.**Este componente hace posible reproducir un clip de audio en la escena:**

**AudioMixer**

**AudioSource**

2.

¿Qué tipo de importación debe de tener un gráfico para poder añadirlo a un elemento de la UI?

**UI**

**Multiple**

**Sprite**

3.

Cuando normalizamos un vector su magnitud siempre mide:

**0**

**1**

4.

¿Cuál de las opciones es una buena práctica?

**NO hacer públicas las variables solo para mostrarlas en el inspector.**

5.

Esta opción te permite guardar una configuración personalizada de la interfaz del editor de Unity:

**Layout**

6.

Este método se ejecuta en todos los scripts justo al iniciar el juego:

**Start**

7.

¿Cuál de las siguientes propiedades obtiene correctamente información de la variable de tipo entero score?

**int Score{get=>score}**

8.

Este sistema nos permite tener un control simple y avanzado para nuestras cámaras:

**Cinemachine**

9.

¿Qué obtenemos con la resta de los vectores de dos objetos diferentes?

**La dirección hacia un objeto.**

10.

Este tipo de asset es capaz de almacenar información sonora:

**AudioSource**

**AudioClip**

11.

¿Qué tipo de dato es la propiedad position dentro del componente Transform de un objeto?

**Float**

**Position**

**Vector2**

**REPASAR CLASE**

12.

Este evento de Unity permite ligar un método público en nuestro código con un botón en la UI.

**On Click**

13.

¿Con qué propiedad los componentes pueden activarse y desactivarse al asignar un true o un false?

**enabled**

14.

¿Para qué se usa el método Instantiate()?

**Crear un GameObject con los componentes que pasamos como referencia.**

**Crear un clon de un objeto en la escena.**

15.

Este componente nos permite controlar los estados de una animación:

**Animator**

16.

¿Cuál es la función principal que debe de tener un GameManager?

**Controlar el estado del juego y almacenar datos de uso constantes por varios objetos.**

17.

Todos los elementos de la UI deben de aparecer debajo de este objecto en la jerarquía para poder ser dibujados:

**Canvas**

18.

¿Qué recurso podemos utilizar para instalar los 2D extras de Unity?

**Package Manager**

**Asset Store**

REPASAR CLASE

19.

En nuestro juego, ¿cuál de los siguientes componentes es necesario para generar límites en el área de juego?

**Box Collider 2D**

20.

¿Cuál de las siguientes fomas es correcta para el método utilizado para detectar cuando un objeto entra en contacto con otro en un juego 2D?

**OnTriggerEnter2D(Collider2D collision)**

**OnTriggerEnter2D(Collider collision)**

21.

¿Cuál de las siguientes líneas de código obtiene correctamente la propiedad health del objeto Enemy?

**enemy.GetComponent<Enemy>().health;**

22.

¿Cuál método se utiliza para acceder a componentes dentro de una cámara virtual de Cinemachine?

**GetComponent()**

**GetVirtualCameraController()**

**GetCinemachineComponent()**

23.

Esta herramienta nos permite disponer de una serie de sprites que podemos usar utilizando un pincel para crear nuestro escenario:

**Tile Palette**

24.

Para poder utilizar el tipo de dato Text, ¿cuál namespace es necesario agregar a nuestro script?

**UnityEngine.UI**

25.

Este método permite reproducir un clip de audio en un punto en el espacio de la escena:

**PlayClipAtPosition()**

**PlayClipAtPoint()**

26.

¿Qué son las corrutinas?

**Son eventos que tienen un código iterativo con una ventana de tiempo entre cada iteración.**

**Son eventos que se pueden controlar pasándoles un tiempo específico.**

**Son métodos llamados por Unity en un tiempo definido por el motor.**

**REPASAR CLASE**

27.

¿Cuál de las opciones es una buena práctica?

**Utilizar camelCase para nombrar variables y PascalCase para nombrar los métodos**

28.

Este método nos permite traducir una coordenada del espacio de render de la pantalla hacia un punto en el mundo:

**ViewportToScreenPoint()**

**ScreenToWorldPoint()**

29.

Este método es llamado cuando dos objetos que tuvieron interacción mediante colisión dejan de estar en contacto:

**OnTriggerExit2D()**

30.

¿Qué es el Delta time?

**Es el tiempo transcurrido entre el frame actual y el anterior.**