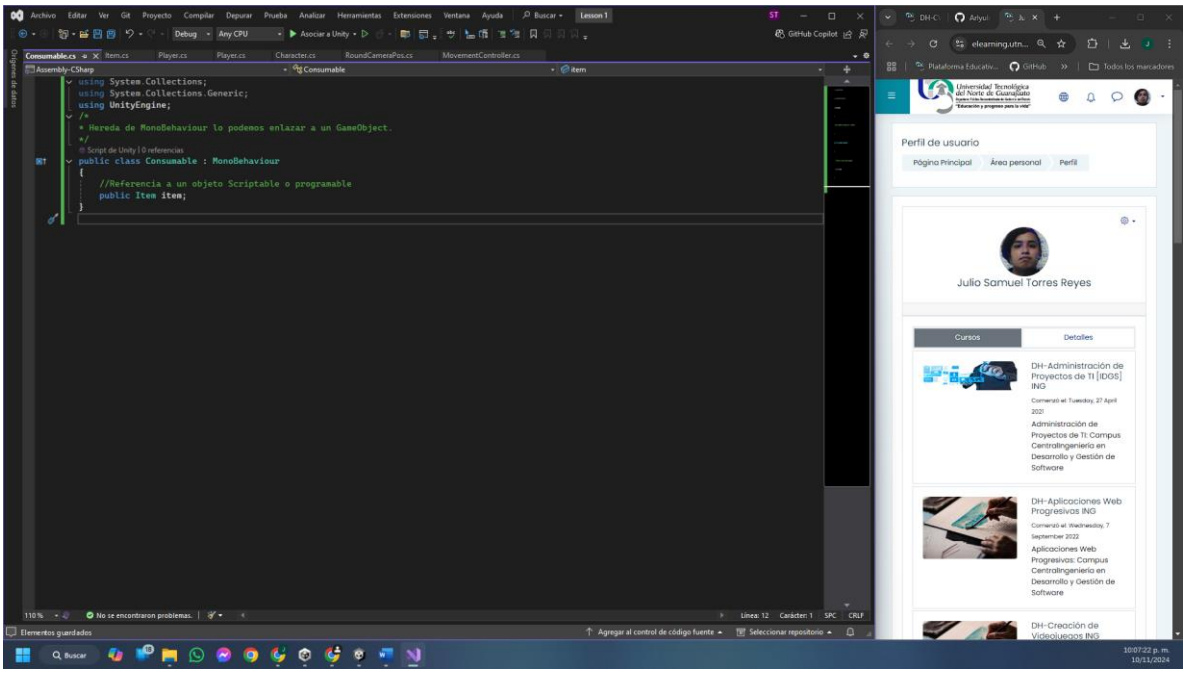

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Project Settings
Physics 2D
General Settings
Layer Collision Matrix
Disable All
Enable All
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

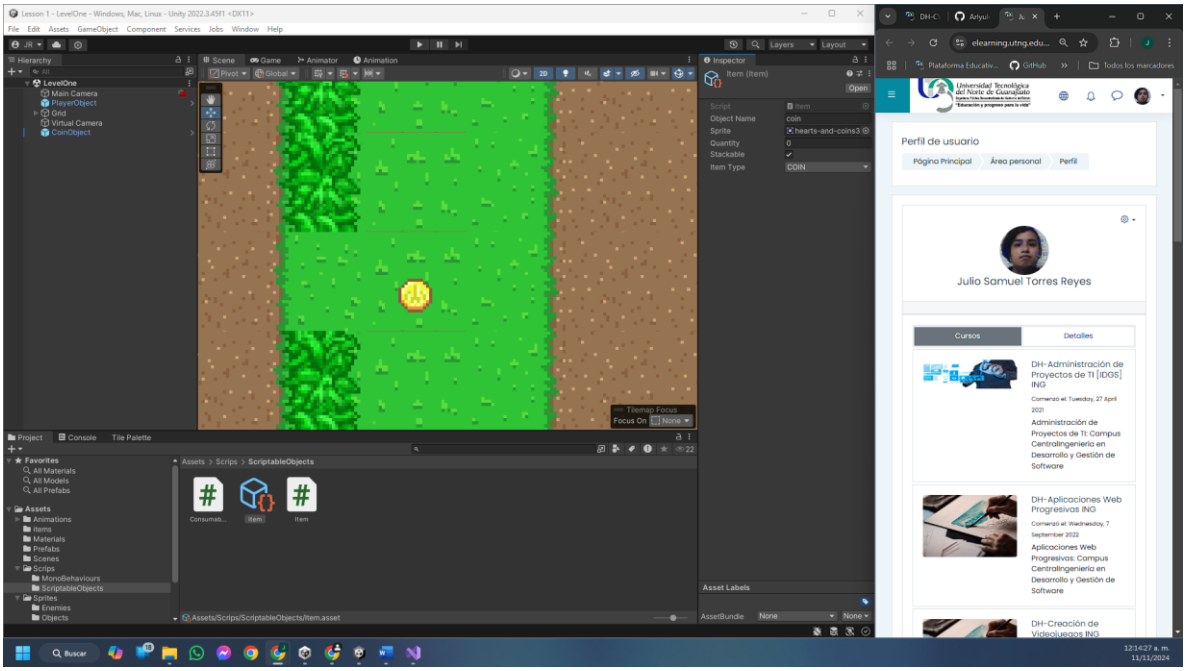

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Project
Console
Tile Palette
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Animations
Controllers
Materials
Prefabs
Scenes
Scrips
MonoBehaviours
Sprites
Enemies
Objects
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

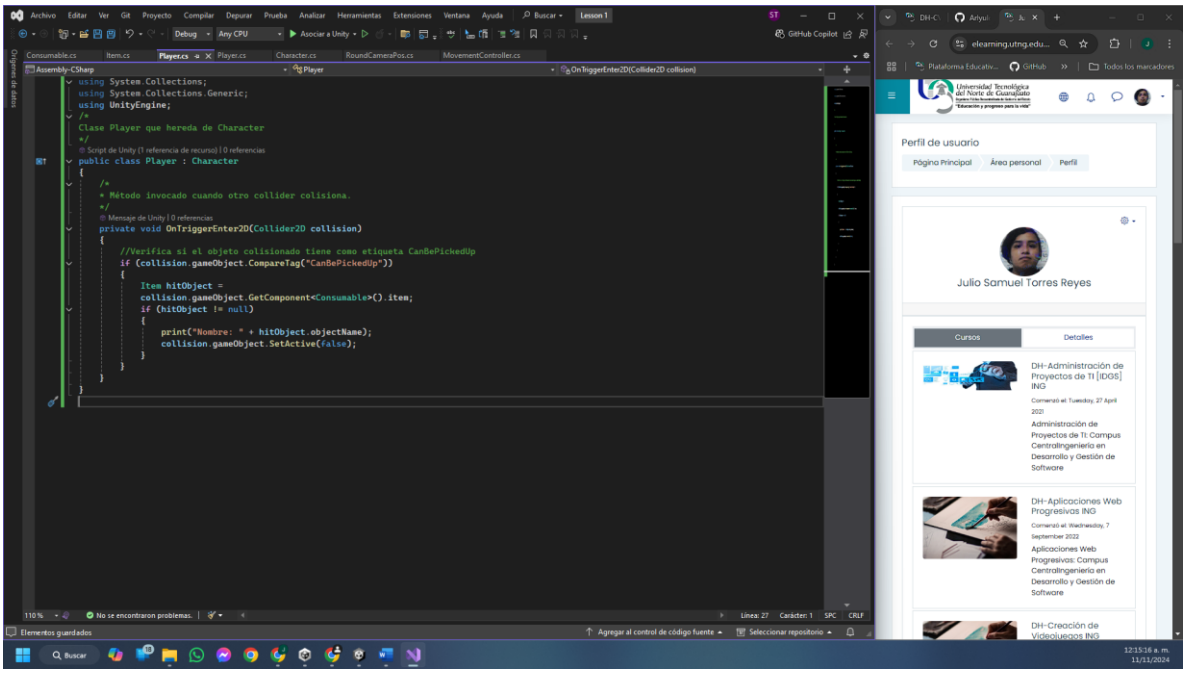

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
Lesson 1
Debug
Any CPU
Player.cs
Character.cs
RoundCameraPos.cs
MovementController.cs
Assembly-CSharp
Player
OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
public class Player : Character
{
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
if (collision.gameObject.CompareTag("CanBePickedUp"))
{
collision.gameObject.SetActive(false);
}
}
}
No se encontraron problemas.
Perfil de usuario
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING

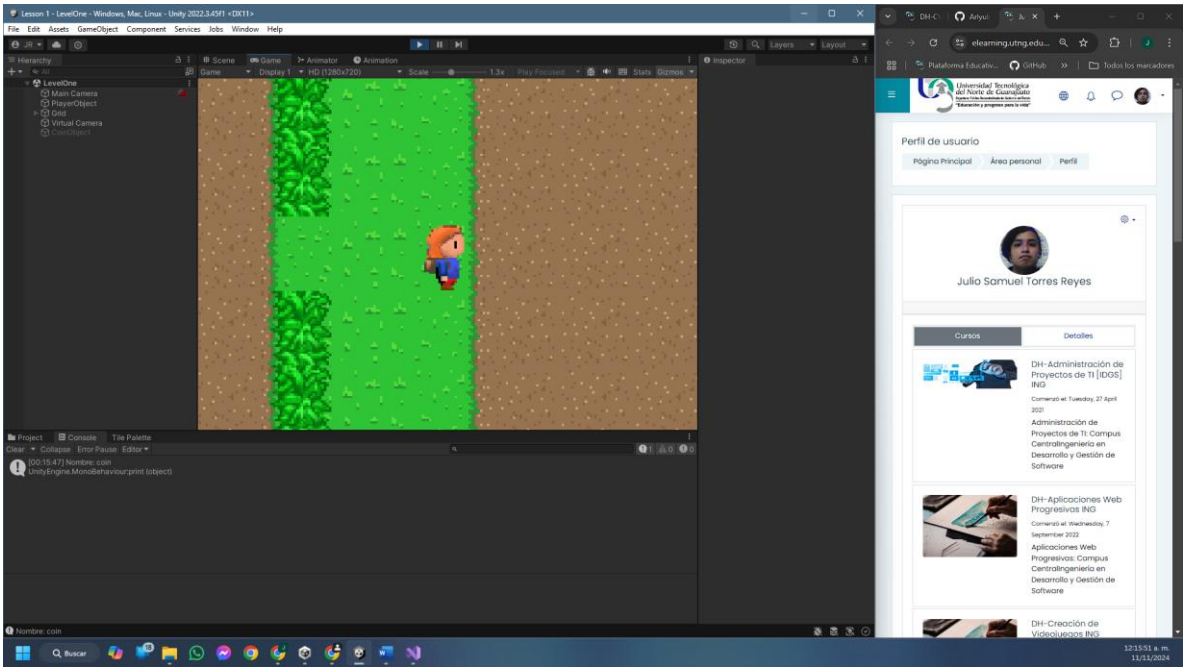

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Project
Console
Tile Palette
Favorites
All Materials
All Models
All Prefabs
Assets
Animations
Controles
Materials
Prefabs
Scenes
Scrips
MonoBehaviours
Sprites
Enemies
Objects
Assets > Scrips > MonoBehaviours
Movemen...
Player
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

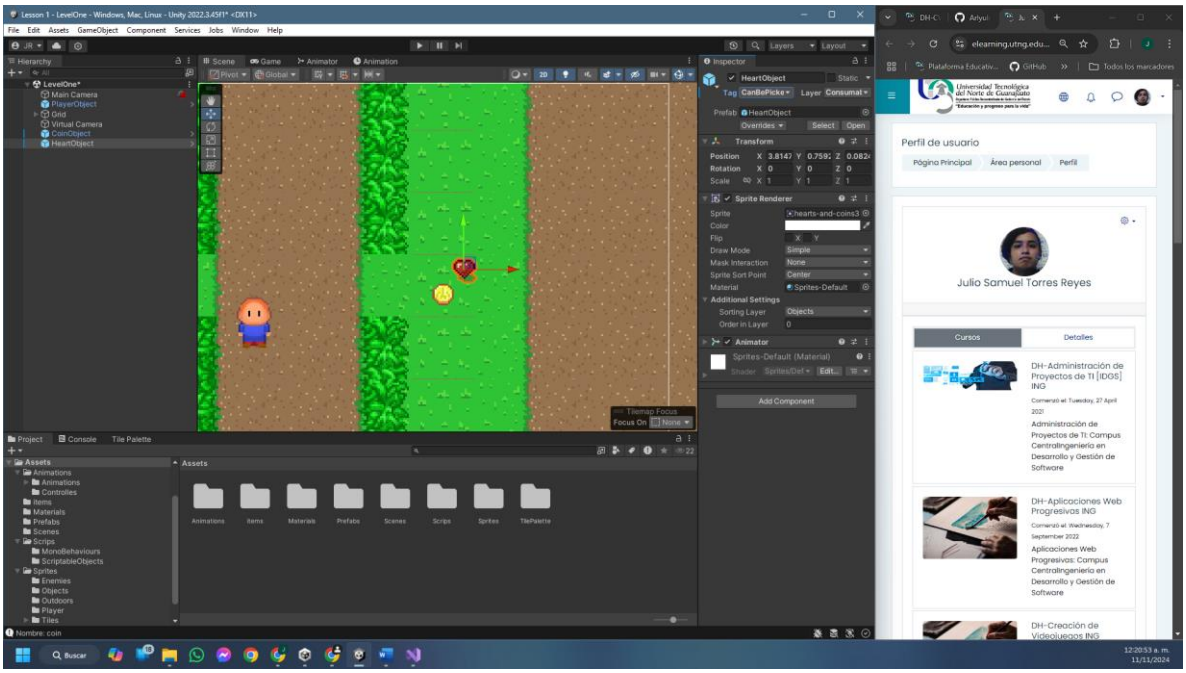

Archivo Editar Ver Git Proyecto Compilar Depurar Prueba Analizar Herramientas Extensiones Ventana Ayuda
Lesson 1
Debug
Any CPU
Item.cs
Player.cs
Character.cs
RoundCameraPos.cs
MovementController.cs
Assembly-CSharp
Item.ItemType
HEALTH
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
[CreateAssetMenu(menuName = "Item")] //Opción más en el menú
Script de Unity | 0 referencias
public class Item : ScriptableObject
{
public string objectName; //Nombre del personaje
public Sprite sprite; //Referencia a un Item Sprite
public int quantity; //Cantidad de un Item especifico
public bool stackable; //Múltiples copias
public ItemType itemType; //Tipo de un elemento
1 referencia
public enum ItemType //Identifica el tipo objeto consumible
{
COIN,
HEALTH
}
}
No se encontraron problemas.
Línea: 18 Carácter: 1 SPC CRLF
Elementos guardados
Agregar al control de código fuente
Seleccionar repositorio
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

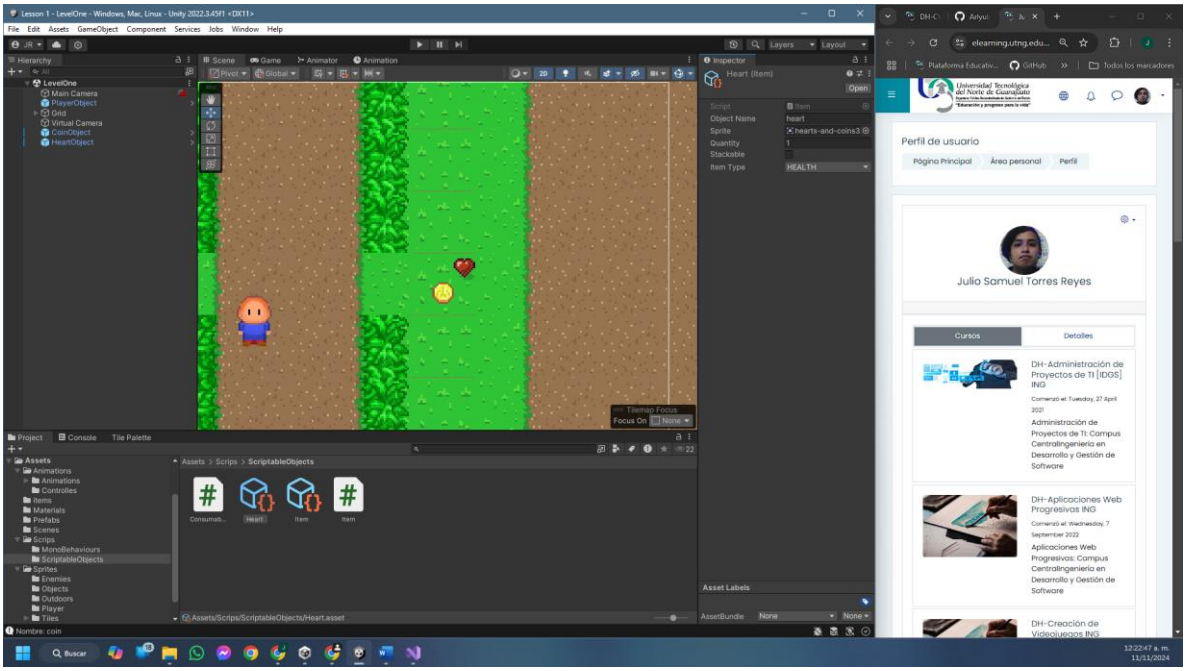

Consumable.cs
Item.cs
Player.cs
Character.cs
RoundCameraPos.cs
MovementController.cs
Assembly-CSharp
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
/*
* Hereda de MonoBehaviour lo podemos enlazar a un GameObject.
*/
Script de Unity | 0 referencias
public class Consumable : MonoBehaviour
{
//Referencia a un objeto Scriptable o programable
public Item item;
}
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING

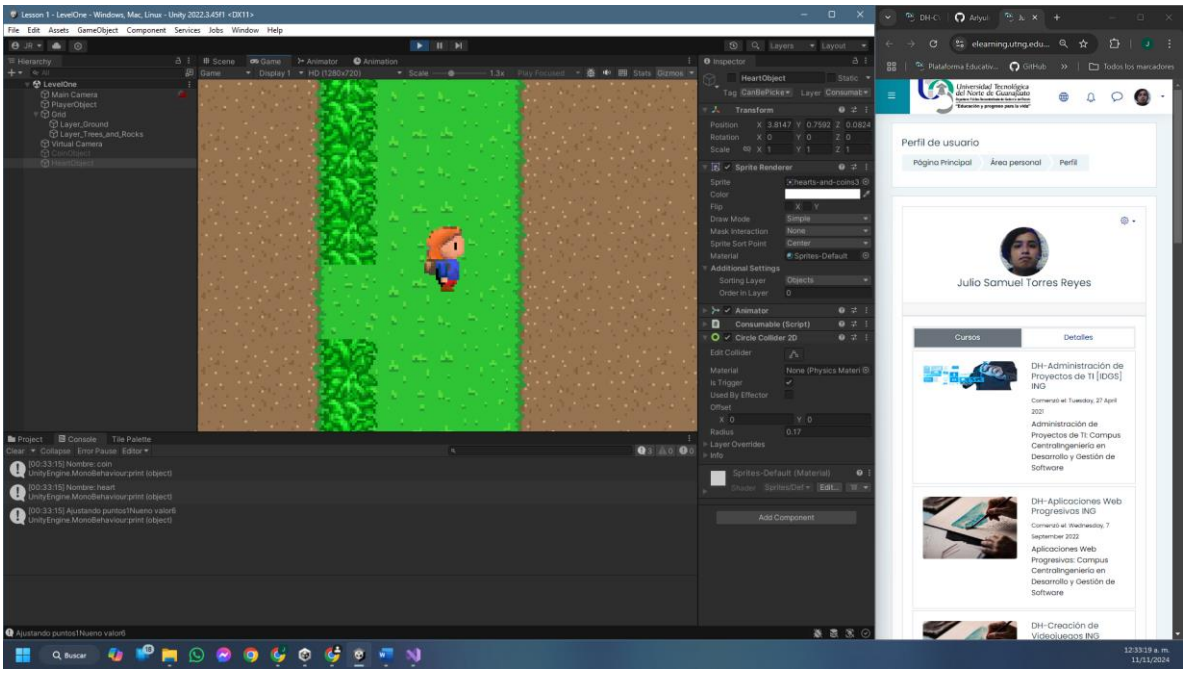

Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
Inspector
Item (Item)
Object Name
coin
Sprite
hearts-and-coins3
Quantity
Stackable
Item Type
COIN
Assets > Scripts > ScriptableObjects
Consumab...
Item
Item
Assets/Scripts/ScriptableObjects/Item.asset
Perfil de usuario
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING


Consumable.cs
Item.cs
Player.cs
Character.cs
RoundCameraPos.cs
MovementController.cs
Assembly-CSharp
Player
OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
/*
Clase Player que hereda de Character
*/
Script de Unity (1 referencia de recurso) | 0 referencias
public class Player : Character
{
/*
* Método invocado cuando otro collider colisiona.
*/
Mensaje de Unity | 0 referencias
private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)
{
//Verifica si el objeto colisionado tiene como etiqueta CanBePickedUp
if (collision.gameObject.CompareTag("CanBePickedUp"))
{
Item hitObject =
collision.gameObject.GetComponent<Consumable>().item;
if (hitObject != null)
{
print("Nombre: " + hitObject.objectName);
collision.gameObject.SetActive(false);
}
}
}
}
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING


Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
Project
Console
Tile Palette
[00:15:47] Nombre: coin
UnityEngine.MonoBehaviour:print (object)
Nombre: coin
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING


Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1* <DX11>
Hierarchy
LevelOne*
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
HeartObject
Inspector
HeartObject
Transform
Sprite Renderer
Animator
Add Component
Project
Console
Tile Palette
Assets
Animations
Items
Materials
Prefabs
Scenes
Scripts
Sprites
elearning.utng.edu...
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING


Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Virtual Camera
CoinObject
HeartObject
Inspector
Heart (Item)
Object Name
heart
Sprite
hearts-and-coins3
Quantity
Stackable
Item Type
HEALTH
Project
Console
Tile Palette
Assets > Scripts > ScriptableObjects
Assets/Scrips/ScriptableObjects/Heart.asset
Asset Labels
elearning.utng.edu...
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDGS] ING
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
DH-Creación de Videojuegos ING


Lesson 1 - LevelOne - Windows, Mac, Linux - Unity 2022.3.45f1 <DX11>
File Edit Assets GameObject Component Services Jobs Window Help
Hierarchy
LevelOne
Main Camera
PlayerObject
Grid
Layer_Ground
Layer_Trees_and_Rocks
Virtual Camera
HeartObject
Scene
Game
Animator
Animation
Inspector
HeartObject
Transform
Sprite Renderer
Animator
Consumable (Script)
Circle Collider 2D
Add Component
Project
Console
Tile Palette
[00:33:15] Nombre: coin
[00:33:15] Nombre: heart
[00:33:15] Ajustando puntos1Nueno valor6
Ajustando puntos1Nueno valor6
elearning.utng.edu...
Perfil de usuario
Página Principal
Área personal
Perfil
Julio Samuel Torres Reyes
Cursos
Detalles
DH-Administración de Proyectos de TI [IDOS] ING
Administración de Proyectos de TI: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Aplicaciones Web Progresivas ING
Aplicaciones Web Progresivas: Campus Centralingeniería en Desarrollo y Gestión de Software
DH-Creación de Videojuegos ING