|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre**: Arturo Andraka Ramírez | | **Matrícula**: 2815455 |
| **Nombre del curso:** Programación y prototipo de videojuegos. | **Nombre del profesor**: Claudia Lorenzo Muradas. | |
| **Actividad**: actividad | **# De Actividad: 2** | |
| **Fecha**: 31/01/2021 | | |
| **Bibliografía:** Unity. (Desconocido). Unity manual . 21-02-2022, de Unity Sitio web: <https://docs.unity3d.com/Manual/class-BoxCollider.html>  Todas mis referencias vienen de mismo manual de Unity. | | |

Gameobjects agregados:

Componentes del cube:

1. Box collider: son cuboids rectanguares utiles para la creación de cofres.
2. Lens flare: creación de destellos como forma de luz, util para crear focos o faros.
3. Halo: crea un halo de luz alrededor del objeto que sirve como fuente de luz.
4. Playable director: Este componente guarda el enlace entre la linea de tiempo y el asset de la linea del tiempo, controlando la forma en la que va a reproducirse.
5. Light: Crea un punto de luz ya sea direccional o focal modificable.

Componentes de la sphere:

1. Shpere collider: Es util para el momento de realizar objetos que caen y necesitan una rotación.
2. Mask: Permite descartar pequeñas partes de los datos de animación existentes en el objeto, haciendo que el tamaño de un archivo sea más pequeño.
3. Skinned mesh renderer: Crea una mesh deformable.
4. Reflection probe: Se puede usar con objetos esféricos para crear reflecciones del entorno.
5. Nav mesh agent: Ayuda a crear personajes que se evitan entre si mientras llegan a su objetivo.

Componentes del Plane:

1. Mesh colider: Crea un collider basandose en la maya de el plano, permite coaliciones.
2. Tilemap: Esto sirve para la creación de mapas 2D transfiere la informacion requerida a mosaicos.
3. Projector: sirve para crear diferentes efectos como disparos de bala, salpicadura de pintura, etc…
4. Visual effect: Contiene los controles para realizar modificaciones a efectos visuales de paquetes descargables.
5. Audio listener: sirve como microfono y hace que los sonidos se reproduzcan por los parlantes de la pc, puede hacer una reverberación dentro de los audios que se encuentren cerca del objeto con este componente

Componentes de la capsule:

1. Capsule collider: collider de dos meidas esferas unido, permite un tipo diferente de coalición a la esfera
2. Particle system: sistema de particulas para fluidos, polvo etc…
3. Event trigger: se puede usar para especificar ciertos eventos que pasen con el objeto.
4. Event system: modificar eventos para teclado, mouse, etc… que entre en contacto con el objeto.
5. Touch input module: sirve para modificar eventos para dispositivos táctiles

Componentes del cilinder:

1. Audio reverb zone: causa reverberación de audio que se esté reproduciendo en una zona controlada.
2. Video player: Adjunta archivos de video en un objeto haciendo que se reproduzcan como textura de objeto.
3. Trail renderer: este componente permite resaltar la ruta que está siguiendo un objeto por medio de un rastro de polígonos, dando la sensación de movimiento.
4. Physiscs raycaster: lanza rayos a un objeto 3d que permiten dar mensajes a este, que implementan interfaces de eventos.
5. Light probe group: Permite la agrupación de diferentes light probes para una manipulación de como es que queremos que la información de luz que rebota con los objetos cercanos sea mostrada.