

Conceptos básicos de Unity 3D

Relación N°: 02

1. Explica las diferencias básicas entre: GameObject, Componente, escena y Script.
2. Enumera y comenta los cinco tipos de objetos primitivos con los que cuenta Unity.
3. Haz una captura de pantalla del entorno de Unity y explica el uso de cada ventana del entorno de desarrollo. Comenta también, los datos que aparecen en la barra de título al abrir un proyecto Unity.
4. Crea un proyecto de Unity que tenga un plano y sobre él pon algunos GameObject de diversos tipos, aplícales colores y texturas diferentes. Usa distintas vistas de la escena y practica su uso.
5. Entra en la opción **Preferences** sobre la configuración de las preferencias del entorno y configura el proyecto actual para editar los script en MonoDevelop y generar un proyecto para PC de 64 bits. Genera el ejecutable y repasa los ficheros creados. Ejecútalo en tu PC. Comenta si está disponible la opción para crear un APK para Android, y en su caso, como se solucionaría.
6. Haz un proyecto en Unity que contenga un plano y varios objetos de diversos tipos, colores y texturas. Crea un Script, asígnalo a una capsula para que esta pueda moverse por el plano, usando las teclas de las flechas, además pueda saltar con la tecla espacio.
7. Crea un proyecto Unity, que puede servir de base para el interfaz del juego pong, que muestre un panel con dos palas rectangulares a ambos lados y que se puedan mover, arriba ya abajo, sin salirse de las dimensiones del panel usando dos teclas para cada pala. Las teclas se deben de poder asignar en tiempo de diseño usando el Inspector. Ver la imagen.



8. En la relación_01 de ejercicios, hiciste un laberinto que podíamos usarlo sin techo. Ahora es la ocasión para usarlo un proyecto nuevo de forma que una esfera, a modo de personaje, lo pueda recorrer usando las teclas de las flechas. Usa una vista superior.