

El sexto trabajo práctico de la materia es una continuación natural del anterior. En este caso, para agregarle la característica de mundo interactivo, colocamos el arco y flecha que le dan sentido a la presencia de los blancos del TP anterior. Además, se añadieron animales animados, algunos de los cuales se desplazan dentro del mundo.

A modo de corrección con respecto al TP anterior, se eliminó la configuración de HDRP para habilitar la plataforma móvil como una opción para correr el mundo, lo cual antes no era posible con dicha configuración. Por otro lado, se corrigió el skybox usado ya que no estaba alineado al tema low-poly que caracterizaba al mundo. El skybox actual en cambio, sí tiene un aspecto más en concordancia con el resto de la escena.

El grupo de trabajo está conformado por Bianca Ritorto y Clara Guzzetti. Clara se encargó de acomodar el proyecto luego de que le quitamos el paquete de HDRP, ya que algunos materiales habían quedado mal configurados y de agregar los animales que se mueven por la escena, y Bianca se dedicó más que nada a agregar el arco y flecha para que el usuario pudiera disparar.