

- Crea un nuevo repositorio en GitHub llamado entregable1-nombre-apellido:
entregable1_pere_alberti

- Crea un nuevo proyecto de Unity (asegúrate de usar la versión 2020.3.19f1), llámalo Entregable 1 y guárdalo en la carpeta del repositorio creada en el paso anterior:
Entregable_1

- Cambia el nombre a la escena por defecto (Sample Scene) y llámala Entregable 1. El proyecto solamente debe tener esa escena: Solo hay una escena llamada Entregable_1

- Dos prefabs:

En el primer prefab (player) se encuentran un cubo (body) con una rotación de 30° en la X y una textura, una esfera (head) con una textura, 2 cilindros con la escala reducida a 0.6334 (x,y,z) i con una textura y, una cápsula con un material albedo transparente (red_transparent_mat)

El segundo es un prefab variant del primero (enemy) compuesto por lo mismo añadiendo un cubo con un nuevo material (grey_metalic_mat) y tres píldoras con dos de ellas con un nuevo material (green_transparent_mat)

- Carpetas:

Los prefabs (Prefabs), los materiales (Materials), las texturas (Textures) y, las escenas (Scenes)